UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN - UNAE

Carrera de

Educación Inicial - Presencial

Implementación del enfoque STEAM con Escape Room para fortalecer procesos de enseñanza-aprendizaje activos con niños de 3 a 4 años

Autora:

Jennifer Estefanía Cambisaca Coello

Autora:

Lisseth Daniela Chumbi Riera

Azogues - Ecuador

Septiembre, 2025

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN - UNAE

Trabajo de Titulación

Autora:
Jennifer Estefanía Cambisaca Coello
Trabajo de Titulación previo a la obtención del título de Licenciado/a en Ciencias de la Educación Inicial

Autora:
Lisseth Daniela Chumbi Riera
Trabajo de Titulación previo a la obtención del título de Licenciado/a en Ciencias de la Educación Inicial

Docente Tutora	María de Lourdes Calle Arévalo
CÓDIGO ORCID	**https://orcid.org/0000-0001-8585-8265**

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

TODA LA INFORMACIÓN EXPRESA EN EL PRESENTE TRABAJO DE TITULACIÓN ES DE ABSOLUTA RESPONSABILIDAD DEL AUTOR Y TUTOR Y SE ENCUENTRA DEBIDAMENTE AUTORIZADA PARA SU CORRESPONDIENTE PUBLICACIÓN

AGRADECIMIENTOS Y/O DEDICATORIAS

Agradezco a Dios por darme salud y la oportunidad de culminar con éxito esta etapa importante de mi vida. A mi familia, por brindarme su amor y apoyo en cada momento. A la Universidad Nacional de Educación y a sus docentes, por ser parte fundamental de mi formación académica y crecimiento personal. A mi tutora, Ma. de Lourdes Calle, por su valiosa orientación y paciencia durante la elaboración de este trabajo. A mi compañera de tesis y amiga, por su amistad y compromiso que hicieron posible este maravilloso proyecto. Agradezco a todas las personas que, de una u otra manera, contribuyeron en este proceso.

Lo dedico a mis padres, Gabriel y Marlene, por su amor incondicional, enseñanzas y sacrificios. A mis hermanos y hermanas, Víctor, Eduardo, Daniel, Ma. Del Carmen y Viviana, por siempre estar a mi lado y motivarme a seguir adelante. A mi sobrina, Sofía, por compartir conmigo su alegría y ternura. A Keiler, por su cariño y constante aliento en este camino. A todos ustedes, por creer en mí y acompañarme en el cumplimiento de este logro. Gracias por ser mi inspiración, mi fortaleza y guía en cada paso.

Jennifer Estefanía Cambisaca Coello

Agradezco a Dios, por darme sabiduría y paciencia para alcanzar esta meta tan importante en mi vida. A mi familia, por su apoyo y comprensión durante este camino lleno de retos y aprendizajes. Con gratitud infinita, a la Universidad Nacional de Educación por abrirme las puertas del conocimiento donde cada experiencia vivida son los pilares fundamentales de este logro. A mis docentes por su guía en mi etapa de formación, en especial a mi tutora Ma. de Lourdes Calle por sus valiosos consejos y por su acompañamiento constante. A mi amiga y compañera de tesis por los momentos compartidos y el apoyo mutuo.

Dedico este proyecto a mi mamá Miryam, por su amor infinito, sus incontables sacrificios y por ser mi más grande apoyo. A mi papá Humberto, por sus consejos y por ser ejemplo de disciplina y esfuerzo. A ambos, gracias por creer en mí y enseñarme a nunca rendirme. A mi abuelita Angelita y a mi tía Susana por acompañarme a lo largo de mi formación, por el cariño y apoyo brindado.

Lisseth Daniela Chumbi Riera

RESUMEN

En un mundo en constante cambio, es esencial replantear las metodologías de enseñanza para ir más allá de la simple transmisión de contenidos y fomentar aprendizajes activos, significativos y contextualizados. Esta investigación tuvo como objetivo proponer una guía pedagógica-didáctica basada en la metodología STEAM con diseño de Escape Room educativo como estrategia de aprendizaje activo orientado al fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje en niños de 3 a 4 años. Para fundamentar el trabajo, se realizó una revisión de literatura internacional, nacional y local. El estudio se enmarca en el paradigma interpretativo, con un enfoque cualitativo y diseño de estudio de caso. Los resultados del análisis e interpretación de datos evidenciaron la necesidad de dinamizar el proceso de enseñanza - aprendizaje a través de propuestas lúdicas e interdisciplinares que, mediadas por el docente, potencien la creatividad, interés, resolución de problemas, el trabajo en equipo y el pensamiento crítico de los estudiantes. Tras la validación por pilotaje del 50% de la propuesta, se concluyó que la Guía pedagógica-didáctica “Puertas secretas para mentes curiosas” constituye una herramienta innovadora y lúdica que favoreció el protagonismo, la resolución de problemas, la estimulación de la creatividad y el trabajo cooperativo de los infantes.

PALABRAS CLAVES: enseñanza, escape room, metodología, proceso de aprendizaje

ABSTRACT

In a constantly changing world, it is essential to rethink teaching methodologies to go beyond simply transmitting content and to promote active, meaningful, and contextualized learning. This research aimed to propose a pedagogical-didactic guide based on the STEAM methodology with an educational Escape Room design as an active learning strategy aimed at strengthening the teaching-learning process in children aged 3 to 4. To support this work, a review of international, national, and local literature was conducted. The study is framed within the interpretive paradigm, with a qualitative approach and case study design. The results of the data analysis and interpretation highlighted the need to streamline the teaching-learning process through engaging and interdisciplinary approaches that, through teacher-led interventions, enhance students' creativity, interest, problem-solving, teamwork, and critical thinking. After piloting 50% of the proposal, it was concluded that the pedagogical-didactic guide "Secret Doors for Curious Minds" is an innovative and fun tool that fostered children´s agency, problem-solving, creativity, and collaborative work.

KEYWORDS: teaching, escape room, methodology, learning process

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

ÍNDICE

Introducción 11
Capítulo I: Planteamiento del Problema 12
1.1. Relación de la investigación con la línea de investigación UNAE 12
1.2. Planteamiento del problema 13
1.3. Pregunta de investigación 14
1.4. Objetivos de la investigación 15
1.4.1. Objetivo general 15
1.4.2. Objetivos específicos 15
1.5. Justificación 15
Capítulo II: Marco Teórico 17
2.1. Antecedentes 17
2.1.1. Internacionales 17
2.1.2. Nacionales 19
2.2. Regionales 20
2.3. Fundamentos teóricos 22
2.3.1. Proceso de enseñanza-aprendizaje 22
2.3.2. Características de niños de 3 a 4 años en Educación Inicial 22
2.3.3. Aprendizaje activo en Educación Inicial 23
2.3.4. El juego como estrategias de aprendizaje activo en Educación Inicial 24
2.3.5. STEAM como metodología activa en Educación Inicial 25
2.3.5.1. Principios y características del STEAM 25
2.3.6. Escape Room educativo como estrategia de aprendizaje activo en Educación Inicial 26
Capítulo III: Marco Metodológico 27
3.1. Paradigma 27
3.2. Enfoque 28
3.3. Tipo de investigación 28
3.4. Diseño 28
3.5. Unidades de información 29
3.5.1. Criterios de inclusión 30

3.5.2. Criterios de exclusión 30
3.6. Operacionalización de las categorías de estudio 31
3.7. Técnicas e instrumentos 32
3.7.1. Observación participante 32
3.7.1.1. Diario de campo 32
3.7.2. Entrevista 33
3.7.2.1. Guía de peguntas 33
3.7.3. Análisis documental 33
3.7.3.1. Ficha de revisión documental 33
3.8. Técnicas e instrumentos de análisis de información 34
3.8.1. Diseño y validación de instrumentos de recolección de información 34
3.9. Implicaciones éticas 35
Capítulo IV: Análisis e Interpretación de Resultados 36
4.1. Análisis e interpretación de la información 36
4.1.1. Codificación abierta o de primer nivel 36
4.1.1 Densificación 37
4.1.1.1. Densificación de la entrevista semiestructurada - fase diagnóstica 37
4.1.1.2. Densificación diarios de campo - fase diagnóstica 38
4.1.1.3. Densificación ficha de revisión documental 40
4.2. Codificación axial o de segundo nivel 41
4.3. Red semántica 43
4.4. Triangulación de datos 48
4.5. Interpretación de los resultados 55
Capítulo V: Propuesta de Intervención Educativa 57
5.1. Nombre o Título de la propuesta 58
5.2. Origen o naturaleza de la propuesta y problema al que responde 58
5.3. Justificación 58
5.4. Objetivo General 59
5.5. Metas 60
5.6. Fundamentos teóricos 60
5.6.1. Guía pedagógica-didáctica 60
5.6.1.1. Estructura de la Guía pedagógica-didáctica 61

5.6.2. Fundamentos metodológicos y didácticos 61
5.6.3. Gamificación 61
5.6.4. Integración del enfoque STEAM con Escape Room 62
5.7. Estructura del plan de acción 63
5.8. Líneas y estrategias de acción 64
5.7.2. Principal resultado científico (Producto) 66
5.9. Cronograma 66
5.10. Validación del diseño de la propuesta de intervención educativa 67
5.10.1. Validación por pilotaje 67
5.10.2. Ruta del proceso de validación por pilotaje 68
5.11. Narrativa del proceso de implementación del pilotaje 68
5.12. Análisis e interpretación de resultados 75
Capítulo VI: Conclusiones y Recomendaciones 78
6.1. Conclusiones 78
6.2. Recomendaciones 80
Referencias 80
Anexos 89

Índice de Tablas

Tabla 1 *Fases del estudio de caso* 29
Tabla 2 *Criterios de inclusión del estudio* 30
Tabla 3 *Criterios de exclusión del estudio* 30
Tabla 4 *Matriz de categorías de estudio* 30
Tabla 5 *Codificación de primer nivel* 36
Tabla 6 *Codificación de segundo nivel* 42
Tabla 7 *Triangulación de datos* 49
Tabla 8 *Fases de la propuesta de intervención educativa* 63
Tabla 9 *Cronograma de implementación de Escape Room – STEAM: Rescatemos la Luz Mágica* 67
Tabla 10 *Ruta del proceso de validación de pilotaje* 68

Índice de Figuras

Figura 1 Líneas de acción y estrategias de la propuesta de intervención educativa 65
Figura 2 Misión 1 pilotaje 70
Figura 3 Misión 2 pilotaje 71

Figura 4 Misión 3 pilotaje 72
Figura 5 Misión 4 pilotaje 74
Figura 6 Misión 5 pilotaje 75

Índice de Anexos

Anexo A. Carta de autorización y consentimientos informados 89
Anexo B. Formato Diarios de campo 91
Anexo C. Consentimiento informado a la docente 91
Anexo D. Formato guía de entrevista a la docente 92
Anexo E. Ficha de revisión de planificaciones microcurriculares 94
Anexo F. Carta de validación de instrumentos de la fase diagnóstica 95
Anexo G. Sistematización de la información por instrumento 95
Anexo H. Redes semánticas 96
Anexo I. Cuadro de representación de líneas de acción 96
Anexo J. Plan de acción de misiones STEAM 96
Anexo K. Plan de acción: Diseño de la ambientación del aula 97
Anexo L. Guía de evaluación de pilotaje 98
Anexo M. Listas de cotejo 98
Anexo N. Matriz de revisión bibliográfica 98

Introducción

La presente investigación surge de las prácticas preprofesionales realizadas en un centro educativo de Educación Inicial, de sostenimiento fiscal, ubicado en la ciudad de Azogues, en la provincia del Cañar. Tiene como objetivo proponer una guía pedagógica-didáctica basada en la metodología STEAM con diseño de Escape Room educativo como estrategia de aprendizaje activo orientado al fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje en niños de 3 a 4 años, en respuesta a la baja promoción en el aprendizaje activo, la exploración y la experimentación del infante.

Como referentes teóricos se toman las visiones de Osorio et al. (2021), Ministerio de Educación (2014), Piaget (1950), Vygotsky (1978), Botero (2018), Segura-Robles y Parra-González (2019), quienes abordan temáticas como: proceso de enseñanza-aprendizaje, características de los niños de 3 a 4 años, aprendizaje activo, la metodología STEAM y el Escape Room educativo en Educación Inicial. Estos referentes permiten fundamentar de manera sólida el presente trabajo.

Este estudio se enmarca en un paradigma interpretativo desde un enfoque cualitativo, ya que, parte de las experiencias de los sujetos de estudio. La investigación es de tipo estudio de caso y, se rige a su diseño y fases. Las técnicas e instrumentos que se utilizan para la recolección de la información son: la entrevista a través de una guía de preguntas; la observación participante mediante el diario de campo; y, el análisis documental con la ficha de revisión documental. Los datos recabados, analizados e interpretados reflejan la necesidad de generar experiencias lúdicas más dinámicas, que prioricen el protagonismo del niño y, a su vez, se renueven la práctica pedagógica.

La relevancia de este estudio responde a la necesidad de transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje en Educación Inicial, enfatizando la importancia de la renovación e innovación de la práctica docente desde su rol como planificador-ejecutor, y posicionando al infante como sujeto principal en la construcción de aprendizajes, respetando sus características lúdicas. En este sentido, se propone la Guía

pedagógica-didáctica “Puertas secretas para mentes curiosas” diseñada bajo la metodología STEAM mediante un diseño de Escape Room. Esta resulta estimulante, y permite el protagonismo del infante a través de la resolución de problemas, el trabajo en equipo, la generación de ideas creativas, el desarrollo del pensamiento crítico y toma de decisiones.

El presente trabajo se estructura en seis capítulos: El primer capítulo especifica la declaración de la línea y sublínea de investigación UNAE, el planteamiento del problema, la pregunta de investigación, los objetivos: general y específicos, y la justificación del estudio. En el segundo capítulo se detallan los antecedentes de índole, internacional, nacional, local y la fundamentación teórica del estudio. El tercer capítulo, referente al marco metodológico contiene paradigma, enfoque, tipo y diseño de estudio, unidades de información, técnicas e instrumentos de recolección y de análisis de información y, finalmente la operacionalización de categorías.

El cuarto capítulo abarca la codificación de primer y segundo nivel, las redes semánticas, triangulación de datos y análisis e interpretación de los resultados. El quinto capítulo contiene la propuesta de intervención educativa, origen, justificación, objetivo general, referentes teóricos, líneas de acción, cronograma, evaluación del proceso de implementación y resultados. Finalmente, en el sexto capítulo se describen las conclusiones y recomendaciones. Posterior a ello, se presentan las referencias y anexos.

Capítulo I: Planteamiento del Problema

1.1. Relación de la investigación con la línea de investigación UNAE

De acuerdo con las líneas de investigación de la Universidad Nacional de Educación (UNAE), el presente estudio se enmarca en la primera línea: Formación integral y el desarrollo profesional docente, ya que centra su atención en la necesidad de renovar el proceso de enseñanza-aprendizaje con metodologías activas en Educación Inicial. Estas metodologías renuevan y enriquecen las prácticas pedagógicas del docente proporcionándoles herramientas para innovar dentro del aula y fomentar el aprendizaje significativo en los

infantes. En este sentido, se aplica la metodología STEAM que integra la Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas, con la finalidad de mejorar los métodos, estrategias y evaluación empleados en el aula para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Asimismo, el estudio se inscribe en la sublínea tres: Didáctica general y aplicada, ya que se plantea la implementación del STEAM como una metodología activa en Educación Inicial a través del Escape Room educativo como estrategia de enseñanza-aprendizaje lúdica, promoviendo la innovación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en Educación Inicial. Esta propuesta busca estimular el desarrollo de habilidades creativas, colaborativas, la resolución de problemas y el pensamiento crítico en niños de 3 a 4 años, promoviendo un aprendizaje integral y participativo que responde a los desafíos de la enseñanza y a los retos de un mundo cada vez más tecnológico.

El estudio se alinea con la tensión tres del proyecto de investigación UNAE, que se refiere a la necesidad de actualizar el conocimiento y las metodologías de aprendizaje, puesto que, la persistencia de metodologías tradicionales puede limitar el proceso de enseñanza-aprendizaje activo, dificultando la trasformación educativa. Por ello, esta investigación se enfoca en la renovación de conocimientos con la integración de nuevas herramientas y metodologías que contribuyen tanto al desarrollo profesional docente como al desarrollo infantil, promoviendo la mejora de la calidad educativa.

1.2. Planteamiento del problema

La prevalencia de metodologías tradicionales en las aulas limita la innovación y la adaptación a las demandas actuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que aún se imparten los conocimientos sin una visión activa y lúdica. En la primera infancia, el juego y la experimentación no solo son un recurso didáctico, sino más bien una necesidad que impulsa el desarrollo de habilidades esenciales como la resolución de problemas, la creatividad y el trabajo colaborativo en los niños.

Durante las prácticas preprofesionales realizadas en un Centro de Educación Inicial, en el aula del subnivel 2, compuesto por 18 infantes (9 niños y 9 niñas) con edades entre 3 y 4 años, se identificó la necesidad de implementar metodologías activas en la práctica áulica. En este contexto, se observó que muchas de las actividades eran poco estimulantes y flexibles, lo que restringía el juego espontáneo y la posibilidad de cometer errores, lo cual es fundamental para el aprendizaje activo basado en la experimentación, la curiosidad y el aprender haciendo. Este enfoque restrictivo reduce las oportunidades para que los niños puedan explorar, equivocarse y aprender a través de las experiencias.

Las causas de esta situación incluyen: la búsqueda constante de la perfección en la realización de actividades en clase, el énfasis en llenar hojas de trabajo, realizar actividades poco dinámicas que daban paso al mínimo involucramiento de los educandos en su propio aprendizaje. La falta de estímulos dificulta el desarrollo de habilidades cognitivas, el pensamiento crítico y la resolución creativa de problemas, mientras que, la rigidez en el método de enseñanza afecta el aprendizaje al desconectar los intereses, necesidades y naturaleza activa de los infantes. Esto genera una creciente frustración tanto en los que aprenden como en los que enseñan, atrapándolos en un ciclo de desmotivación y rutina.

Por ello, se plantea la necesidad de explorar nuevas formas de enseñanza activa y lúdica, que respondan a la naturaleza del infante, brindando un abanico de oportunidades que enriquezcan sus experiencias educativas e innoven la práctica docente. La persistencia de este problema podría limitar el desarrollo de procesos de enseñanza-aprendizaje dinámicos, participativos y significativos tanto para los niños como para la docente del subnivel 2 de Educación Inicial.

1.3. Pregunta de investigación

De acuerdo con lo expuesto anteriormente se plantea la siguiente interrogante ¿Cómo fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje desde un enfoque activo dirigido a niños de 3 a 4 años de un centro de Educación Inicial?

1.4. Objetivos de la investigación

1.4.1. Objetivo general

Proponer una guía pedagógica-didáctica basada en la metodología STEAM con diseño de Escape Room educativo como estrategia de aprendizaje activo orientado al fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje en niños de 3 a 4 años de un centro de Educación Inicial, ubicado en Azogues, Cañar.

1.4.2. Objetivos específicos

1. Fundamentar teóricamente el proceso de enseñanza-aprendizaje, la metodología STEAM, el aprendizaje activo y el juego en Educación Inicial con niños de 3 a 4 años.
2. Diagnosticar el estado actual del proceso de enseñanza-aprendizaje en niños de 3 a 4 años de un centro de Educación Inicial en Azogues, Cañar.
3. Diseñar una guía pedagógica-didáctica como propuesta de intervención empleando la metodología STEAM mediante el Escape Room educativo como estrategia de aprendizaje activo para niños de 3 a 4 años de un centro de Educación Inicial.
4. Validar por pilotaje la aplicación del 50% de las misiones diseñadas en la guía pedagógica-didáctica basada en metodología STEAM mediante Escape Room educativo como estrategia de aprendizaje activo en niños de 3 a 4 años de Educación Inicial.

1.5. Justificación

En un contexto educativo en constante cambio, es fundamental replantear las metodologías de enseñanza para ir más allá de la simple transmisión de contenidos y fomentar un aprendizaje activo, significativo y contextualizado. Durante las prácticas preprofesionales realizadas en el subnivel 2 de un centro de Educación Inicial, se evidenció la necesidad de incorporar metodologías más dinámicas que se adapten al contexto actual y respondan a las características, intereses y a la forma en que los infantes aprenden: explorando, jugando y resolviendo situaciones de forma creativa. En este sentido, el enfoque STEAM se

presenta como una alternativa pedagógica interdisciplinaria que promueve experiencias de aprendizaje activas, colaborativas y contextualizadas.

En Educación Inicial, el enfoque activo cobra especial relevancia por su carácter integral y por situar al niño como protagonista del proceso educativo. A través de esta metodología, los infantes exploran, experimentan y resuelven problemas reales desde una perspectiva creativa, fomentando su pensamiento crítico y su capacidad de trabajar en equipo. Su implementación contribuye a formar individuos capaces de adaptarse a un mundo cambiante. Así, se impulsa a los niños a convertirse en agentes de transformación, capaces de generar ideas innovadoras y soluciones desde su propio conocimiento y entorno (Botero, 2018). En tal sentido, el enfoque STEAM ofrece una respuesta pedagógica, activa, renovadora, actualizada y pertinente para aportar de manera positiva a las prácticas observadas en el subnivel 2.

Desde la dimensión didáctica, esta investigación aporta una alternativa que dinamiza la práctica educativa mediante el diseño de una guía pedagógica-didáctica basada en el aprendizaje activo, utilizando la metodología STEAM e incorporando el Escape Room como estrategia. Este enfoque lúdico e innovador propone mejorar la dinámica del aula y propiciar el desarrollo de competencias cognitivas, el trabajo en equipo y la experimentación, promoviendo la naturaleza activa, exploradora y creativa en niños de 3 a 4 años. Además, se integran ámbitos y destrezas de Educación Inicial, así como orientaciones metodológicas que vuelven a la guía pedagógica-didáctica operativa en este nivel. Todo esto, aporta al fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje en el subnivel 2, con el grupo de niños de 3 a 4 años.

Los beneficiarios directos de este proyecto son la docente del subnivel 2 y los infantes de 3 a 4 años, quienes se ven favorecidos con la implementación de esta guía pedagógica-didáctica, la cual busca dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de metodologías activas como el STEAM y el Escape Room educativo. Como beneficiarios indirectos, se sitúan los demás docentes del centro educativo y los profesionales interesados en utilizar este recurso.

Capítulo II: Marco Teórico

2.1. Antecedentes

Para el presente estudio se realizó una revisión de literatura que aborda el uso de la metodología STEAM y la estrategia del Escape Room en Educación Inicial. La búsqueda se efectuó en diversas bases de datos científicas de alto impacto y en el repositorio de la Universidad Nacional de Educación (UNAE). Se tomaron en cuenta investigaciones de índole internacional, nacional y local para conocer cómo implementar este enfoque en el proceso de enseñanza-aprendizaje desde una mirada activa, lúdica e integral.

Es importante resaltar que se evidenciaron escasos estudios la metodología STEAM con Escape Room, aplicados específicamente en el nivel inicial, lo cual representa un vacío que este trabajo de titulación busca comenzar a abordar. No obstante, la selección de los antecedentes revisados permite aportar datos que enriquecen y orientan la presente investigación.

2.1.1. Internacionales

Martins et al. (2021) realizaron una investigación en Brasil denominada *"Aprender y crecer con STEAM: una experiencia de diseño en el jardín de infancia"* cuyo objetivo fue compartir una experiencia integradora con niños de entre 3 y 5 años, enfocada en los principios y fundamentos de la pedagogía infantil y el STEAM. El enfoque fue cualitativo y participaron 25 estudiantes. Para la recolección de datos se empleó la observación participante, el diario de bitácora y la evidencia fotográfica. Los resultados evidenciaron la comprensión del STEAM, y posicionaron al niño como su principal elemento en la acción pedagógica, al fomentar la resolución de problemas, la innovación, la creatividad, el trabajo en grupo y la comunicación. La dinamización del proyecto permitió a los docentes en formación, reflexionar sobre formas creativas para enseñar a través del STEAM.

Este estudio se relaciona estrechamente con la presente propuesta, al evidenciar que el enfoque STEAM aplicado de manera lúdica y contextualizada, despierta el interés y curiosidad del infante. Destaca

que al plantear desafíos, actividades y juegos exploratorios se da libertad al niño de pensar ideas creativas y resolver retos. Por tanto, se refuerza el doble valor de esta metodología al ser integral y favorecer el desarrollo de habilidades cognitivas en la primera infancia y al mismo tiempo, fomentar la innovación en el aula.

En España, García y Monsalve (2024) llevaron a cabo un estudio titulado “Escaperooms como metodología activa para la integración de las STEAM: una revisión sistemática”, cuyo objetivo fue: analizar las claves pedagógicas y la efectividad del uso de escaperooms como metodología activa para la implementación del enfoque STEAM en distintos niveles educativos. Esta investigación cualitativa, empleó el método PRISMA para la búsqueda de información y análisis de datos. Los resultados de esta revisión presentan a esta estrategia metodológica como altamente positiva para el aprendizaje activo, ya que generan mayor motivación y rendimiento académico, trabajo en equipo, incremento en las interacciones sociales, vocación científica y el fomento del aprendizaje autónomo.

Si bien, se observan posibles desventajas como el estrés y la frustración al resolver acertijos, los beneficios superan las limitaciones e incluso estás dificultades podrían convertirse en fortalezas para la resiliencia infantil. Con respecto a las características pedagógicas que poseen los Escape Rooms, está revisión valida su capacidad para generar entornos educativos activos y contextualizados, direccionados a la resolución de problemas, gestión emocional, trabajo cooperativo y el pensamiento lógico. En este sentido, el estudio respalda el uso del Escape Room educativo en el diseño de la guía pedagógica-didáctica con STEAM gracias a su carácter lúdico que se adapta a las necesidades e intereses del grupo etario.

En conjunto, estos antecedentes internacionales subrayan el impacto favorable de la metodología STEAM y el Escape Room en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los hallazgos indican que estos enfoques contribuyen al desarrollo de habilidades cognitivas y una mayor motivación infantil. Asimismo, evidencian los beneficios en la preparación e innovación de docentes al incentivar la reflexión y el uso de prácticas pedagógicas emergentes.

2.1.2. Nacionales

Cruz y Tomalá (2024) realizaron una investigación en Santa Elena, titulada *"La metodología STEAM en el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de 3 a 5 años"*, cuyo objetivo fue diagnosticar la influencia del STEAM en el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de 3 a 5 años. El estudio fue cualitativo y participaron 1 docente y 15 estudiantes del CDI Sunny Days del inicial ll. A través de la guía de observación y la entrevista semiestructurada, se evidenció la aplicabilidad y la influencia de la metodología STEAM en el desarrollo de habilidades cognitivas como: la creatividad, solución de problemas y el pensamiento crítico.

Los autores destacan que este enfoque transformador promueve una educación activa, creativa y significativa al combinar disciplinas de manera natural y estimular en los niños la capacidad de aprender haciendo. Estos hallazgos no solo confirman la capacidad del enfoque STEAM para adaptarse al nivel inicial, sino que refuerzan su pertinencia como base metodológica para diseñar experiencias activas y contextualizadas.

Una investigación realizada en Riobamba por Rodríguez (2023), titulada *"El modelo STEAM y la creatividad en estudiantes del primer año de la Escuela General Básica "Mercedes Amelia Guerrero", durante el año lectivo 2021-2022",* tuvo como propósito determinar si la incorporación del modelo STEAM mejora las habilidades y destrezas creativas en los estudiantes. Los participantes fueron 30 estudiantes de primer año de EGB y 21 docentes de la institución. El estudio cualitativo aplicó la observación directa y encuestas para la recopilación de información.

Los resultados reflejan que el arte en la educación es un factor vital en el desarrollo de los alumnos, actuando como un medio de comunicación y expresión de ideas. La investigación señala que, este enfoque influye positivamente en el proceso de aprendizaje de los niños. Además, permite a los docentes implementar actividades constructivas y dinámicas, fomentando el desarrollo de la creatividad como centro integrador.

Estos hallazgos respaldan la incorporación de STEAM en Educación Inicial, ya que favorecen el desarrollo de la creatividad, desde una visión activa e interdisciplinaria. Convirtiéndose en una metodología clave para diseñar experiencias de enseñanza-aprendizaje innovadoras y centradas en las necesidades de los infantes de 3 a 4 años.

En conjunto, estas investigaciones demuestran cómo el enfoque STEAM renueva positivamente los procesos educativos, fomenta la creatividad, el pensamiento crítico y la capacidad de resolver problemas. Además, aumenta la motivación y el compromiso de los alumnos mejorando su desempeño académico y transversalizando el conocimiento adquirido en situaciones reales.

2.2. Regionales

Al no encontrar investigaciones locales previas sobre la implementación de STEAM y/o Escape Room en Educación Inicial, se optó por revisar estudios realizados en diferentes niveles educativos. La elección de estos trabajos aporta conocimientos teóricos y prácticos para orientar y enriquecer el presente estudio.

En el cantón Suscal de la provincia de Cañar, Angamarca et al. (2023) realizaron un estudio titulado *"Metodología STEAM como herramienta para mejorar el pensamiento lógico y matemático en estudiantes del séptimo año de EGB de la UECIB Suscal"* cuyo objetivo fue determinar la factibilidad de mejora en el razonamiento lógico-matemático en los niños del séptimo año EGB, mediante la metodología STEAM en el aula. Esta investigación tuvo un enfoque mixto, en el que participaron 6 estudiantes de 8 y 11 años. Los resultados reflejan un aumento moderado de habilidades de pensamiento lógico y perceptivo, obteniendo un promedio superior al obtenido inicialmente. La investigación destaca que los métodos de aprendizaje tradicionales no siempre logran desarrollar habilidades fundamentales. En cambio, la integración de herramientas innovadoras con enfoques pedagógicos interdisciplinarios como el STEAM, favorece la adquisición de competencias esenciales.

Este estudio se articula con la problemática de la presente investigación, pues resalta la necesidad de implementar métodos educativos innovadores y contextualizados. Emplear herramientas como STEAM en Educación Inicial, permite abordar de manera integral e interdisciplinar las destrezas de los diferentes ámbitos del currículo, facilitando su desarrollo y brindando oportunidades para promover un aprendizaje activo y significativo desde la naturaleza lúdica del infante.

Otra investigación realizada en Cuenca por Gavilanes (2024), titulada "*El liderazgo como herramienta para el desarrollo de proyectos STEAM con enfoque de cambio climático en la Unidad Educativa Luisa de Jesús Cordero".* Centró su objetivo en diseñar una propuesta de intervención orientada a los ámbitos de liderazgo y cambio climático, con enfoque STEAM. Este estudio cualitativo contó con la participación de 8 docentes, 2 directivos y 28 estudiantes de tercer año de bachillerato. Los resultados reflejaron que mediante la implementación de proyectos STEAM se favorece el desarrollo del pensamiento creativo, desarrollo de habilidades de liderazgo y la integración de conocimientos para resolver problemas.

Aunque este estudio se desarrolló en el nivel de bachillerato, sus hallazgos se relacionaron con el presente trabajo, al evidenciar la importancia de fomentar desde edades tempranas habilidades como la creatividad, el liderazgo y la resolución de problemas. Entonces, al aplicar actividades con STEAM en Educación Inicial, adaptadas a través de estrategias lúdicas como Escape Room, se favorece el desarrollo de estas habilidades desde la participación activa del niño, estructurando una propuesta metodológica en la que él, sea el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

No se encontraron investigaciones previas en torno al uso de STEAM con Escape Room educativo como estrategia lúdica, tanto en nivel inicial como básica en Ecuador, lo que refuerza la originalidad del presente estudio, pues aún no ha sido explorada en estos contextos. No obstante, las investigaciones presentadas, corroboran el potencial del STEAM como enfoque transformador que permite superar las

limitaciones de los métodos de enseñanza-aprendizaje tradicionales y renovar la práctica docente. Al ser interdisciplinario, ayuda al desarrollo integral de competencias esenciales en los estudiantes de 3 a 4 años.

2.3. Fundamentos teóricos

A través de la revisión bibliográfica y en coherencia con este estudio se recopiló información que resulta fundamental para comprender los conceptos del proceso de enseñanza-aprendizaje, características de los niños de 3 a 4 años, aprendizaje activo, metodología STEAM y la implementación del Escape Room educativo en Educación Inicial.

2.3.1. Proceso de enseñanza-aprendizaje

Según Osorio et al. (2021) el proceso de enseñanza-aprendizaje se entiende como un sistema intencionado de comunicación bidireccional entre docentes y estudiantes. En este proceso intervienen de forma articulada y dinámica: objetivos, contenidos, metodologías y evaluación. El Ministerio de Educación (2014), añade que, este proceso sistemático e interactivo necesita planificación y organización del docente para que el infante descubra, desarrolle habilidades y construya su propio aprendizaje, a través de las experiencias significativas y estimulantes mediadas por el profesor. En este sentido, el docente asume el rol de planificador, ejecutor y guía, mientras que el niño es el protagonista activo de su aprendizaje.

En esta perspectiva, la investigación busca promover un proceso de enseñanza-aprendizaje activo, contextualizado y lúdico, considerando la creación de una guía pedagógica-didáctica con enfoque STEAM como metodología activa y el Escape Room como estrategia pertinente para motivar la curiosidad y estimular la exploración en los niños de 3 a 4 años.

2.3.2. Características de niños de 3 a 4 años en Educación Inicial

Piaget y Inhelder (2015) señalan que los infantes de 2 a 7 años se encuentran en la etapa preoperacional, que se caracteriza por el desarrollo del pensamiento simbólico. Este grupo etario piensa de manera intuitiva y concreta, clasifican objetos por atributos simples. A nivel psicomotor desarrollan

habilidades motoras finas y gruesas y existe un desarrollo acelerado del lenguaje. Su curiosidad por el mundo se manifiesta mediante el juego simbólico y colaborativo.

El Currículo de Educación Inicial, reconoce que los niños de 3 a 5 años poseen características naturales para explorar, experimentar, jugar, crear, participar e interactuar en procesos lúdicos, que potencian su pensamiento, comunicación y valor como sujetos únicos e irrepetibles. Esta visión implica que el docente adapte su labor a estas necesidades individuales de cada infante (Ministerio de Educación, 2014).

La teoría de Piaget y las orientaciones del Ministerio de Educación reafirman que una propuesta pedagógica planteada desde un diseño lúdico e interdisciplinar debe reconocer la particularidad de los infantes de 3 a 4 años y brindarles un espacio para imaginar, explorar y aprender jugando juntos.

2.3.3. Aprendizaje activo en Educación Inicial

Para la presente investigación fue fundamental realizar una conceptualización sobre el aprendizaje activo desde el constructivismo que, enfatiza en la importancia de la participación y la exploración para el desarrollo infantil.

Según Restrepo y Waks (2018), el aprendizaje activo fomenta la observación, la manipulación de materiales y la exploración, vinculando lo aprendido con situaciones más amplias, como problemas o preocupaciones sociales para desarrollar el pensamiento crítico y la reflexión. Aquí el papel del docente es clave como mediador y facilitador de experiencias significativas.

Piaget (1950), sostiene que el desarrollo cognitivo se produce por la interacción y experimentación directa del niño con su entorno. Vygotsky (1978) complementa esta visión al destacar la importancia de la interacción social y del andamiaje en el aprendizaje activo. Su teoría señala que, los niños al colaborar con sus compañeros potencian su aprendizaje, lo que les permite avanzar más allá de su zona de desarrollo próximo. En este sentido, pensar en un diseño de actividades lúdicas que permitan experimentar de manera directa con

el entorno y al mismo tiempo permitan potenciar el trabajo colaborativo en los infantes de 3 a 4 años, es responder a sus necesidades y características para generar aprendizajes con sentido.

Según Robinson y Aronica (2015), muestran que el juego guiado y las actividades de exploración permiten a los infantes descubrir, experimentar, participar e interiorizar el aprendizaje. Por tanto, es necesario utilizar el juego con los niños del subnivel 2 como medio incitador de la exploración con la finalidad de que sean capaces de interiorizar las destrezas del currículo de manera activa y participativa.

El aprendizaje activo se evidencia en metodologías como: el aprendizaje por descubrimiento, donde el docente motiva y promueve la curiosidad. El aprendizaje experiencial, en el que se aprende haciendo con actividades prácticas. Y el aprendizaje lúdico que usa el juego como herramienta para facilitar el aprendizaje. En este sentido, Hmelo-Silver et al. (2007) consideran que estas metodologías facilitan la comprensión, incrementan la motivación y fortalecen el compromiso infantil.

En conclusión, el aprendizaje activo no sólo desarrolla de habilidades cognitivas, sino que también fomenta un aprendizaje holístico y significativo, adecuado a la naturaleza curiosa, exploradora y lúdica del infante. Finalmente, este enfoque posiciona al niño como protagonista del proceso de enseñanza-aprendizaje, asegurando que el conocimiento adquirido sea relevante y contextualizado.

2.3.4. El juego como estrategias de aprendizaje activo en Educación Inicial

Según el Ministerio de Educación (2014) el juego es una actividad innata del niño que impulsa de manera espontánea y placentera el descubrimiento, la experimentación y el aprendizaje de su entorno. El juego con fin educativo es una estrategia y un recurso activo que permite a los infantes mejorar sus relaciones sociales y estimular su creatividad a partir de situaciones prácticas y reales. Por lo tanto, el diseño de una propuesta que incluya el juego promueve procesos de enseñanza-aprendizaje activos y significativos. A la vez

que, cumple con el objetivo de desarrollar competencias básicas, adaptadas a los niños del subnivel 2 a través de la mediación docente.

2.3.5. STEAM como metodología activa en Educación Inicial

La sociedad y el ámbito educativo atraviesan por un período de cambio impulsado principalmente por el avance científico y tecnológico. Esta transformación ha llevado a implementar metodologías de carácter activo como el STEAM que combina Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte, Matemáticas desde experiencias reales, interdisciplinaria y lúdicas.

Botero (2018), manifiesta que STEAM articula sus disciplinas de manera integral, promoviendo en los niños la exploración, la investigación, la creatividad y la solución de problemas. Además, fortalece las competencias socioemocionales como la colaboración y la comunicación. En Educación Inicial, este enfoque ofrece a los niños de 3 a 4 años la oportunidad de expresar ideas, explorar y descubrir incógnitas desde un entorno de aprendizaje lúdico mediado por el docente.

Díaz et al. (2023), señalan que la naturaleza interdisciplinaria del STEAM requiere del aprendizaje en escenarios reales y un ambiente flexible, con materiales variados que permitan al infante explorar, colaborar y realizar otros procesos mentales de orden superior desde edades tempranas. Estos autores agregan que, el uso de recursos tecnológicos no es limitante, sino que depende de la creatividad del docente y los objetivos que se pretenden alcanzar, mientras que la evaluación debe centrarse en el proceso más que en el resultado final.

En tal sentido, un enfoque metodológico activo como STEAM se hace necesario para renovar el proceso de enseñanza-aprendizaje en Educación Inicial. No solo responde a los desafíos actuales, sino también reconoce la naturaleza curiosa y exploradora del niño, creando experiencias significativas.

2.3.5.1. Principios y características del STEAM

Los principios del enfoque STEAM incluyen: la interdisciplinariedad en la construcción de conocimiento, ya que integra cinco áreas con un mismo objetivo y mejorar la calidad educativa (Da Silva y

Girotto, 2019). Y, el aprendizaje activo y experiencial, ya que los estudiantes aprenden haciendo a través de actividades lúdicas aplicables a la vida cotidiana (Dönmez y Gülen, (2024).

El enfoque STEAM se caracteriza por: la innovación, al integrar las disciplinas en experiencias contextualizas (Segarra-Vera et al., 2024); la creatividad, que se potencia en la resolución de problemas desde la experiencia, al aprender haciendo (Díaz y Vilela, 2024); y la colaboración, que se caracteriza por potenciar el trabajo en equipo, desarrollando habilidades sociales (Botero, 2018).

Estas visiones reafirman la utilidad y eficiencia de implementar la metodología STEAM en Educación Inicial, con niños de 3 a 4 años para promover aprendizajes activos y colaborativos, ya que permite el desarrollo de habilidades clave desde edades tempranas mediante la exploración y el juego.

2.3.6. Escape Room educativo como estrategia de aprendizaje activo en Educación Inicial

El Escape Room se caracteriza por actividades de escapismo que combinan la interacción, emoción y la dinámica grupal. En el ámbito educativo, se consideran juegos en los que los estudiantes son desafiados a resolver una serie de acertijos dentro de un tiempo limitado para poder “escapar”. Esta herramienta fomenta el trabajo cooperativo, permitiendo que el equipo supere retos mediante el pensamiento crítico y la creatividad, contribuyendo al desarrollo integral de destrezas y habilidades (García, 2019).

Segura-Robles y Parra-González (2019), consideran que el Escape Room educativo se consolida como una estrategia lúdica e innovadora. Su versatilidad permite adaptarlo a cualquier nivel, ejes y ámbitos de desarrollo. Además, de acuerdo con Correa (2022), facilita la comprensión y asimilación de contenidos curriculares de manera dinámica y motivadora, por lo que es adecuado para niños de 3 a 4 años, ya que responde a su característica mediante la ludificación.

De acuerdo con Llorent-Vaquero y Tallón-Rosales (2023), el Escape Room educativo impulsa experiencias motivadoras al integrar el juego con la resolución de retos. Su aplicación permite la gestión del tiempo, la comunicación efectiva, el respeto y la interacción mediante el aprendizaje práctico y experiencial.

De este modo, promueve un proceso activo de enseñanza-aprendizaje, donde el niño es el protagonista y el docente el guía planificador.

Finalmente, esta base teórica sustenta la pertinencia de generar experiencias activas desde metodologías lúdicas e innovadoras, donde el niño aprende haciendo y el docente actúa como mediador y guía. La implementación del enfoque STEAM y del Escape Room, se proyecta como una estrategia que favorece la transformación de Educación Inicial, al adaptarse a los intereses y características de infantes de 3 a 4 años, con el propósito de renovar y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el subnivel inicial 2.

Capítulo III: Marco Metodológico

En este capítulo se describe el proceso metodológico aplicado en este estudio. En primer lugar, se expone el paradigma adoptado, seguido del enfoque, tipo de estudio y el diseño de investigación. Asimismo, se especifican las unidades de información, con los criterios de inclusión y exclusión, tomados en cuenta para su respectiva selección. También, se precisa las técnicas e instrumentos aplicados para la recopilación de información relevante a lo largo de la etapa investigativa.

3.1. Paradigma

La presente investigación se enmarca en el paradigma interpretativo también, conocido como naturalista o etnográfico. Según Walker (2022), este paradigma se enfoca en entender significados, experiencias y situaciones que nacen del comportamiento del ser humano y la vida social. En este sentido, el conocimiento se construye mediante el vínculo entre el investigador y los participantes en un proceso de interpretación situado (Mejía-Rivas, 2022).

Este paradigma permite comprender la dinámica actual del proceso de enseñanza-aprendizaje en el contexto del subnivel 2, al interactuar con los sujetos del estudio: docente y estudiantes, conocer sus perspectivas y comprender los aspectos que influyen en este proceso.

3.2. Enfoque

El presente estudio posee un enfoque cualitativo. De acuerdo Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), este enfoque permite que el proceso de investigación sea flexible y abierto, pues integra la experiencia, la acción y los resultados obtenidos para comprender un fenómeno, valorando las diferentes percepciones de los involucrados en el campo de estudio. En este trabajo se consideraron las perspectivas y vivencias de la docente e infantes del subnivel 2, en torno al proceso de enseñanza-aprendizaje. A partir de ello, las investigadoras reconstruyeron e interpretaron los hechos para entender cómo se da este proceso en el mencionado contexto.

3.3. Tipo de investigación

Este estudio es de tipo descriptivo partiendo desde la mirada del estudio de caso. Su finalidad es identificar y describir las características del proceso de enseñanza-aprendizaje en niños de 3 a 4 años de Educación Inicial, a partir de las percepciones y actuaciones de la docente y los infantes en su contexto natural. Para Nieto (2018), este tipo de investigación proporciona una visión preliminar del aula y permite profundizar en las causas del problema.

3.4. Diseño

Para esta investigación se empleó el estudio de caso, ya que permite un entendimiento profundo del contexto, centrándose en el proceso de enseñanza-aprendizaje con infantes de 3 a 4 años. Para ello, se realizó una aproximación profunda con los infantes y docente del aula durante las prácticas preprofesionales, descifrando y dando sentido a las dinámicas específicas del caso (Jiménez, 2022). Para Jiménez (2012), el estudio de caso consta de cinco fases que se reflejan en la Tabla 1.

Tabla 1

Fases del estudio de caso

Fases	Descripción	Relación con el objeto de estudio
Selección y definición del caso	En esta fase, se selecciona el caso pertinente y se delimita su alcance. Además, se identifican los aspectos clave que hacen relevante el estudio, las fuentes de información, el problema a investigar y se definen los objetivos de investigación.	Durante las prácticas preprofesionales realizadas en el aula del subnivel 2, se identificó la problemática. Se determinó al proceso de enseñanza-aprendizaje como objeto de estudio y como sujetos a la docente y los niños de dicha aula. A continuación, se definieron los objetivos tanto general como específicos.
Elaboración de la lista de preguntas	Una vez definido el caso, se elaboran una serie de preguntas de investigación que servirán de guía durante el estudio. Es indispensable formular una pregunta general de la cual se desglosen varias preguntas específicas, orientadas a la recolección de información valiosa.	En esta fase como pregunta general se definió ¿Cómo fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje desde un enfoque activo dirigido a niños 3 a 4 años de un Centro de Educación Inicial?, la cual guio el proceso de investigación. Asimismo, se plantearon las preguntas que se utilizaron para la fase diagnóstica.
Localización de las fuentes de datos	En esta fase, se determinan las estrategias e instrumentos para la recopilación de datos. En la mayoría de los casos, se emplea la observación, el análisis de documentos o entrevistas y la indagación a través de preguntas.	Para la recolección de información sobre el objeto de estudio, se elaboraron los instrumentos de recolección como la guía de preguntas, diarios de campo y fichas de revisión documental, estas se basaron en las subcategorías e indicadores de estudio. Antes de su aplicación fueron validados por expertos, la entrevista se aplicó a la docente del aula y la ficha de revisión documental se utilizó para las planificaciones microcurriculares.
Análisis e interpretación	Durante esta fase se establecen relaciones de causa-efecto entre lo observado. El análisis es flexible y poco estructurado. Asimismo, se correlacionan los elementos del estudio y posteriormente, se evalúa la posibilidad de generalizar y aplicar los hallazgos a otros casos.	Se realizó un análisis de la información recolectada que fue interpretada de manera concisa. Para ello, se realizaron la codificación de primer y segundo nivel, redes semánticas y triangulación de datos.
Elaboración del informe	En la última fase, se presentan los eventos o situaciones más relevantes del caso de manera lógica. También, se explica cómo se obtuvieron los resultados y se reflexiona sobre su significado. Se realiza un informe que incluye las conclusiones, fomentando la reflexión en el lector.	Se contrastan los resultados obtenidos con la fundamentación teórica. Además, se presentaron los respectivos resultados y conclusiones con respecto al proceso de enseñanza-aprendizaje dando paso a la propuesta de intervención educativa.

Nota. En la tabla se muestran las fases del estudio de caso y su relación con el estudio.

3.5. Unidades de información

Las unidades de información están conformadas por 18 infantes de 3 a 4 años, de los cuales 9 son niños y 9 niñas, además de la docente de aula, pertenecientes al subnivel 2, de la jornada matutina de un Centro de Educación Inicial, ubicado en una zona urbana de la Ciudad de Azogues. Todos los participantes cuentan con el consentimiento informado de sus padres o tutores, así como la correspondiente autorización de la docente. El

tipo de muestreo fue por conveniencia, seleccionando intencionalmente a los participantes por su accesibilidad y relevancia directa en el proceso de enseñanza-aprendizaje estudiado. (ver anexo A).

3.5.1. Criterios de inclusión

Según Arias-Gómez et al. (2016), los criterios de inclusión se refieren a los aspectos que deben considerarse en los individuos u objetos de estudio. Entre las características particulares para este trabajo se incluyen la edad, la asistencia, el nivel escolar, el consentimiento informado de los representantes de los niños para su participación y, en el caso de los niños, un formulario de asentimiento informado. Estos criterios se observan en la Tabla 2.

Tabla 2

Criterios de inclusión del estudio

Criterios de inclusión
Niños y niñas de 3 a 4 años
Niños y niñas del subnivel 2
Niños y niñas que asisten regularmente a clases en el CEI
Niños y niñas que cuentan con el consentimiento firmado por los padres y/o representantes legales
Niños y niñas que hayan otorgado su asentimiento informado
Niños y niñas de la jornada matutina
Docente del subnivel 2

Nota. En la tabla se describen los criterios a considerar para la exclusión de las unidades de información del presente estudio.

3.5.2. Criterios de exclusión

Según Arias-Gómez et al. (2016), los criterios de exclusión se refieren a las características de la población que pueden influir o alterar los resultados de la investigación, esto los hace no aptos para ser seleccionados. Entre los factores considerados en este caso particular: edad, asistencia, nivel escolar, consentimientos y asentimientos. Los criterios se detallan en la Tabla 3.

Tabla 3

Criterios de exclusión del estudio

Criterios de exclusión
Niños y niñas fuera del rango de edad de 3 a 4 años
Niños y niñas que pertenezcan a otros subniveles
Niños y niñas que no se encuentran matriculados en el CEI

Niños y niñas que no cuentan con el consentimiento firmado por los padres y/o representantes legales
Niños y niñas que no hayan otorgado su asentimiento informado
Niños y niñas de la jornada vespertina
Docentes que no son del subnivel 2

Nota. En la tabla se describen los criterios a considerar para la exclusión de las unidades de información del presente estudio.

3.6. Operacionalización de las categorías de estudio

Según Cazau (2004), la operacionalización es un proceso que permite transformar un concepto en una variable medible, identificando sus dimensiones e indicadores de acuerdo con la categoría de estudio. Para Romero (2005), categorizar es clasificar o agrupar los datos con significados similares de manera clara. En este sentido, se realizó una matriz de categorización que detalla el objetivo del diagnóstico y la categoría de estudio: proceso de enseñanza-aprendizaje, con su respectiva definición. De esta se desprenden las subcategorías: rol del docente ejecutor-planificador y rol de los niños. Además, se describen los indicadores en cada subcategoría, las técnicas e instrumentos que se utilizaron. Como unidades de información se mencionan a la docente del aula del subnivel 2 y a los niños de 3 a 4 años. Ver a continuación Tabla 4.

Tabla 4

Matriz de categorías de estudio

Objetivo específico: Diagnosticar el estado actual del proceso de enseñanza-aprendizaje en niños de 3 a 4 años en un centro de Educación Inicial en Azogues, Cañar.

Categoría	Concepto	Subcategorías	Concepto	Indicadores	Técnicas e instrumentos	Unidad de información
Proceso de enseñanza-aprendizaje	Según el Ministerio de Educación (2014), es un proceso interactivo entre el docente ejecutor-planificador y el estudiante. Este sistema bidireccional permite que el infante descubra, desarrolle habilidades y construya su propio aprendizaje a través de las experiencias significativas y estimulantes que el profesor ha planteado.	Rol del docente ejecutor-planificador	López-Fajardo y Ávila-Mediavilla (2021) indican que, el docente es mediador entre el niño y el conocimiento, debe guiar el proceso de aprendizaje de manera activa, impulsándolo a ser investigador y constructor de su aprendizaje. El docente debe ser capaz de emplear instrumentos de evaluación que le permita identificar las necesidades en el aprendizaje. Para Carrión-Izurieta (2020), el docente debe considerar materiales, recursos, las actividades, estrategias y evaluación de los productos finales. Por lo tanto, el educador debe emplear su capacidad y los elementos en la planificación de manera pertinente, potenciando el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales en los niños.	1.1. Diseña actividades que integran los distintos ámbitos y destrezas del currículo. 1.2. Aplica métodos de enseñanza que permita el aprendizaje activo 1.3. Aplica estrategias metodológicas pertinentes y variadas que promueven el desarrollo integral y el aprendizaje activo 1.4. Acompaña el proceso de aprendizaje del infante 1.5. Integra juegos, retos, exploración sensorial y experimentación 1.6. Implementa recursos didácticos que despierten el interés 1.7. Usa la evaluación continua para considerar aspectos relevantes en sus planificaciones 1.8. Valora los procesos no solo los resultados de aprendizaje	Observación participante Diarios de campo Entrevista Guía de preguntas Análisis documental Ficha de revisión documental	Docente
		Rol de los niños	Durán et al. (2021) manifiestan que, el estudiante es el actor protagónico que construye su aprendizaje partiendo de la crítica y	2.1. Participa activamente en las actividades propuestas	Observación participante Diarios de campo	Estudiantes

	la reflexión. A través de la observación y la exploración adquiere autonomía y desarrolla habilidades que le permitan desenvolverse y aprender de manera activa y participativa. Para Rugeles et al. (2015), el trabajo colaborativo, la curiosidad y la comunicación son factores que potencian el desarrollo de destrezas, la adquisición y transferencia de conocimiento.	2.2. Interactúa con sus compañeros y el docente para construir aprendizajes 2.3. Interioriza las destrezas 2.4. Colabora con sus compañeros y docente 2.5. Aporta soluciones creativas 2.6. Propone ideas para la resolución problemas

Nota. Se describe y conceptualiza la categoría principal de estudio, además, se presentan las subcategorías con sus indicadores para la elaboración de los instrumentos.

3.7. Técnicas e instrumentos

En este apartado se describen las técnicas e instrumentos de recolección empleados durante el proceso de investigación, en la fase diagnóstica. La información obtenida se sometió a un proceso de análisis para asegurar la validez y confiabilidad de los resultados. Vásquez et al. (2023) manifiestan que esto permitirá obtener un panorama claro del estado actual del proceso educativo, sin establecer relaciones causales y aportando información para su comprensión.

3.7.1. Observación participante

Para Tejero (2021), la observación participante es una técnica cualitativa que permite recopilar datos de manera sistemática y no intrusiva. Se observa detenidamente y de manera metódica situaciones de los participantes sin modificar e intervenir para no alterar el flujo natural del estudio. En este sentido, se realizó la observación participante durante las horas de práctica preprofesional en torno al proceso de enseñanza-aprendizaje, lo cual permitió definir la problemática de investigación. Asimismo, esta técnica facilitó la comprensión de las dinámicas y comportamientos en el aula del subnivel 2.

3.7.1.1. Diario de campo

Como instrumento de observación se empleó el diario de campo. Para Luna-Gijón et al. (2022), el diario es una herramienta que apoya la memoria y la recreación de experiencias mediante anotaciones detalladas. Además, fomenta la reflexión, una postura crítica y contribuye al diseño de información. Durante las prácticas preprofesionales, se utilizaron los diarios de campo para recopilar información precisa sobre el objeto de estudio, considerando las subcategorías: rol del docente ejecutor-planificador y el rol de los niños. Estos diarios permitieron llevar un registro sistemático a lo largo del proceso de investigación, facilitando un análisis más profundo y contextualizado sobre las interacciones dentro del aula y el estado actual del proceso de enseñanza-aprendizaje. (ver anexo B).

3.7.2. Entrevista

Según González-Vega et al. (2022), la entrevista es una técnica de recolección de información que permite explorar las interacciones, significados y contextos de los participantes. En este contexto, se realizó una entrevista semiestructurada a la docente del subnivel 2, para recopilar información sobre sus prácticas pedagógicas, enfatizando en su método de enseñanza y cómo fomenta el desarrollo integral de los niños. Posteriormente, la información obtenida mediante una grabación de audio fue transcrita para su respectivo análisis e interpretación. Se elaboró un consentimiento informado para la aplicación de la entrevista, con el fin de autorizar el uso de los datos recolectados. (ver anexo C).

3.7.2.1. Guía de peguntas

Como instrumento de la entrevista se utilizó la guía de preguntas, esta proporciona una orientación clara en su diseño, facilitando al entrevistador la recolección de información específica y relevante sobre el tema de investigación (Useche et al., 2019). En este sentido, este instrumento permitió estructurar la entrevista dirigida a la docente de aula del subnivel 2. Se adoptó un formato semiestructurado, que brindó la flexibilidad necesaria para ajustar las preguntas según el desarrollo de la conversación. (ver anexo D).

3.7.3. Análisis documental

Para Martínez-Corona et al. (2023), esta técnica permite el registro de manera fácil y óptima de la información para su consulta y recuperación de documentos institucionales. En este sentido, el análisis documental permitió revisar las planificaciones microcurriculares del CEI, identificando y verificando aspectos clave en su diseño. Se consideró el 30% del total de Planificación por Experiencia de Aprendizaje (PEA) para la revisión, proporcionando información de la subcategoría del rol del docente planificador.

3.7.3.1. Ficha de revisión documental

Como instrumento del análisis documental se emplearon las fichas de revisión. De acuerdo con Loayza (2021), estas fichas sirven para registrar y organizar la información obtenida de diversas fuentes como

revistas de alto impacto, libros académicos y otras fuentes bibliográficas. Su empleo facilitó un análisis estructurado y eficiente de la información. En este sentido, se elaboró una ficha de revisión documental diseñada como una lista de cotejo, conformada por 6 ítems. Su aplicación se centró en verificar el cumplimiento de los criterios establecidos en las planificaciones microcurriculares, con el objetivo de asegurar la coherencia, relevancia y eficacia en el proceso de enseñanza-aprendizaje. (ver anexo E).

3.8. Técnicas e instrumentos de análisis de información

En el presente estudio se llevó a cabo un proceso de análisis de datos exhaustivo, mismo que pasó por procesos de codificación de primer y segundo nivel, redes semánticas y la triangulación de datos.

Para Vives y Hamui (2021), la codificación de primer nivel sirve para segmentar los datos, asignar códigos a nivel de indicador, analizar información y agrupar los códigos según los resultados. Para Palacios (2016), la codificación de segundo nivel es un proceso que consiste en agrupar códigos con el fin de exponer resultados precisos, densos y relevantes.

Figueroa et al. (1976), conciben a la red semántica como la herramienta para presentar los significados a través de palabras clave que se obtienen del objeto de estudio. La triangulación de datos según Aguilar y Barroso (2015), permite abordar diferentes puntos de vista, incrementando la validez de los resultados.

En este sentido, en la codificación de primer nivel, se establecieron códigos a partir de los indicadores. Luego, a través de la codificación de segundo nivel, se combinaron códigos de acuerdo con la similitud de significados. Posterior a ello, se empleó la red semántica para representar visualmente las conexiones entre los conceptos clave establecidos durante el proceso de análisis. Finalmente, se realizó la triangulación de datos para contrastar la información entre varias fuentes y asegurar la validez de los resultados.

3.8.1. Diseño y validación de instrumentos de recolección de información

Para el presente estudio, se diseñaron instrumentos como la entrevista semiestructurada, el diario de campo y la ficha de revisión de las planificaciones microcurriculares. Se consideraron los indicadores de cada

subcategoría, detallados en el cuadro de categorización. Para su respectiva validación, se presentaron a tres expertos. Gracias a la retroalimentación, se realizaron los cambios sugeridos para asegurar validez y confiabilidad para su aplicación, obteniendo rigor metodológico. (ver anexo F).

3.9. Implicaciones éticas

El presente estudio se rige por los principios éticos establecidos en el Código de ética de la Universidad Nacional de Educación, cuidando la integridad y el bienestar de todos los participantes. De acuerdo con lo estipulado en el Art. 28 por el Consejo Universitario de la Universidad de Nacional de Educación (2023):

> Los investigadores están en la responsabilidad de informar a los participantes de manera clara y oportuna, el objetivo y finalidad de la investigación, innovación educativa y emprendimiento, los instrumentos de recolección de datos a ser utilizados, así como, el posible impacto de su intervención en las instituciones y/o comunidades educativas. (p. 18)

En este sentido, se solicitó que los representantes legales y/o tutores de los infantes del subnivel inicial 2 firmen un consentimiento informado, donde se detallaron los objetivos del estudio, los procedimientos a seguir, uso de fotografías y videos como evidencia, así como el derecho a abandonar la investigación en cualquier momento. Del mismo modo, se socializó y presentó el consentimiento a la docente de aula para participar en la investigación.

La información recolectada será manejada de manera que se respete la privacidad de los participantes. Como se encuentra establecido en el Art. 29 del Código de Ética de la Universidad Nacional de Educación “se garantizará el anonimato y confidencialidad de los participantes de la investigación, innovación educativa y emprendimiento, a menos que exista una autorización expresa del uso de datos personales”. Así, se promueve el respeto ético en los procesos de investigación, asegurando que los derechos de los participantes sean

protegidos. En este sentido, el presente estudio, se rigió bajo lo estipulado en los artículos mencionados. (ver anexo A).

Capítulo IV: Análisis e Interpretación de Resultados

4.1. Análisis e interpretación de la información

En el presente estudio se llevó a cabo un proceso de análisis de datos exhaustivo, mediante la codificación de primer y segundo nivel, desinficiones, elaboración de redes semánticas por cada instrumento: entrevista, diarios de campo y fichas de revisión. Finalmente, se realizó la triangulación de datos, que refleja el contraste de resultados obtenidos.

4.1.1. Codificación abierta o de primer nivel

Para realizar la codificación de primer nivel, se consideraron los indicadores y subcategorías de estudio, nominándolas con sus respectivos colores y códigos. De esta forma, se identificaron unidades significativas en la entrevista, diarios de campo y fichas de revisión documental. Para Vives y Hamui (2021) en este punto, se segmentan los datos, se asignan códigos a nivel del indicador, se analiza la información y se agrupan los códigos por similitud. A continuación, en la tabla 5, se presenta la codificación de primer nivel, considerando el proceso de enseñanza-aprendizaje como categoría de estudio, el rol del docente ejecutor-planificador y el rol de los niños como subcategorías.

Tabla 5

Codificación de primer nivel

Codificación de primer nivel			
Categoría de estudio	Proceso de enseñanza-aprendizaje		
Código	PEA		
Indicadores	**Códigos**	**Subcategoría**	**Código**
Diseña actividades que integran los distintos ámbitos y destrezas del currículo	DAIDA		
Aplica métodos de enseñanza que permitan el aprendizaje activo	AMEAC		
Aplica estrategias metodológicas pertinentes y variadas que promueven el desarrollo integral y el aprendizaje activo de los niños	AEMV		
Acompaña el proceso de aprendizaje del infante	APAI		
Integra métodos de juegos, retos, exploración sensorial y experimentación	IMJRESE		
Implementa recursos didácticos que despierten el interés	IRDI		
Usa la evaluación continua para considerar aspectos en sus planificaciones	UECAP		RDE

Valora los procesos no solo los resultados de aprendizaje	VPRA	Rol del docente ejecutor	
El tema central articula más de un ámbito de aprendizaje	TCAAP	planificador	RDP
La planificación integra más de un ámbito de aprendizaje del currículo	PIAAC		
Las estrategias metodológicas responden a un enfoque interdisciplinario	EMREI		
Incluye el uso de recursos lúdicos o manipulativos	IURLM		
La planificación está organizada en fases: inicio, desarrollo y cierre	POFIDC		
Las actividades de evaluación son coherentes con los objetivos de aprendizaje y las metodologías	AECOAM		
Participa activamente en las actividades propuestas	PAAP	Rol de los niños	RDN
Interactúa con sus compañeros y el docente para construir aprendizajes	ICDCA		
Interioriza las destrezas	ID		
Colabora con sus compañeros y docente	CCD		
Aporta soluciones creativas	SC		
Propone ideas para la resolución de problemas	PIRP		

Nota. Elaboración propia.

4.1.1 Densificación

A continuación, se presentan las densificaciones de los instrumentos aplicados en la fase diagnóstica. Primero, se realizó la densificación de la entrevista semiestructurada considerando los códigos determinados en la codificación de primer nivel, luego, se presenta la densificación de los diarios de campo y, por último, de las fichas de revisión documental.

4.1.1.1. Densificación de la entrevista semiestructurada - fase diagnóstica

Para la recolección de información relevante sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje desde un enfoque activo se empleó la entrevista a la docente del aula del subnivel 2. Posterior a ello, se realizó la densificación de la información o su compactación para una mejor comprensión de la categoría de estudio, lo que permitió identificar relaciones entre los elementos que afloran en la entrevista semiestructurada.

En la subcategoría Rol del docente ejecutor (**RDE),** en torno al indicador: **DAIDA,** la docente reconoce y ejemplifica una mirada interdisciplinaria en sus planificaciones. La ejecución de actividades pretende ser significativa e incluir varias destrezas y ámbitos del currículo. Asimismo, para planificar la docente indica que se centra en los intereses y necesidades de los infantes.

De acuerdo con los indicadores: **AMEAC, IMJRESE y AEMV** respectivamente, los resultan se relacionan estrechamente. Para la docente el desarrollo integral y la participación activa de los infantes se

genera a través del juego como método de enseñanza por lo que indica que, utiliza la motivación y material que despierte el interés, convirtiéndolos en el foco principal de la actividad planteada. Como ejemplos, la docente manifestó que al trabajar con masas de harina y agua los niños experimentan, manipulan y aprenden. También, la docente expresó que emplea el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) como metodología, ya que le permite al infante elegir diferentes tipos de materiales, combinar colores y según su creatividad pueda hacer sus producciones.

En cuanto a los indicadores: **APAI** y **VPRA**, también guardan relación de similitud en la respuesta, pues la docente guía y orienta a los estudiantes aplicando diversas formas y acciones que le permitan partir de experiencias previas de los infantes. Se destaca que, se valora el proceso de los niños. Se destaca que, se valora el proceso de infante, pues no se centra en si termina o no la actividad sino más bien considera la participación y cómo se desenvuelven durante la clase.

En torno al indicador: **IRDI,** la profesora manifiesta que los recursos que se emplean con mayor frecuencia son la televisión y material impreso o digital. Para su selección, la docente indica que procura que sean atractivos, estimulantes y motivadores. Otro aspecto que considera es que sean seguros para velar por la integridad física del infante.

Por último, en torno al indicador: **UECAP,** la docente manifiesta que emplea la evaluación formativa y la observación para evidenciar el progreso de los infantes y determinar en qué destrezas debe reforzar sus próximas planificaciones (ver anexo G).

4.1.1.2. Densificación diarios de campo - fase diagnóstica

En la densificación de los diarios de campo, en la subcategoría **RDE** con respecto al indicador: **DAIDA,** no se logró evidenciar en su totalidad. La docente integra varias actividades en hojas de trabajo, muchas de ellas implican colorear con lápices de colores, pintar con pintura dactilar, pegar imágenes, escuchar

canciones y decorar dibujos. Sin embargo, estas producciones requieren que sean realizadas de manera perfecta por parte de los infantes.

En cuanto a los indicadores: **AMEAC, IMJRESE y AEMV,** la docente inicia la clase con un diálogo con los infantes para captar el interés y dar paso a la realización de la hoja empleada para la actividad. Además, permite que escojan el color, dependiendo de la orden, accede a que empleen otros materiales previamente seleccionados. No se evidencia la ejecución regular de actividades lúdicas que permitan el juego, la experimentación y la exploración de materiales para la participación activa de los infantes. Además, no se da la aplicación constante ni planificada de actividades en grupo.

En cuanto a los indicadores: **APAI y VPRA,** el acompañamiento que brinda la docente es ayudar a los niños a culminar las actividades y brindar las respectivas indicaciones antes de empezar. Da importancia al apoyo individual de forma directa, en ocasiones es necesario que el niño termine la hoja de trabajo en clase, evitando cometer errores.

Con respecto al indicador: **IRDI,** emplea videos interactivos, canciones y cuentos para generar interés y comprensión del tema de aprendizaje. La docente trabaja con material concreto que dispone en el aula y para las actividades seleccionadas, materiales: pintura dactilar, foami, escarcha, lápices de colores, papel brillante, semillas, masa y plumón.

Finalmente, en cuanto al indicador: **UECAP,** no se evidencia la aplicación de instrumentos de evaluación. Sin embargo, para evaluar la maestra considera la participación del infante, por lo que, genera espacios de diálogo a través de preguntas sobre lo que están realizando y aprendiendo en clase.

En la segunda subcategoría: Rol de los niños (**RDN),** en torno al indicador: P**AAP,** no se evidenció en su totalidad, ya que en algunas ocasiones los infantes no muestran interés y no se involucran en trabajos grupales, conversatorios y juegos. Esta situación dificultó observar la participación activa en las actividades propuestas.

Los indicadores referidos a: **ICDCA y CCD,** se asemejan ya que se evidenció que existe la colaboración entre pares para la realización de actividades, además, hay niños que reflejan disposición para apoyar y ayudar a otros compañeros, cuando aquellos demuestran dificultad, logrando un aprendizaje entre pares. Asimismo, se da la interacción con la docente a través de conversatorios y diálogos, donde los niños participan espontáneamente.

Con respecto al indicador: **ID,** la información recopilada es escasa, no obstante, pocos niños son capaces de recordar lo aprendido en la clase anterior. En este sentido, las experiencias no resultan ser significativas para que los infantes puedan interiorizar completamente las destrezas y aplicarlas de forma autónoma en otros contextos.

Finalmente, en la subcategoría: **RDN**, en torno a los indicadores: **ASC y PIRP,** las observaciones guardan relación pues se observó que los infantes proponen ideas vinculadas al tema de aprendizaje para lograr el cumplimiento de una orden o actividad en la jornada, mediante el juego o diálogo compartido. Además, es importante señalar que los infantes pueden demostrar su creatividad en actividades de decorado o pintado cuando se les da la libertad de escoger el material, situación que en algunas ocasiones se observó en el aula. (ver anexos B y G).

4.1.1.3. Densificación ficha de revisión documental

La densificación de la ficha de revisión de las planificaciones microcurriculares, evidencia que en subcategoría: rol del docente planificador (**RDP)**, en torno a los indicadores: **TCAAP y PIAAC,** reflejan similitud de las observaciones, ya que las planificaciones integran al menos dos ámbitos en cada jornada, desde un enfoque disciplinar que responde a las destrezas específicas de cada ámbito. Además, las actividades se distribuyen durante el primer y segundo periodo para mantener la continuidad en el proceso de aprendizaje.

Con respecto a los indicadores: **EMREI e IURLM,** guardan relación, pues se evidenció que las estrategias no responden a un enfoque interdisciplinar. Además, se observó el uso sistemático de videos,

canciones, hojas de trabajo y objetos reales como recursos didácticos. No obstante, se identifica una escasa integración de recursos lúdicos que potencien la motivación y favorezcan una comprensión más profunda de los contenidos.

En el Rol docente planificador (RDP), se evidenció completamente el indicador: **POFIDC.** Las planificaciones en el apartado de estrategias metodológicas estructuran la secuencia de aprendizaje en anticipación, construcción y consolidación. Las actividades de anticipación facilitan la activación previa, la presentación dinámica de contenidos. Se destaca el uso del DUA, considerando en cada momento de la clase estilos auditivo, visual y kinestésico, asegurando al menos en la planificación escrita una atención integral. Sin embargo, las actividades de construcción y evaluación, mayormente se realizan en hojas de trabajo. Cabe señalar que, cada secuencia no siempre guarda coherencia con los objetivos de aprendizaje al no responder a las destrezas propuestas. Se evidencia además una debilidad en las metodologías utilizadas, ya que estas no se explicitan claramente, lo que limita la coherencia integral en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Finalmente, en relación con el indicador: **AECOAM,** como se había señalado, se recurre a hojas de trabajo y al conversatorio de manera preferente. Estas actividades, resultaban contradictorias, ya que no siempre se ajustaban a los objetivos de aprendizaje y metodologías empleadas. (ver anexo G).

4.2. Codificación axial o de segundo nivel

La codificación de segundo nivel se construyó a partir de los resultados obtenidos en la codificación de primer nivel y la respectiva densificación de los tres instrumentos utilizados en la fase diagnóstica. Para Palacios (2016), la codificación axial consiste en relacionar significados y exponer resultados precisos, densos y relevantes sobre el objeto de estudio. En tal sentido, se presenta la codificación de segundo nivel que reflejan los nuevos códigos en los que se agruparon los indicadores por similitud de significados. (ver tabla 6).

Tabla 6

Codificación de segundo nivel

Codificación de segundo nivel						
Categoría de estudio	Proceso de enseñanza-aprendizaje					
Código	PEA					
Indicadores	**Códigos**	**Cambios**	**Nuevo indicador**	**Recodificación**	**Subcategoría**	**Código**
Diseña actividades que integran los distintos ámbitos y destrezas del currículo	DAIDA	Se mantiene		DAIDA		
Aplica métodos de enseñanza que permita el aprendizaje activo Integra métodos de juegos, retos, exploración sensorial y experimentación	AMEAC IMJRESE	Se combinan	Integra métodos y recursos variadas y pertinentes que promueven el aprendizaje activo	IMRVPAA		
Aplica estrategias metodológicas pertinentes y variadas que promueven el desarrollo integral y el aprendizaje activo de los niños	AEMV	Se mantiene		AEMV		
Acompaña el proceso de aprendizaje del infante Valora los procesos no solo los resultados de aprendizaje	APAI VPRA	Se combinan	Acompaña y valora los procesos de aprendizaje del infante	AVPAI		
Implementa recursos didácticos que despierten el interés	IRDI	Se mantiene		IRDI	Rol del docente ejecutor	RDE
Usa la evaluación continua para considerar aspectos en sus planificaciones	UECAP	Se mantiene		UECAP		
El tema central articula más de un ámbito de aprendizaje La planificación integra más de un ámbito de aprendizaje del currículo	TCAAP PIAAC	Se combinan	El tema central articula más de un ámbito de aprendizaje	TCAMAA	planificador	RDP
Las estrategias metodológicas responden a un enfoque interdisciplinario Incluye el uso de recursos lúdicos o manipulativos	EMREI IURLM	Se combinan	Incluye estrategias y recursos llamativos y manipulativos interdisciplinarios	IERLMI		
La planificación está organizada en fases: inicio, desarrollo y cierre	POFIDC	Se mantiene		POFIDC		
Las actividades de evaluación son coherentes con los objetivos de aprendizaje y las metodologías	AECOAM	Se mantiene		AECOAM		
Participa activamente en las actividades propuestas	PAAP	Se mantiene		PAAP	Rol de los niños	RDN
Interactúa con sus compañeros y el docente para construir aprendizajes	ICDCA	Se combinan	Interactúa con sus compañeros y docente para	ICDCA		

Colabora con sus compañeros y docente	CCD		construir aprendizajes		
Interioriza las destrezas	ID	Se mantiene		ID	
Aporta soluciones creativas Propone ideas para la resolución de problemas	ASC PIRP	Se combinan	Propone ideas creativas para la resolución de problemas	PICRP	

Nota. Elaboración propia.

En la codificación de segundo nivel, al analizar las subcategorías del proceso de enseñanza-aprendizaje, se encontraron varias coincidencias en los resultados, lo que permitió agruparlos y entender con mayor profundidad lo que ocurre en el aula del subnivel 2.

Con relación a la subcategoría: **RDE,** se combinaron los tres indicadores: **AMEAC, IMJRESE y AEMV,** se estableció como nuevo código: **IMVPAA.** Además, se combinaron los indicadores: **APAI y VPRA,** ya que al analizar información hubo similitud en resultados con relación al acompañamiento que brinda la docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Como nuevo código se estableció: **AVPAI.**

En torno a la subcategoría **RDP,** se combinaron los indicadores: **TCAAP y PIAAC** por articular un mismo aspecto, obteniendo resultados que se complementan y relacionan, como nuevo código se estableció: **TCAMAA.**

En cuanto a la subcategoría **RDN**, se determinó que los indicadores: **ICDCA y CCD** poseen similitudes en sus significados, ya que cuando el niño colabora se da una interacción con sus demás compañeros y docente, el nuevo código es: **ICDCA. L**os indicadores **ASC y PIRP** se relacionaron estrechamente porque buscaban conocer si los infantes proponen ideas para la resolución de conflictos en el aula, se combinaron y se estableció como nuevo código: **PICRP.**

Los demás indicadores se mantienen por separado, pues responden a aspectos puntuales y específicos.

4.3. Red semántica

Para Figueroa et al. (1976), la red semántica se emplea para presentar los significados que se obtienen del objeto de estudio. Debe ser comprensible y considerar el marco teórico y las palabras clave del proceso de

análisis de los resultados. En este sentido, se realizó la representación visual de los resultados por subcategorías: rol del docente y rol de los niños, relacionando la información recolectada con los referentes teóricos.

En la red semántica de la entrevista semiestructurada (ver anexo H), se refleja las dos subcategorías de estudio con sus respectivos códigos: el indicador **DAIDA** evidenció la integración de más de dos ámbitos y destrezas del currículo. En cuanto a los indicadores **AMEAC, IMJRESE y AEMV** se fusionaron porque se manifestó que reconoce al juego como estrategia principal en el aprendizaje del niño y se expuso la aplicación del DUA como metodología que valora la diversidad en todos los momentos de la secuencia didáctica, surgiendo un nuevo código **IMVPAA.** Asimismo, los indicadores **APAI** y **VPRA** se fusionaron ya que el apoyo que la docente manifiesta brindar al infante consiste en valorar su proceso y participación, más no sus producciones finales. A partir de esta combinación surge como nuevo código **AVPAI**.

Por otro lado, en torno al indicador **IRDI,** indica el uso de recursos digitales como: videos, cuentos llamativos, hojas de trabajo, material impreso y material concreto como: fichas, dados y masas de harina o plastilina. Finalmente, el indicador **UECAP** dio a conocer que utiliza la observación y evaluación continua para evaluar el progreso de los pequeños.

Continuando, los indicadores: **TCAAP y PIAAC** se fusionan porque los ámbitos y destrezas que se utilizan guardan relación con el tema y objetivo de aprendizaje, surgiendo como nuevo código **PIAAC.** Con el indicador: **EMREI** se expresa que el empleo de los recursos, ocasionalmente despiertan el interés de los niños. El indicador: **IURLM**, considera que la docente utiliza material concreto para llamar la atención del niño, pues le permite manipular. Finalmente, en el indicador: **AECOAM, s**e manifestó que la evidencia en las hojas de y trabajo sirve para poder verificar y reforzar el proceso de aprendizaje en los niños.

En el indicador: **PAAP** la docente expresó que las actividades apuntan a que el niño sea el foco principal del aprendizaje. En el indicador **ID**, la docente manifestó que se fija en cómo el infante realiza la

hoja de trabajo, los errores que comete y su desenvolvimiento durante la clase. Finalmente, en los indicadores: **ASC y PIRP** se fusionan, ya que la docente manifestó que se promueve la creatividad en las producciones finales y se promueve la exploración y experimentación en los niños. A partir de esta combinación surgió como nuevo código **PICRP.**

De esta manera, en la parte superior se evidencian los 14 códigos que se obtuvieron como resultado final: **DAIDA, IMVPAA, AVPAI, IRDI, UECAP, PIAAC, EMREI, IURLM, POFIDC, AECOAM, PAAP, ICDCA, ID y PICRP**, los cuales se vinculan con la categoría de estudio: Proceso de enseñanza-aprendizaje.

La red semántica de los diarios de campo (ver anexo H), representa de manera clara la conexión entre los indicadores que subyacen a las subcategorías del estudio y a sus respectivos códigos: en el indicador **DAIDA** se observó que se articulan dos ámbitos y destrezas del currículo en el proceso de aprendizaje durante una jornada de trabajo. En cuanto a los indicadores: **AMEAC**, **IMJRESE**, **AEMV** e **IURLM**, estos se fusionaron debido a las estrategias y actividades que la docente empleó en el aula, eran muy similares: diálogo, hojas de trabajo y material concreto, dando lugar al nuevo código: **IMRVPA**. De manera similar, los indicadores: **APAI** y **VPRA** se agruparon por su similitud en relación con el acompañamiento y ayuda brindada por la docente en las actividades, lo cual originó el nuevo código: **AVPAI**.

El indicador **IRDI** evidenció el uso de material concreto, aunque medianamente llamativo. Por otro lado, el código **UECAP** mostró la forma en que se realizó la evaluación, a través de la observación y supervisión directa en el aula. Los indicadores: **TCAAP** y **PIAAC** se integraron, generando el nuevo código: **PIAAC**, se observó la articulación de más de un ámbito de aprendizaje en torno al eje integrador de la planificación. El indicador **EMREI** evidenció que existían varias opciones de estrategias registradas, pero que solo se utilizó una: el trabajo en hojas. En lo que respecta al indicador: **POFIDC**, se evidenció que la

planificación contempla las fases de inicio, desarrollo y cierre. En el caso del indicador: **AECOAM**, no se evidenció la aplicación de ningún instrumento específico para la evaluación.

Por otro lado, el indicador: **PAAP** mostró que, en algunas ocasiones los infantes no manifestaron interés ni se involucraron activamente en actividades grupales, conversatorios o juegos. Los indicadores: **ICDCA** y **CCD** se combinaron en el nuevo código: **ICDCA**, reflejando la colaboración entre pares en actividades como pintar y estampar. El indicador **ID,** puso en evidencia que los infantes recordaban lo aprendido y cumplían con el objetivo de la actividad, aunque presentaran ciertos momentos de confusión por la actividad. Finalmente, los indicadores: **ASC** y **PIRP** guardaron relación y se fusionaron, generando el nuevo código: **PICRP**, el cual evidenció que las actividades no fomentaban el pensamiento creativo y resolución de problemas, pero se logró visualizar mediante el juego o el diálogo compartido.

De esta manera, la red semántica en la parte superior se evidencian los 13 códigos que se obtuvieron como resultado final: **DAIDA, IMRVPA, AVPAI, IRDI, UECAP, PIAAC, EMREI, POFIDC, AECOAM, PAAP, ICDCA, ID y PICRP**, los cuales se vinculan con la categoría de estudio: Proceso de enseñanza-aprendizaje.

En la red semántica de la ficha de revisión documental, (ver anexo H) se representa de manera clara la conexión entre algunos de los indicadores que pertenecen a las subcategorías de estudio con sus respectivos códigos: en el indicador **DAIDA,** se verificó que las planificaciones se integran al menos 4 ámbitos y destrezas para trabajar, pero de manera disciplinar. Los indicadores: **AMEAC, IMJRESE y AEMV** se fusionan porque se reflejaron dinámicas, canciones y cuentos como recursos lúdicos y llamativos, además de hojas de trabajo. Es importante destacar que consideran el aprendizaje visual, auditivo y kinestésico que propone el DUA, no obstante, en la ejecución no se verificó su aplicación por completo. A partir de estos indicadores, surgió como nuevo código: **IMVPAA.** Asimismo, los indicadores: **APAI y VPRA**, se combinaron pues las Planificaciones por Experiencia de Aprendizaje (PEA), destacan el rol de docente como

guía y brinda acompañamiento en el aprendizaje, obteniendo como nuevo código: **AVPAI**. En el indicador **IRDI,** se plantea una variedad de recursos tanto digitales como didácticos, pero en la práctica no se consideran algunos de los mencionados.

Continuando con los indicadores: **TCAAP** y **PIAAC**, se combinaron ya que se evidenció que la experiencia de aprendizaje se articula con el objetivo y con todos o casi todos los ámbitos del currículo, pero no de manera disciplinar. A partir de este resultado se obtuvo como nuevo código: **PIAAC.** Los indicadores: **EMREI y IURLM,** predomina la intención de utilizar el juego y material didáctico, pero se debe integrar en las planificaciones la exploración y experimentación, además se requiere un equilibrio entre recursos manipulativos y lúdicos, porque se evidencia el uso frecuente de hojas de trabajo, surgió como nuevo código: **IERLMI.** En cuanto al indicador: **POFIDC,** se evidenció que las planificaciones siguen el proceso de las fases sugeridas en el currículo para una secuencia de aprendizaje: inicio, desarrollo y cierre. En el indicador **AECOAM**, se evidencian las hojas de trabajo como actividades de evaluación y algunas no responden a los objetivos de aprendizaje.

Por otro lado, el indicador **PAAP** refleja que las actividades propuestas apuntan a que el niño participe activamente. Los indicadores: **ICDCA y CCD,** plantean actividades grupales como dinámicas y rondas que permitan la interacción entre niños y la docente para construir aprendizaje, sin embargo, no se evidencia completamente en la ejecución de clases. De esta fusión, se obtuvo como nuevo código: **ICDCA.** El indicador **ID,** muestra que la docente propone el dialogo y que el niño cumpla la hoja de trabajo como parte de interiorización de las destrezas trabajadas en la clase.

Finalmente, los indicadores: **ASC y PIRP** se fusionan debido a las actividades propuestas mayormente son hojas de trabajo lo que no permite al infante proponer soluciones creativas. A partir de estos resultados surgió como nuevo código: **PICRP.**

De esta manera, en la parte superior de la red semántica de la ficha de revisión se evidencian los 13

códigos que se obtuvieron como resultado final: **DAIDA, IMVPPA, AVPAI, IRDI, UECAP, PIAAC, IERLM, POFIDC, AECOAM, PAAP, ICDCA, ID y PICRP**, los cuales se vinculan con la categoría de estudio: proceso de enseñanza-aprendizaje.

4.4. Triangulación de datos

Posterior a la codificación de primer y segundo nivel, y la elaboración de las redes semánticas, se realizó la triangulación de datos para contrastar la información recopilada. Según Aguilar y Barroso (2015), la triangulación permite integrar diferentes puntos de vista de los resultados para garantizar una precisión en su análisis, incrementando su validez. En este sentido, se organizó la información por: subcategorías e indicadores, resultados por instrumento, referentes teóricos y finalmente, se exponen los aportes más significativos para las subcategorías de estudio. A continuación, en la Tabla 7 se presenta la triangulación.

Tabla 7

Triangulación de datos

Triangulación de datos					
Subcategorías	**Instrumento 1: Entrevista a la docente**	**Instrumento 2: Diarios de campo**	**Instrumento 3: Ficha de revisión documental**	**Referentes teóricos**	**Aportaciones**
Rol docente ejecutor	La docente manifiesta que integra más de dos ámbitos y destrezas del currículo, lo que evidencia una perspectiva amplia e integradora del proceso educativo.	Se observó que se trabajan casi siempre cuatro ámbitos, pero aislados dos antes del recreo y dos después.	Las planificaciones incluyen al menos cuatro ámbitos y destrezas del currículo.	De acuerdo con Bell et al. (2022) el proceso de enseñanza-aprendizaje debe diseñarse e implementarse desde una mirada interdisciplinaria para la integración de diversos saberes y procedimientos que busquen dar respuesta a desafíos.	Contrastando los resultados de los instrumentos, se aprecia que las actividades en la práctica se ejecutan de manera disciplinar. Lo que muestra una discrepancia entre lo que se dice, se hace y se planifica. Por lo tanto, es necesario que se diseñen e implementen actividades de manera interdisciplinar, evitando trabajar los distintos ámbitos de manera aislada, incluyendo el juego libre, experimentación y desafíos sensoriales donde el niño sea protagonista para favorecer la curiosidad, participación activa y desarrollo integral.
	Se resalta el uso del juego como estrategia principal en el aprendizaje de los niños. Se parte de los saberes previos de los infantes.	Por lo general, se aplican actividades como colorear, pintar, pegar imágenes, decorar, estampar de forma repetitiva y monótona, predominando el empleo de hojas de trabajo. Se utiliza el diálogo, dinámicas grupales y rondas que facilitan la interacción tanto entre los niños como la docente, pero no son constantes. En ocasiones realiza trabajos en	Se identificaron actividades bastante atractivas y lúdicas como dinámicas, canciones y las infaltables hojas de trabajo que buscan atender distintos estilos de aprendizaje: visual, auditivo y kinestésico, vinculando la planificación con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Pero en la ejecución no	Según Caicedo et al. (2025) el desarrollo integral se fortalece con el uso de metodologías y estrategias activas basadas en la exploración que posiciona al niño como protagonista de su aprendizaje, promoviendo la curiosidad, el descubrimiento y la resolución de problemas a través de la interacción con el entorno y material concreto. Asimismo, es necesario emplear elementos sensoriales, emocionales y cognitivos dentro del proceso.	Los resultados reflejan una intención de promover el aprendizaje activo, pero no se evidencia claramente el uso de métodos como el juego, la exploración sensorial o los retos. Asimismo, las estrategias se limitan a momentos puntuales sin un enfoque lúdico o experimental bien estructurado. A pesar de que la docente y la planificación hablan del juego como puntos estratégicos para el aprendizaje infantil, sería adecuado no solo planificar actividades sino aplicarlas y plantearlas de modo que den paso a

		grupo. No se evidenció completamente la integración de otros métodos lúdicos, retos, exploración sensorial ni experimentación.	siempre se emplean todo lo descrito, siguiendo lo planteado.	Según Zambrano et al (2023), en la educación actual se necesita que los docentes empleen estrategias didácticas, encaminadas a que los alumnos puedan solucionar problemas. Por ende, es esencial estimular el trabajo en equipo, el desarrollo de valores como la empatía, respeto para su desarrollo integral.	experiencias significativas y contextualizadas, articulando más de dos ámbitos de aprendizaje con actividades que involucren el juego, la exploración, el arte, el lenguaje y el pensamiento lógico, favoreciendo así una enseñanza más coherente, activa y conectada con la realidad. Además, si se reconoce al DUA como estrategia única esta debe reflejarse en actividades concretas que garanticen esa participación activa y significativa de todos los niños.
	La docente manifiesta que hace énfasis en el proceso más que en resultado final, dándole más importancia a la participación activa de los niños en el aula.	La docente proporciona indicaciones, explica cómo realizar la actividad con el fin de que el infante desarrolle el producto final de la mejor manera para evitar errores y, brinda ayuda al infante.	En las planificaciones se destacan el papel de guía y orientador en el proceso de enseñanza aprendizaje, resaltando la importancia de brindar apoyo constante a los niños.	Según López-Fajardo y Ávila-Mediavilla (2021) en Educación Inicial el educador se convierte en mediador entre el estudiante y el conocimiento, debe guiar el proceso de aprendizaje de manera creativa, innovadora e interdisciplinaria, impulsando al infante a ser investigador y constructor de su aprendizaje.	Contrastando los resultados, existe un acompañamiento de la docente en el proceso, pero esta guía es para conseguir un producto del niño sin errores por lo que, se debe reforzar este rol del docente para que impulse al niño de manera creativa e innovadora a construir su propio aprendizaje y se enfoque en su participación en las actividades.
	La docente mencionó la utilización de recursos y materiales que capten el interés del niño, entre ellos videos, cuentos atractivos, hojas de trabajo impresas y materiales manipulativos como fichas, dados, masas de harina y plastilina.	La docente empleaba videos interactivos, canciones y cuentos para generar interés y comprensión del tema de aprendizaje. En ocasiones, se permite la elección de materiales por parte de los infantes. Se trabajaba con material concreto pintura dactilar, foami, escarcha, lápices de colores, papel	Por lo general, se diseñan actividades que conllevan colorear, pintar, pegar imágenes, decorar, estampar de forma repetitiva y monótona Predominando el empleo de hojas de trabajo, por ello lo recursos y materiales	Napa (2023) y Carrión-Izurieta (2020) manifiestan que, los recursos no solo deben ser atractivos, sino también funcionales, significativos y seleccionados de manera pertinente para motivar, facilitar la comprensión y favorecer el desarrollo cognitivo. Por lo tanto, los recursos didácticos deben conectarse con los intereses del infante y promover	Los resultados evidencian el uso de diversos recursos didácticos como videos, canciones, cuentos y materiales manipulativos que medianamente captaban el interés del infante. Por lo tanto, es importante que la docente utilice recursos variados e innovadores que motiven y llamen la atención del niño por aprender, ya que al emplear los recursos de forma monótona los niños se aburren.

		brillante, semillas, masas y plumón.	están acorde a estas actividades.	procesos de pensamiento, exploración y construcción activa del aprendizaje y no verse como un estímulo visual.	
	Uso constante de la observación y evaluación continua ya que le permite acompañar a la docente de cerca el avance de los niños y ajustar las actividades a sus necesidades.	No se observó el uso de instrumentos de evaluación sin embargo la docente consideraba la participación de los infantes durante la actividad y medianamente generaba espacios de diálogo mediante preguntas de lo que realizan y aprendieron.	No se encontró información clara sobre la evaluación continua dentro de las planificaciones revisadas.	De acuerdo con el Ministerio de Educación (2014), el proceso de evaluación permite la toma de decisiones a través de acciones de mejora. Por lo que, la evaluación es un proceso continuo que permite ajustes que optimicen el proceso de enseñanza-aprendizaje. En Educación Inicial, la evaluación no es utilizada para medir si el infante aprueba o desaprueba sino, para favorecer el desarrollo de habilidades y potencialidades para el desarrollo integral de los mismos.	Los resultados evidencian que se reconoce la evaluación cualitativa centrada en la participación del niño durante la clase, valorando su desenvolvimiento. Aspecto que se considera positivo dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje ya que la evaluación que aplican sirve para considerar aspectos a reforzar y mejorar en sus planificaciones posteriores, promoviendo ajustes que potencien el desarrollo integral del infante.
Rol docente planificador	La docente considera las destrezas y ámbitos relacionados con la experiencia y objetivos de aprendizaje planteados.	Se evidenció que las planificaciones trabajan medianamente la articulación de los elementos curriculares ya que algunas actividades no eran coherentes con los objetivos o destrezas de aprendizaje planteados.	Se observó que las experiencias de aprendizaje están medianamente relacionadas con los objetivos planteados y abarcan la mayoría de los ámbitos del currículo, pero no se articulan por completo con los elementos curriculares, mostrando así que algunas planificaciones son poco coherentes.	El Ministerio de Educación (2014) indica que, toda experiencia de aprendizaje debe favorecer el desarrollo simultáneo de varias destrezas de forma articulada. Cuando se seleccionan las destrezas a trabajar, se debe procurar que las destrezas abarquen diferentes ámbitos del desarrollo y aprendizaje, convirtiendo el proceso significativo.	Contrastando los resultados, se aprecia que no se logra por completo articular los elementos curriculares en todas las planificaciones. Los ámbitos no se trabajan de manera interdisciplinar y las destrezas se toman de acuerdo con el ámbito.
	La docente destaca el uso de materiales concretos para estimular la experimentación	Las estrategias utilizadas, si bien no siempre captaban por completo la atención de	Se incluyen el juego y materiales didácticos como parte de las estrategias, pero sería	Para Regalado y Ortiz (2024), establecer relaciones interdisciplinarias con la integración de contenidos	Los resultados evidencian el intento de incorporar el juego y materiales didácticos como estrategias, pero es necesario

	sensorial con el fin de permitir a los niños manipular e interactuar directamente con los objetos para enriquecer sus experiencias.	los niños, en general tienen un impacto positivo en su nivel de concentración e interés. En particular, se planteaba el uso de materiales concretos para apoyar las actividades.	importante incorporar más actividades de exploración y experimentación para lograr un buen equilibrio entre los recursos manipulativos, las actividades lúdicas y hojas de trabajo	curriculares permite el desarrollo de aprendizajes significativos. Además, implementar estrategias metodológicas favorece el desarrollo del pensamiento lógico al permitirle relacionar diversas destrezas en distintos ámbitos. Según Ayala et al. (2024), los recursos lúdicos son herramientas esenciales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, estos permiten la participación activa y motivadora en los infantes. Deben utilizarse de manera intencionada para cumplir con el propósito de la clase. Emplear recursos variados aporta beneficios frente al desarrollo integral del niño.	incluir actividades lúdicas e interdisciplinarias que permitan diversificar estos recursos para lograr un aprendizaje más significativo y fomentar el desarrollo holístico en los infantes.
	No se expresaron referencias claras sobre cómo está estructurada la planificación de las actividades, sin embargo, manifiesta siempre partir de los conocimientos previos de los infantes a través de preguntas.	Se evidenció que en algunas ocasiones la docente no cumple en su totalidad el ciclo didáctico, pues no se realizaba la consolidación en la clase.	Las planificaciones están organizadas siguiendo de manera clara las fases de inicio, desarrollo y cierre, lo que refleja un orden lógico.	El Ministerio de Educación (2014) expresa que, una experiencia de aprendizaje contiene tres momentos: inicio, desarrollo y cierre. Primero, se da un diálogo entre niño-docente para descubrir lo que van a aprender, se recuerda el objetivo de aprendizaje. Después, los niños se sumergen en las acciones y actividades propuestas, exploran, descubren y experimentan mientras el docente ejerce su rol de mediador del aprendizaje. Finalmente, se genera un espacio para recordar la experiencia	Los resultados reflejan que las planificaciones si siguen la secuencia didáctica, pero es fundamental que la docente en su práctica siga estas fases para favorecer la coherencia lógica y obtener una mediación explicita que permita el desarrollo de aprendizaje.

				vivida y presentar sus producciones.	
	Se valora mediante la observación las evidencias recogidas a lo largo del proceso en hojas de trabajo, productos, diálogos, participación del niño. Estas permiten comprobar y fortalecer lo que los niños han aprendido.	Se evidenció que la docente aplicaba hojas de trabajo para evaluar si los niños aprendieron sobre el tema o no, estas hojas implicaban técnicas como el decorado, pintado y pegado. Las cuales no siempre respondían a la metodología de aprendizaje.	Se identificaron el diálogo y producciones en hojas de trabajo como actividades evaluativas, aunque en algunos casos estas actividades no se ajustaban a los objetivos de aprendizaje y metodologías planteadas.	Las actividades que se desarrollan deben diseñarse con intención pedagógica y significativa. Estas actividades deben ser coherentes, pertinentes y considerar los fines y objetivos educativos (Ministerio de Educación, 2014)	De acuerdo con los resultados, se deduce que es necesario que el docente planifique actividades evaluativas de acuerdo con el objetivo y metodología que emplea, para que exista esa coherencia. Estas actividades deben procurar ser novedosas y que permitan al infante crear experiencias y vivencias para comprender el tema aprendido. Al proponer actividades acompañadas del juego, experimentación o exploración se puede evidenciar si el infante es capaz de potenciar esa destreza en diferentes contextos.
Rol de los niños	Las actividades están pensadas para poner al niño en el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje y que cumpla papel activo en cada momento.	Se observó que los infantes no muestran interés y no siempre se involucran en trabajos grupales y conversatorios. Hubo predominio de hojas de trabajo. Las actividades que llamaron su atención fueron: jugar y la dactilopintura.	Las planificaciones mostraron la inclusión de dinámicas grupales, videos, narraciones y rondas para facilitar la interacción entre los niños y la docente y permitir que el conocimiento se construya de manera compartida.	Según Flores-Fernández y Durán (2022) la participación activa de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje pues se generan relaciones y experiencias positivas. Esta interacción ayuda a la generación de resultados de aprendizaje, asimismo, se debe promover la motivación a aprender y brindar satisfacción del aprendizaje.	En contraste con los resultados, evidencia discrepancia en lo que reflejan las planificaciones y en lo que se sucede realmente dentro del aula de clases. Las actividades que se usan no siempre permitieron que el niño se involucre, participe y sea el protagonista dentro del proceso por lo que es importante que se consideren los interese y necesidades para generar una mayor implicación de los infantes.
	Se presta atención tanto a la forma en que enfrentan los errores como a su desenvolvimiento general dentro del aula.	Existe la colaboración entre pares para la realización de actividades. Hay niños que reflejan disposición para apoyar y ayudar a otros compañeros que	En las planificaciones se evidenció el uso de preguntas orientadoras, muy poco se fomenta el trabajo cooperativo y el diálogo para generar el intercambio de ideas o	Para Artavia (2005) las interacciones que se dan en el proceso de enseñanza-aprendizaje marca un hito esencial en el desarrollo del infante ya que se comparten sentimientos, emociones,	Los resultados evidencian que se debe reforzar las interacciones tanto con los compañeros y con la docente para la construcción de aprendizajes, pues no predomina el trabajo cooperativo ni el intercambio de ideas, lo que es fundamental priorizarlos en el

		demuestran dificultad. Se da la interacción con la docente a través de conversatorios y diálogos grupales, permitiendo que los niños sean escuchados y compartan sus ideas.	experiencias entre pares y docente.	experiencias del entorno. Esto fortalece el vínculo social y emocional entre ellos, ayudando a mejorar sus relaciones y su desenvolvimiento en la sociedad. Además, la docente debe generar un clima de aula armónico, de confianza y comunicación asertiva con los estudiantes.	proceso de enseñanza-aprendizaje para fortalecer el desarrollo integral del niño.
	La docente mencionó que las actividades consideran los intereses y necesidades de los pequeños.	Se evidenció que, algunos niños son capaces de recordar lo aprendido en la clase anterior. Sin embargo, no o si se observa de manera generar la adquisición de destrezas que le permitan o no el desarrollo integral.	Muchas de las actividades planificadas no permiten que el niño sea capaz de interiorizar las destrezas planteadas ya que predominan las hojas de trabajo en el aula.	De acuerdo con el Ministerio de Educación (2014) las destrezas se aprenden haciendo y practicando para aplicarlas en situaciones que requieran su uso. Es por ello que, se trabajan durante días, semanas o incluso durante meses para que los infantes logren desarrollarlas y dominarlas.	Contrastando los resultados, se deduce que no todos los niños son capaces de interiorizar destrezas solo realizando hojas de trabajo pues es necesario plantear experiencias estimulantes y significativas en donde el niño sea capaz de aplicar y reforzar las mismas destrezas.
	Se resalta que la docente incentivaba la creatividad dejando que los infantes elijan el material con el que desean trabajar.	Los infantes proponían ideas vinculadas al tema de aprendizaje para lograr el cumplimiento de una orden o actividad. Se evidenció que en algunas ocasiones pueden demostrar su creatividad en actividades de decorado o pintado cuando se les da la libertad de escoger el material o color.	En las planificaciones se evidenció un bajo grado de actividades que promuevan en el niño proponer ideas, a pensar más allá de lo establecido.	El Ministerio de Educación (2014) indica que, partiendo de vivencias y actividades estimulantes, el infante es capaz de explorar y emplear diversos conocimientos o habilidades con la finalidad de generar nuevas ideas o probar hipótesis que den respuesta a problemas o desafíos.	Los resultados reflejan que, hay limitaciones en la estimulación de la creatividad de manera constante, además de que las actividades que se proponen no permiten que el niño proponga ideas y soluciones fundamentales para un aprendizaje holístico. Por ello, es importante generar experiencias de aprendizaje que estimulen en los infantes el pensamiento creativo y la solución de problemas.

Nota. Elaboración propia. Se triangulan los datos de los instrumentos aplicados en la fase diagnóstica.

4.5. Interpretación de los resultados

Después de haber realizado, las codificaciones, las densificaciones, las redes semánticas y la triangulación de información, se interpretaron los resultados más significativos y se contrastaron con diferentes referentes teóricos. Estos resultados se presentan a continuación por subcategorías.

Rol del docente ejecutor-planificador

En cuanto a la subcategoría rol del docente ejecutor (**RDE)** y rol del docente planificador (**RDP),** se reconoce la importancia de planificar actividades interdisciplinarias y significativas considerando las fases de la secuencia didáctica. No obstante, en la planificación como en la práctica predominan actividades disciplinares aplicadas en hojas de trabajo, lo que limita el desarrollo de experiencias significativas. Por tanto, sería importante implementar estrategias activas (no solo declararlas en la planificación) que permitan al infante construir aprendizajes significativos.

Aunque se reconoce al juego como metodología de aprendizaje y en la planificación se emplea el DUA haciendo énfasis en lo visual, auditivo y kinestésico. Estas estrategias no se evidenciaron de manera estructurada y constante en el aula. Sin embargo, el DUA debería constituirse en una oportunidad para que la experimentación sensorial, el descubrimiento y el aprender haciendo realmente formen parte, y se ejecuten durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para ello, se considera esencial la implementación de estrategias activas innovadoras con recursos didácticos adecuados a las características lúdicas y manipulativas de los infantes, de manera que, generen interés y permitan su participación en un ambiente enriquecido, donde se priorice el juego como mediador que amplía las vivencias exploratorias para los niños y posibilita múltiples formas de aprender, vivir experiencias y construir conocimiento, fortaleciendo el rol docente de planificador y ejecutor.

El acompañamiento docente se centra principalmente en la guía para completar actividades como hojas de trabajo, lo que no siempre impulsa la construcción activa del aprendizaje, sino que de manera

contradictoria se enfoca en el producto final, situación que limita la adquisición de habilidades como el pensamiento creativo y la resolución de problemas. Por ello, es importante que el docente emplee metodologías activas con estrategias interdisciplinarias, lúdicas y novedosa que le permitan mediar y guiar el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera creativa.

El uso de la evaluación cualitativa se centra en el desenvolvimiento del niño para ajustar planificaciones. Sin embargo, se requiere que los instrumentos sean parte de la planificación, presenten indicadores claros en torno al desempeño del infante y realmente se puedan aplicar en el aula para evidenciar el desarrollo del infante.

En concordancia con los resultados, se evidencia que es necesario una práctica docente que busque fortalecer su rol no solo desde el diseño, sino complementarlo con la ejecución de experiencias activas desde una visión transformadora y articulada con las necesidades e intereses de los infantes, para posicionarles como protagonistas de su propio conocimiento. Además, es necesario que se refuerce la mirada interdisciplinaria para promover el aprendizaje holístico. Por último, las evaluaciones requieren garantizar el seguimiento del proceso no solo del resultado, y así obtener una visión integral del desarrollo del infante.

Rol de los niños

Con relación a la segunda subcategoría rol de los niños (**RDN)**, se evidencia que la participación activa de los niños es irregular ya que, algunos se involucran solo en las actividades que les resultan llamativas, pero en general, no se observa mayor grado de interés o protagonismo.

Existen experiencias de interacción positiva entre pares y la docente que favorecen y estimulan el aprendizaje colaborativo, pero no son constantes. Por lo tanto, se debería implementar estrategias lúdicas e interdisciplinarias que amplíen estas posibilidades y ofrecer espacios motivadores que inviten al niño a pensar, ser curioso, creativo y colaborador con sus compañeros. Esto incita a diseñar propuestas innovadoras que

surjan de problemas reales y de interés de los infantes para enriquecer y promover un proceso de enseñanza-aprendizaje activo e interdisciplinario en Educación Inicial.

En cuanto a la interiorización de destrezas, se necesitan crear experiencias en donde prevalezca la experimentación, la exploración y el juego intencionado. El niño debe vivenciar el aprendizaje mediante propuestas estimulantes y motivadoras. Se reconoce que cuando se le permite elegir materiales o participar libremente, demuestran creatividad y capacidad de proponer ideas, por ello estas oportunidades debe ser frecuentes.

En este sentido, el rol activo de los niños en el aula es bajo, por lo que se requiere generar ambientes que promuevan mayor motivación y resolución de problemas, donde el infante pueda actuar, decidir y construir aprendizajes de manera autónoma y cooperativa desde experiencias significativas y activas creadas por el docente.

Capítulo V: Propuesta de Intervención Educativa

Guía pedagógica-didáctica: “Puertas secretas para mentes curiosas”

Escape Room STEAM

En este capítulo se presenta la propuesta de intervención educativa, que se centró en los objetivos específicos correspondientes al diseño una guía pedagógica-didáctica y validación por pilotaje. Buscando como manifiesta Barraza (2010), planificar y actuar de forma reflexiva sobre la práctica preprofesional para responder a la necesidad encontrada y generar un cambio dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

En tal sentido, este capítulo contiene la planeación, implementación, evaluación, socialización y difusión (Barraza, 2010) de la propuesta de intervención educativa. Se detalla el origen, la justificación, se describen los objetivos y las metas. Asimismo, se exponen las líneas de acción, los distintos fundamentos teóricos y pedagógicos que enmarcan la propuesta. Se sigue una estructura y se ejecuta un plan de acción para

la implementación. Posterior a ello, se valida la propuesta por pilotaje del 50% de las misiones de la Guía pedagógica-didáctica “Puertas secretas para mentes curiosas”. Finalmente, se presentan los resultados obtenidos de la evaluación por pilotaje.

5.1. Nombre o Título de la propuesta

Guía pedagógica-didáctica “Puertas secretas para mentes curiosas” Escape Room STEAM

5.2. Origen o naturaleza de la propuesta y problema al que responde

La Guía pedagógica-didáctica “Puertas secretas para mentes curiosas” surge como respuesta a la pregunta de investigación ¿Cómo fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje desde un enfoque activo dirigido a niños 3 a 4 años de un centro de Educación Inicial? A partir de los hallazgos de la fase diagnóstica, se evidenció el uso constante de hojas de trabajo, escaso juego intencionado y limitada participación infantil, lo que generó la necesidad de una propuesta que responda a experiencias lúdicas y más dinámicas, que priorice el protagonismo del niño y a su vez, renueven la práctica pedagógica.

La Guía pedagógica-didáctica “Puertas secretas para mentes curiosas” está orientada a la docente de aula como propiciadora de la transformación y renovación de las prácticas pedagógicas, en el aula del subnivel 2. Propone misiones lúdicas e interdisciplinarios basadas en la metodología STEAM con Escape Room educativo en coherencia con los ámbitos y destrezas del Currículo de Educación Inicial, donde el juego la exploración y la resolución de problemas son los ejes movilizadores del aprendizaje.

5.3. Justificación

La presente propuesta busca generar experiencias significativas que posicionen al niño como protagonista de su aprendizaje, a través de actividades que abarquen problemas reales y promuevan la curiosidad, creatividad, trabajo en equipo y resolución de problemas en contextos lúdicos. Se fundamenta en el constructivismo y los principios del aprendizaje activo, donde la docente media en la construcción activa y

significativa del conocimiento, a partir de la experimentación con el entorno, el trabajo dinámico en equipo y la resolución de problemas sencillos.

En cuanto al aspecto didáctico y metodológico, la Guía pedagógica-didáctica “Puertas secretas para mentes curiosas” propone la implementación del enfoque STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte, Matemáticas) mediante la estrategia del Escape Room educativo, adaptada a Educación Inicial. Esta combinación busca renovar la práctica docente y transformar el aprendizaje del infante en activo y colaborativo.

Desde el aspecto curricular, las misiones diseñadas se articulan con los ámbitos de desarrollo y destrezas del currículo de Educación Inicial, subnivel 2, para el grupo etario de 3 a 4 años, haciéndolo pertinente y operativo. Los ámbitos que se incluyen en esta guía son Descubrimiento del medio natural y cultural, Relaciones Lógico-matemáticas, Expresión Artística y Convivencia.

Por todo lo señalado, esta guía tiene un aporte práctico al responder a la necesidad de dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de experiencias significativas en el aula del subnivel 2, enriqueciendo la práctica docente y favoreciendo un aprendizaje activo y significativo para la primera infancia.

5.4. Objetivo General

Brindar orientaciones al docente de Educación Inicial para el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje activo, mediante la aplicación de misiones lúdicas e interdisciplinarias, diseñadas con la metodología STEAM y la estrategia Escape Room educativo con énfasis en los roles del docente (planificador-ejecutor) y de la participación diversa de los niños de 3 a 4 años.

5.5. Metas

- Diseñar la guía pedagógica-didáctica “Puertas secretas para mentes curiosas”, basada en los roles protagónicos del docente y de los infantes para la implementación de dos Escape Room con 5 misiones (cada uno) STEAM lúdicas e interdisciplinarias con una duración de 45-50 minutos cada una, con la participación activa y colaborativa de por lo menos un 80% de los infantes de 3 a 4 años del subnivel 2 de un centro de Educación Inicial.
- Validar la implementación del 50% del diseño de la Guía pedagógica-didáctica “Puertas secretas para mentes curiosas”, basada en los roles protagónicos del docente y de los infantes, durante el desarrollo de un Escape Room con 5 misiones STEAM lúdicas e interdisciplinarias de una duración de 45-50 minutos cada una, con la participación activa y colaborativa de un 80% de los infantes de 3 a 4 años del subnivel 2 de un centro de Educación Inicial.
- Determinar la relación entre los resultados de los indicadores de logro de aprendizaje activo en cuanto al disfrute, curiosidad, resolución de problemas y trabajo en equipo de por lo menos el 80% de niños de 3 a 4 años, que participaron en la ejecución de 5 misiones lúdicas e interdisciplinarias del STEAM con una duración de 45-50 minutos cada una con el criterio de evaluación de la propuesta.

5.6. Fundamentos teóricos

En el siguiente apartado se exponen los fundamentos de orden teórico, pedagógico, didáctico y metodológico que enmarcan el diseño de la presente propuesta de intervención educativa: Guía pedagógica-didáctica “Puertas secretas para mentes curiosas”.

5.6.1. Guía pedagógica-didáctica

La presente propuesta adopta la denominación de guía pedagógica-didáctica ya que no solo organiza actividades dirigidas al infante, sino que se toman en cuenta los fundamentos del aprendizaje activo en

Educación Inicial. Así, se visibiliza el rol del docente como planificador-ejecutor, y el rol protagónico del infante en la construcción de su aprendizaje. En tal sentido, Pino y Urías (2020), plantean que una guía didáctica es un recurso didáctico-integral que posibilita al docente planificar, orientar, organizar y dirigir su accionar para alcanzar un objetivo y facilitar el aprendizaje autónomo y el desarrollo integral del estudiante.

La Guía pedagógica-didáctica "Puertas secretas para mentes curiosas" logra una interacción dinámica al abarcar todos los elementos del proceso de enseñanza-aprendizaje: objetivos, ámbitos, destrezas, estrategias metodológicas, recursos y evaluación (Pino y Urías, 2020), adaptadas a las necesidades de los infantes de 3 a 4 años del subnivel 2 desde la visión del rol docente.

5.6.1.1. Estructura de la Guía pedagógica-didáctica

De acuerdo con Pino y Urías (2020), una guía didáctica tiene la siguiente estructura: título del tema, introducción, descripción del contenido, objetivos generales y específicos, tareas docentes a ejecutar específicas por objetivo: estrategias, evaluación, bibliografía y anexos.

5.6.2. Fundamentos metodológicos y didácticos

Es importante señalar que los conceptos de Aprendizaje activo, STEAM y Escape Room se han sustentado teóricamente en el capítulo II de este trabajo. Por esta razón, en este apartado se hará énfasis únicamente en la integración de estos componentes y la forma en la que se operacionalizan en el diseño didáctico de la propuesta.

5.6.3. Gamificación

La gamificación es una estrategia didáctica que emplea el juego reglado para fomentar ambientes atractivos y motivacionales dentro de las aulas. Con su aplicación, se desarrollan competencias clave en el estudiante ya que genera compromiso e interacción para el cumplimiento de retos con recompensas. Esta estrategia optimiza e innova los procesos de enseñanza-aprendizaje, ya que facilita la toma de decisiones y el

trabajo entre compañeros en actividades lúdicas (Zambrano et al., 2023). El enfoque STEAM a través del Escape Room educativo reúnen todas estas características, por tanto, son una forma de gamificación.

5.6.4. Integración del enfoque STEAM con Escape Room

La propuesta innovadora de la guía pedagógica-didáctica “Puertas secretas para mentes curiosas” articula los principios interdisciplinares y colaborativos de STEAM, con la estrategia lúdica del Escape Room, creando una experiencia gamificada, dinámica y motivadora. Tal como lo indican García & Monsalve (2024), las actividades STEAM deben ser lúdicas y creativas, colaborativas, cortas, específicas y transversales. Las actividades tipo Escape Room, atienden estas recomendaciones, garantizando la atención y el protagonismo de los niños, así como el rol docente de planificador y mediador.

La guía se diseñó bajo el modelo lineal de Escape Room, que permite resolver los desafíos en un orden específico y secuencial con supervisión, guía y retroalimentación del docente (García-Tudela et al., 2020). Se planificaron dos Escape Room, cada uno con cinco misiones STEAM, cada misión con una ejecución de 40 a 50 minutos, en sesiones diarias durante una semana. Cada misión integra dos disciplinas STEAM articuladas con los ámbitos del Currículo de Educación Inicial promoviendo la experimentación con fenómenos cercanos al contexto de los infantes, enmarcados en el juego.

El diseño integró elementos como: Una narrativa que sitúa a los infantes en el contexto del reto correspondiente y recaba la experiencia vivida en la misión anterior. Acertijos y pistas ocultas para la resolución creativa de problemas. Uso de recompensas progresivas que cierran la jornada. Una ambientación visual, tecnológica y simbólica que refuerza el carácter lúdico de la propuesta y permiten a los infantes vivir la experiencia STEAM desde el juego, la manipulación y la exploración.

Trabajo en equipos heterogéneos de 3 a 4 infantes identificados por colores para facilitar la organización, la pertenencia a un equipo y seguimiento del docente, como lo recomiendan García-Tudela et al.

(2020). Y evaluación, a través de la observación constante, centrada en el desempeño de los infantes durante cada misión, considerando la participación activa, colaboración en equipo, la creatividad y la resolución de problemas.

El Currículo de Educación Inicial hace énfasis en un enfoque integral, interdisciplinar y contextualizado por medio de interacciones estimulantes y seguras, centradas en el aprendizaje constructivista, a partir de perspectivas lúdicas. En este sentido, la guía pedagógica-didáctica da movilidad a esta prescripción curricular, desde el enfoque interdisciplinar que facilita STEAM, articulando los ámbitos del currículo (Convivencia, Relaciones con el Medio Natural y Cultural, Relaciones lógico-matemáticas, Comprensión y expresión del lenguaje y Expresión artística) con sus disciplinas mediante el juego.

5.7. Estructura del plan de acción

Barraza (2010), plantea cuatro fases para el diseño y desarrollo de la intervención educativa. Más es importante señalar que, la Guía pedagógica-didáctica "Puertas secretas para mentes curiosas" cumplió tres fases: planeación, implementación y evaluación. A continuación, se describen las fases del proceso y se contextualizan. (ver tabla 8).

Tabla 8

Fases de la propuesta de intervención educativa

Fases de la propuesta de intervención educativa		
Fases	**Definición**	**Contextualización**
Planeación	En esta fase se elige la principal preocupación temática dando paso a la construcción y redacción del problema. Asimismo, se describe el proceso de diseño de dicha propuesta.	La preocupación temática surgió de los resultados de la fase diagnóstica en donde se evidenció como problemática una baja generación de experiencias significativas que permitan al niño asumir el rol protagónico del proceso de enseñanza-aprendizaje, así surgió la necesidad de renovar las prácticas educativas para promover una educación más activa, lúdica e interdisciplinaria. Frente a esta realidad áulica, se planteó la Guía pedagógica-didáctica "Puertas secretas para mentes curiosas" basada en el enfoque STEAM, utilizando el Escape Room educativo para transformar este proceso en activo que favorezca al desarrollo integral de los infantes del subnivel 2.
Implementación	Abarca el momento de la ejecución de las actividades planteadas para la	La aplicación de las 5 misiones concretadas en solo Escape Room siguió un orden secuencial, adaptadas a fichas de

	Propuesta de Intervención Educativa, así como su reformulación y adaptación, si lo requiere.	ejecución. Estas misiones fueron aplicadas en una semana, la duración de cada una fue de 45 a 50 minutos.
Evaluación	La evaluación permite validar la eficacia de la aplicación de las actividades propuestas, aquí se da el seguimiento al impacto que tuvo la propuesta y si cumplió los objetivos a través de sus resultados.	Esta fase se aplicó con instrumentos de observación tales como guía para evaluar el pilotaje de la intervención educativa y la lista de cotejo, durante la ejecución de las 5 misiones. Adicionalmente, se realizó la reflexión sobre el cumplimiento de las metas y ajustes requeridos de la propuesta.
Socialización y difusión	Esta fase permite que el receptor comprenda el motivo y origen de la propuesta. Además, busca generar interés y fomentar su aplicación y réplica en otros contextos.	Esta fase no se logró cumplir debido al tiempo destinado en las prácticas preprofesionales.

Nota. Se describe las fases y se contextualiza en base al diseño de la Propuesta de Intervención Educativa.

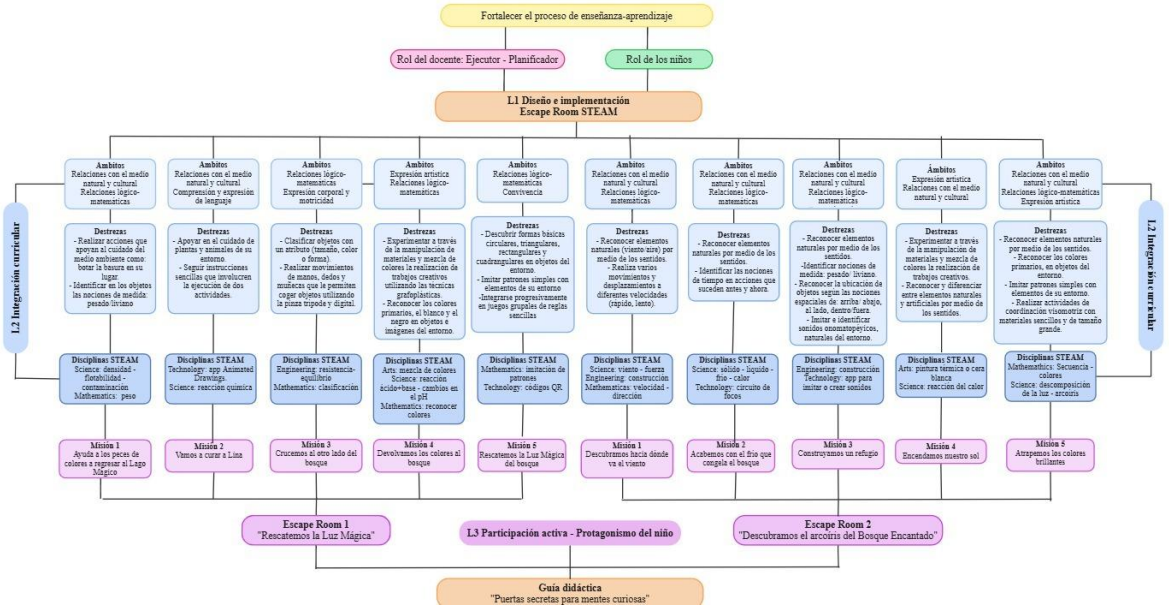
5.8. Líneas y estrategias de acción

Las líneas y estrategias de acción orientan la organización de la propuesta de intervención educativa. Se enfocan en la integración y articulación de las actividades planteadas. Su finalidad es responder a la problemática identificada: la limitada aplicación de experiencias activas y significativas que permitan al niño asumir un rol protagónico en el proceso de enseñanza-aprendizaje. A partir de esta necesidad surge la propuesta de renovar la práctica docente hacia una educación más activa, lúdica e interdisciplinaria adaptada a las características y posibilidades del infante de 3 a 4 años.

De acuerdo con Barraza (2010), las líneas de acción representan los bloques de trabajo organizados con sus objetivos y actividades específicas. Estas pueden representarse de manera simultánea en un organizador gráfico, tal como en el presente caso. (ver figura 1).

Figura 1

Líneas de acción y estrategias de la propuesta de intervención educativa



Nota. Se describen las líneas de acción de la Guía pedagógica- didáctica “Puertas secretas para mentes curiosas”.

La Figura 1 muestra la organización de las tres líneas de acción que responden al objetivo de la propuesta: fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, enfatizando en el rol del docente planificador-ejecutor, y el rol activo de los niños. (ver anexo I).

La línea 1. Diseño e implementación de Escape Room desde el enfoque STEAM. Responde al rol de docente planificador-ejecutor de experiencias pedagógicas innovadoras. Comprende la creación de dos Escape Rooms con misiones interdisciplinarias que favorecen el aprendizaje activo de los infantes vinculados a la resolución de retos lúdicos.

La línea 2. Integración curricular, refleja la articulación de los ámbitos y destrezas del Currículo de Educación Inicial con las disciplinas STEAM, mostrando la factibilidad y pertinencia de la propuesta. Esta

integración favorece el enfoque interdisciplinario y desarrollo holístico desde experiencias lúdicas y colaborativas.

Finalmente, la línea 3. Participación activa y protagonismo de los infantes. Busca garantizar que los niños sean agentes activos en la construcción de su aprendizaje mediante las misiones planteadas en los Escape Rooms: “Rescatemos la Luz Mágica” y “Descubramos el arcoíris del Bosque Encantado”. Estas actividades son el eje principal de la Guía pedagógica-didáctica “Puertas secretas para mentes curiosas”.

5.7.2. Principal resultado científico (Producto)

La guía pedagógica-didáctica “Puertas secretas para mentes curiosas” es un recurso pedagógico innovador, diseñado para transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje en activo y lúdico donde el niño es el agente principal en la construcción de su aprendizaje, a través de la mediación y guía del docente. Se estructura en torno a una narrativa general en un bosque encantado que moviliza y da sentido a las diez misiones STEAM distribuidas equitativamente en dos Escape Room. Cada misión tiene una duración de 45 a 50 minutos. Inician con una narrativa corta que sitúa a los infantes en el nuevo reto. Incluyen acertijos, pistas, manipulación de materiales y resolución de problemas de forma colaborativa (ver anexo J). La ambientación del aula es clave para su desarrollo (ver anexo K).

La Guía pedagógica didáctica “Puertas secretas para mentes curiosas” se encuentra en el siguiente enlace:

https://www.canva.com/design/DAGsbYM3puY/FhY9640DrtlQF_Rd17ywZw/edit?utm_content=DAGsbYM3puY&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

5.9. Cronograma

El cronograma para la implementación Escape Room 1: Rescatemos la Luz Mágica, se detalla a continuación.

Tabla 9

Cronograma de implementación de Escape Room - STEAM: Rescatemos la Luz Mágica

Nombre de la misión	Descripción	Fecha	Hora	Responsables
Ayudemos a los peces de colores a regresar al Lago Mágico	- Realización experimento densidad - peso - flotabilidad - Contaminación - Clasificar materiales livianos/pesados - Resolución de pistas - Uso del mapa	Miércoles 04 de junio	8:10 a 9:00 - Primer periodo	Jennifer Cambisaca y Lisseth Chumbi
Vamos a curar a Lina	- Realización experimento con bicarbonato y vinagre - reacción química - App Animated Drawings - Resolución de pistas - Uso del mapa	Jueves 05 de junio	8:00 a 8:50 - Primer periodo	Jennifer Cambisaca y Lisseth Chumbi
Crucemos al otro lado del bosque	- Resistencia - equilibrio - construir un puente - Resolución de pistas - Uso del mapa - Reacción ácido + base - cambios en el pH - Clasificar por colores y formas	Viernes 06 de junio	8:10 a 9:00 Primer periodo	Jennifer Cambisaca y Lisseth Chumbi
Devolvamos los colores al bosque	- Descubrir y replicar el color - Resolución de pistas - Uso del mapa	Lunes 09 de junio	8:00 a 8:50 Primer periodo	Jennifer Cambisaca y Lisseth Chumbi
Rescatemos la Luz Mágica del bosque	- Descubrir e imitar el patrón - Escanear código QR - Resolución de pistas - Uso del mapa	Martes 10 de junio	8:20 a 9:10 – Primer periodo	Jennifer Cambisaca y Lisseth Chumbi

Nota. Elaboración propia. Cronograma de aplicación de las cinco misiones del Escape Room 1: Rescatemos la Luz Mágica de la Guía pedagógica-didáctica “Puertas secretas para mentes curiosas”.

5.10. Validación del diseño de la propuesta de intervención educativa

5.10.1. Validación por pilotaje

Barraza (2010), menciona que la evaluación permite medir la eficacia, la pertinencia, la aplicabilidad y cumplimiento de metas, a través de la intervención educativa. En esta etapa, se generan resultados a corto plazo para realizar mejoras y dar seguimiento continuo a la propuesta. En este caso, se evaluó el proceso de implementación por pilotaje, ya que se ejecutó uno de los dos Escape Room con sus cinco misiones.

Según Díaz-Muñoz (2020), la validación por pilotaje permite evaluar aspectos y procesos metodológicos en cuanto al diseño de una propuesta, basándose en las necesidades de los participantes. En este sentido, se emplearon dos instrumentos de evaluación para recabar las reacciones y la movilización del aprendizaje en los niños del subnivel 2.

5.10.2. Ruta del proceso de validación por pilotaje

Para el proceso de validación por pilotaje, se elaboró una tabla que refleja aquellos aspectos clave de la ruta, los cuales conducen a la evaluación de las misiones que conforman la Guía pedagógica-didáctica "Puertas secretas para mentes curiosas". Ver tabla 10.

Tabla 10

Ruta del proceso de validación por pilotaje

¿Quién realizó la intervención?	¿Quién realizará la evaluación?	Diseño del instrumento de evaluación	Planificación del pilotaje	Procedimiento y análisis de la información
La propuesta de intervención educativa fue realizada por las investigadoras del proyecto "Implementación del enfoque STEAM para promover procesos de enseñanza-aprendizaje activos en niños de 3 a 4 años de un CEI.	La evaluación de la propuesta fue aplicada por las investigadoras en la modalidad de pilotaje para la ejecución completa de las misiones.	Se diseñó una guía de evaluación del pilotaje con las dimensiones: logística, viabilidad y funcionalidad (ver anexo L) y una lista de cotejo para la observación de los niños del subnivel 2, que se aplicó después de cumplir las actividades con la finalidad de verificar el cumplimento de las metas establecidas en la propuesta.	La guía pedagógica-didáctica se rige a los principios de la metodología activa del STEAM mediante Escape Room, de acuerdo con lo requerido en el Currículo de Educación Inicial. Para el proceso de pilotaje se aplicó el 50% de las misiones del Escape Room, implementadas de forma secuencial durante 5 días en el subnivel 2.	Para las misiones se aplicó una lista de cotejo, considerando los indicadores de evaluación. Posterior a ello, se analizó y se obtuvo resultados (ver anexo M).

Nota. Elaboración propia. Se describe y contextualiza la ruta del proceso de validación por pilotaje.

5.11. Narrativa del proceso de implementación del pilotaje

Misión 1: Ayudemos a los peces de colores a regresar al Lago Mágico

Disciplinas STEAM: Science + Mathematics + Engineering

Descripción: El Escape Room “Rescatemos la Luz Mágica” inició el día miércoles 04 de junio desde las 8:10 a 9:00 am, con la proyección del video con la narrativa general “La búsqueda de la Luz Mágica” que invitó a los infantes a ayudar a Sara, Pedro y Lina a rescatar su hogar. Se ubicó a los infantes en contexto con un problema a resolver, enfocado en la contaminación ambiental. A partir del reconocimiento de la problemática planteada, inició la Misión 1. Se concretaron 4 equipos, que se identificaron por pulseras de colores: amarillo, azul, verde y rojo.

Cada equipo se dirigió al cuarto de escape asignado, el cual estuvo previamente ambientado para simular el bosque encantado. Allí, se resolvió la misión. Cada equipo recibió lagos mágicos cubiertos por una espuma contaminante misteriosa. Mediante pistas, los niños retiraron la espuma contaminante que cubría la superficie del lago. Luego, observaron que en el Lago Mágico había basura que flotaba o se encontraba en el fondo, para resolver este reto, buscaron herramientas ocultas y con apoyo, construyeron una caña de pescar para sacar toda esa basura.

Después de limpiar completamente, se proporcionó a cada equipo una bolsa de peces de colores que regresaban al Lago Mágico limpio, además, observaron si sus peces se hundían o flotaban, reforzando sus aprendizajes sobre conceptos liviano-pesado y contaminación. Para finalizar, recibieron recompensas (pegatinas) por el cumplimiento de la misión. Cada grupo lo colocó en el mapa colectivo del Escape Room, motivando así el paso al siguiente reto.

Figura 2

Misión 1 pilotaje



Nota. Equipo rojo quitando la espuma con coladores.



Nota. Equipo azul pescando la basura con cañas elaboradas con ramas y cáncamos.



Nota. Equipo azul pegando la pegatina de pez en el mapa.

Misión 2: Vamos a curar a Lina

Disciplinas STEAM: Technology + Science

Descripción: La Misión 2 se realizó el día jueves 05 de junio desde las 8:00 a 8:50 am. Primero, se recordó lo cumplido en la misión anterior mediante un diálogo entre los niños e investigadoras, lo que permitió a los infantes conectar con la nueva misión. Luego, por dos ocasiones, se observó el video de la segunda misión y se animó a los niños a dar ideas para curar a Lina, que había enfermado. Los niños compartieron sus ideas: dibujar, crear otra pancita para la luciérnaga o llevarla al doctor para curarla.

Se agruparon los equipos con los mismos colores: amarillo, azul, verde y rojo. Las investigadoras, dirigieron a cada grupo a sus cuartos de escape y se proporcionaron pistas para que los equipos busquen la caja del color asignado. Una vez abiertas las cajas, los niños exploraron y exploraron los materiales. Se les preguntó qué es lo que encontraron y para qué servirían dichos materiales, los niños dieron sus ideas y se despertó interés y curiosidad por utilizar los elementos: globos, vinagre y bicarbonato.

Las investigadoras explicaron el experimento paso a paso. Se invitó a los niños a pensar ¿qué es lo qué pasaría con el globo-pancita de Lina? Algunos pensaron que explotaría y otros que solo se inflaría. Al añadir el bicarbonato al vinagre, los infantes observaron con asombro como el globo se inflaba poco a poco,

generando entusiasmo por intentarlo. Luego, los equipos replicaron el experimento mientras las investigadoras guiaron, observaron el proceso y se brindó ayuda para retirar el globo. Al terminar, se continuó con la siguiente parte: pegar el globo-pancita de Lina. Esta imagen fue fotografiada y con ayuda se cargó a la *App Animated Drawing*, los niños seleccionaron la acción de "saludar" para dar movimiento a la figura de Lina.

Para culminar, se reflexionó en torno a lo que cumplieron en la misión y la explicación: reacciones químicas entre sustancias y la contaminación, asegurando que los equipos sepan el por qué y para qué de la misión. De esta manera, los equipos recibieron su pegatina de luciérnaga, misma que fue pegada en el mapa en el espacio correspondiente a la misión 2 ".

Figura 3

Misión 2 pilotaje



Nota. Equipo rojo replicando el experimento del bicarbonato con vinagre y globo.



Nota. Escaneo de la imagen en la app Animated Drawings.



Nota. Equipo verde pegando la pegatina de luciérnaga en el mapa.

Misión 3: Crucemos al otro lado del bosque

Disciplinas STEAM: Engineering + Mathematics

Descripción: La Misión 3 se ejecutó el viernes 06 de junio del 2025 desde las 8:10 a 9:00. Se comenzó con un recordatorio y se presentó el video de la misión que debían cumplir: ayudar a Sara y Pedro a cruzar al otro lado del bosque encantado. Mediante un conversatorio los infantes plantearon la idea de construir un puente. Luego, se explicó de manera fácil los conceptos básicos de ingeniería sobre la resistencia de materiales y equilibrio. Con ello, se dio espacio a un diálogo grupal acerca de la construcción de puentes ¿para qué sirven? ¿de qué están hechos?

Siguiendo la dinámica, se reunieron los equipos siguiendo los mismos colores establecidos, cada grupo se dirigió al cuarto de escape. Los infantes mediante juegos y pistas buscaron las cajas secretas escondidas por la sala, cada equipo utilizó las llaves para abrir y descubrir su contenido. Dentro, encontraron materiales como rosetas, legos, escaleras, que utilizarían para la construcción del puente, por cuestiones de tiempo no se logró clasificar por colores. Los equipos tomaron su cesto con los materiales y comenzaron a construir su gran puente que atravesó todos los huecos del camino, que impedía que Sara y Pedro puedan cruzar y encontrarse con Lina, de acuerdo con la narrativa.

Las investigadoras recorrieron los 4 cuartos, observando y guiando el proceso mediante preguntas orientadoras: ¿qué tan largo debe ser el puente? ¿cuántas fichas necesitan? Una vez que el equipo construyó, hicieron cruzar a la figura-personajes por el puente, evidenciando si su puente era resistente o no. Al comprobar que su puente fue funcional, se entregó como recompensas las pegatinas de puentes para pegar en el mapa en el espacio correspondiente a la misión 3: Crucemos al otro lado del bosque.

Figura 4

Misión 3 pilotaje



Nota. Equipo azul en su cuarto después de haber encontrado su caja.



Nota. Equipo azul construyendo su puente con fichas asignadas.



Nota. Equipo amarillo pegando la pegatina de puente en el mapa.

Misión 4: Devolvamos los Colores al bosque

Disciplinas STEAM: Arts + Science + Mathematics

Descripción: La Misión 4 fue ejecutada el lunes 09 de junio del 2025 desde las 8:00 a 8:50 am. Al igual que en los días anteriores, se procedió a la observación del video correspondiente a misión del día, preguntando ¿qué le pasa al bosque? Aquí los niños se dieron cuenta de que después de ayudar a cruzar a Sara y Pedro por el puente, ese lado del bosque no tenía color.

Nuevamente, se agruparon los equipos de acuerdo con sus colores para indicar el paso a paso el experimento con almidón. Los equipos tuvieron la mezcla de almidón con agua y cartulinas blancas. Se proporcionó la primera pista, preguntando ¿qué necesitan para descubrir el color?, ellos respondieron: un pincel y el color mágico. Por lo que, buscaron los pinceles escondidos. Se dirigieron a su cuarto para aplicar la capa de almidón y con apoyo de las investigadoras se aplicó la sustancia mágica - jugo de col morada. Los equipos observaron cómo cambió el color morado en su cartulina. Se ayudó a entender la reacción química: jugo de col morada con almidón, preguntando a los niños ¿qué pasó con el color morado en la cartulina al poner la capa de almidón con agua?

Posterior a ello, se les invitó a buscar las cajas por toda la sala y ver su contenido: pócimas secretas. Se les indicó que debían replicar dicho color: amarillo, verde, morado o naranja, utilizando los polvitos mágicos (cúrcuma, gelatina en polvo, ají en polvo o jugo morado en polvo). Los equipos agregaron los polvitos mágicos en la mezcla del almidón, obteniendo el color asignado y dieron color a la flor del bosque.

Por último, se dejó secar los dibujos realizados por los equipos. Completada esta misión, recibieron su recompensa: pegatinas de flores para ubicarla en el mapa en el espacio correspondiente a la misión 4. Finalmente, se realizó un pequeño conversatorio para recordar lo que resolvieron.

Figura 5

Misión 4 pilotaje



Nota. Equipo verde explorando los materiales encontrados dentro de la caja.



Nota. Equipo amarillo realizando el experimento del almidón.



Nota. Equipo amarillo pegando la pegatina de flor en el mapa.

Misión 5: Rescatemos la Luz Mágica del bosque

Disciplinas STEAM: Mathematics + Technology

Descripción: La Misión 5 se ejecutó el día martes 10 de junio desde las 8:20 a 9:10 am. El aula y el material se preparó con anterioridad. Primero, se realizó un recordatorio de lo que hicieron los niños durante los cuatro días, se priorizó la escucha activa entre compañeros durante la reflexión de la problemática del bosque encantado. Luego, se observó el video de la misión 5 y se generaron preguntas ¿qué deben hacer ahora? ¿quién está atrapada? ¿qué deben rescatar? Los niños mencionaron: tenemos que rescatar a la Luz Mágica porque el bosque está triste.

Se agruparon los equipos por los mismos colores: amarillo, azul, rojo y verde y se dirigieron a sus cuartos, vieron lo que estaba sobre sus mesas: zippers cubiertos con pintura dactilar del color de su pulsera. Los niños descubrieron un patrón con elementos del bosque. Luego, se pidió que busquen solo las figuritas que necesitan para replicar el patrón que descubrieron. Se proporcionaron pistas para que lo hallaran más rápido.

Cada equipo logró replicar el patrón conformado por tres elementos del bosque, permitiéndoles continuar con la siguiente parte de la misión. Luego, los equipos buscaron sobres del color de sus pulseras. Al

interior se encontraba un código QR, que lo escanearon con ayuda de las investigadoras. Este código direccionó al video recordatorio de los problemas resueltos en cada misión con fotografías de todos los grupos. Los niños se emocionaron al ver sus fotos. En la parte final del video, se mencionó la pista para finalizar el juego. Todos se dirigieron al área cubierta por una tela negra y halaron de ella, rescatando Luz Mágica.

Se realizó la fiesta de la luz en donde los niños bailaron, celebraron y compartieron entre ellos. Se les entregó la última recompensa: pegatina de diamante que colocaron en el mapa, justo en el espacio correspondiente a la misión 5. Para cerrar, se reflexionó sobre todo aquello que realizaron los niños, preguntando ¿les gustó? ¿a qué animalitos ayudaron? ¿qué es lo que no deben hacer para no contaminar? ¿por qué el bosque se enfermó? ¿qué rescataron? Comprometiéndose con el cuidado de la naturaleza.

Figura 6

Misión 5 pilotaje



Nota. Equipo amarillo raspando la pintura del zipper con ayuda de cucharas.



Nota. Equipo rojo jugando con la sombra de figura del personaje del cuento.



Nota. Todos halando de la tela negra para descubrir la Luz Mágica.

5.12. Análisis e interpretación de resultados

Ejecutadas las 5 misiones STEAM de uno de los Escape Room, que corresponden al 50% de la propuesta de intervención educativa, se puede manifestar que se obtuvieron resultados positivos en torno a la categoría y subcategorías de estudio. Se garantizó la disponibilidad de tiempo, espacio, recursos y materiales suficientes para cada misión con la participación de los equipos. Se procedió a realizar el análisis de las listas

de cotejo aplicadas para evaluar a los infantes del subnivel 2 en las misiones ejecutadas, considerando los indicadores. Se obtuvieron los siguientes resultados. (ver anexo J).

En la primera subcategoría: Rol de docente ejecutor **(RDE)**, las docentes investigadoras cumplieron su rol de guía y observadora durante las misiones, lo que favoreció el protagonismo de los infantes del subnivel 2. Asistieron a los participantes durante el juego, mostrando los conceptos de manera comprensible y dinámica.

Con respecto al: Rol docente planificador **(RDP)**, al diseñar retos lúdicos, se puede direccionar la visión hacia la innovación y renovación de la práctica docente, implementando el enfoque STEAM en experiencias de aprendizaje para los infantes. Por otro lado, se evidenció que las disciplinas STEAM pueden ser enseñadas y adaptadas al grupo etario, considerando estrategias activas para presentar los contenidos articulándolos con los distintos ámbitos y destrezas del Currículo de Educación Inicial.

En la segunda subcategoría: Rol de los niños **(RDN)**, se evidenció una alta participación de muchos niños durante el desarrollo de las misiones, al trabajar de manera colaborativa pudieron aportar con diferentes ideas para solucionar los pequeños problemas, aunque, no se involucraron algunos infantes. El Escape Room "Rescatemos la Luz Mágica" despertó la curiosidad, creatividad y asombro, pues al ser algo innovador y dinámico, muchos niños reflejaron su interés por participar y resolver las misiones diarias.

Se diseñó una guía de evaluación del pilotaje del 50% de la propuesta "Puertas secretas para mentes curiosas", en la cual se determinaron tres dimensiones: logística, viabilidad y funcionalidad, las subcategorías: tiempo, necesidades de recursos, manejo de información, seguridad de los sujetos estudio, posibilidad de ejecución, lugar de ejecución de estudio, coherencia, factibilidad y adecuación con sus respectivos indicadores (Ver anexo I).

En primera dimensión, en torno a lo logístico, el tiempo de la ejecución de las misiones fue de una semana, tomando entre 45 a 50 minutos cada una, lo cual significó un tiempo eficiente dentro de la jornada de clases. La propuesta fue diseñada por las dos investigadoras, quienes cumplieron el rol de guías y observadoras en el desarrollo de las misiones. Previamente, se solicitaron las firmas de los consentimientos informados a los padres, madres y/o representantes legales para la participación, fotos y videos de sus representados. Cabe mencionar que, se firmaron 15 permisos mientras que 3 no fueron autorizados.

En cuanto a los recursos, se emplearon una variedad de materiales naturales, tecnológicos y didácticos, lo como enriqueció la experiencia. Asimismo, la ambientación del aula simuló el bosque de la narrativa del cuento. De manera creativa se transformó este espacio, captando el interés y motivación de los infantes para participar en el Escape Room. Se utilizó la lista de cotejo como instrumento de evaluación, el cual fue pertinente ya que permitió evidenciar la curiosidad, el trabajo en equipo, la participación y la resolución de problemas en los niños. Estos aspectos reflejan que la propuesta de intervención fue viable y organizada, garantizando su aplicabilidad en este contexto.

En la segunda dimensión relacionada con la viabilidad, se precauteló la seguridad de los niños durante toda la intervención, ya que las fotos, videos y datos fueron utilizados con fines académicos, garantizando así su total confidencialidad. Asimismo, se garantizaron espacios seguros, creando un ambiente armónico y de confianza. Las investigadoras, se distribuyeron roles equitativamente, actuando con compromiso y fomentando la participación activa de los infantes en el desarrollo de las misiones. Para la ejecución, el aula se dividió en 4 cuartos obscuros, cumpliendo con los elementos del Escape Room. Se presentaron algunas limitaciones como: ventanales, mobiliario, la asistencia irregular de algunos niños y eventos institucionales, lo que afectaron la continuidad de la implementación. Pese a ello, se contó con el apoyo de la docente y

participación de los niños. La propuesta resultó viable y factible debido a su flexibilidad de adaptación frente a la realidad del aula.

En la tercera dimensión sobre la funcionalidad, cumplió su naturaleza lúdica dado que la intervención se creó a partir de un diagnóstico inicial, considerando sus objetivos y las características de los niños del subnivel 2. La narrativa, las misiones, pistas e instrucciones fueron adecuadas al nivel de comprensión del grupo, lo que reflejó un nivel satisfactorio en la curiosidad, interés, participación y resolución de pequeños problemas de forma colaborativa y cooperativa. La intervención educativa demostró ser funcional para la aplicación en contextos similares.

Finalmente, se puede asegurar que el 80% de los niños de 3 a 4 años demostraron disfrute, curiosidad, resolución de problemas, participación activa y colaborativa en las misiones del Escape Room 1 “Rescatemos la Luz Mágica” propuesto en la Guía pedagógica-didáctica “Puertas secretas para mentes curiosas” a través de la ludificación de las disciplinas STEAM, consiguiendo el cumplimiento de las metas de intervención educativa.

Capítulo VI: Conclusiones y Recomendaciones

Finalmente, en este capítulo se presentan las respectivas conclusiones que se derivan de los objetivos general y específicos de la investigación. Además, se describen las recomendaciones sugeridas que surgieron de los resultados del estudio.

6.1. Conclusiones

Luego de culminar con el proceso investigativo con relación al proceso de enseñanza- aprendizaje, se arribó a las siguientes conclusiones:

- El proponer una guía pedagógica-didáctica basada en la metodología STEAM con diseño Escape Room como estrategia activa permite fomentar procesos de enseñanza activos para brindar un

aprendizaje significativo, contextualizado y adaptado a las características propias de los niños de 3 a 4 años, dando protagonismo al estudiante y rescatando el rol del docente como planificador y ejecutor.

- La fundamentación teórica permitió comprender que en Educación Inicial es primordial aplicar metodologías activas para promover la curiosidad, la exploración, experimentación, resolución de problemas, pensamiento creativo, trabajo cooperativo desde edades tempranas. Integrar el STEAM con el juego desde una visión lúdica e interdisciplinaria, favorece la adquisición de habilidades sociales y emocionales, contribuyendo a un desarrollo holístico.
- A través de un proceso diagnóstico, se evidenció actividades poco estimulantes y rígidas que impedían el juego espontáneo y aprender a través del error. Esta rigidez limitaba la exploración y la experimentación. Por lo que, surgió la necesidad de renovar e innovar la práctica docente, que posicione al niño como protagonista de su aprendizaje a través del aprender haciendo.
- La Guía pedagógica-didáctica “Puertas secretas para mentes curiosas” basada en STEAM con diseño de un Escape Room adaptada al contexto, constituyó una herramienta interdisciplinaria, innovadora y lúdica que favoreció la resolución de problemas, la estimulación de la creatividad y el trabajo cooperativo y colaborativo partiendo de las destrezas del currículo de Educación Inicial.
- Tras la validación por pilotaje del 50% de las misiones del Escape Room STEAM se evidenciaron resultados positivos en cuanto a la participación, disfrute, curiosidad e interés del niño, asegurando la movilización del aprendizaje de más de dos destrezas y ámbitos del currículo articuladas con disciplinas STEAM. Además, se observaron avances en cuanto a la interacción de los infantes para la resolución de problemas sencillos.

6.2. Recomendaciones

A partir de los resultados obtenidos en el proceso investigativo, se plantean las siguientes recomendaciones:

- Socializar los resultados obtenidos en esta investigación en espacios académicos o en otros contextos educativos. Es esencial renovar la práctica docente con el empleo de metodologías activas contextualizadas y adaptadas a diferentes entornos educativos para enfrentar desafíos del mundo actual.
- La Guía pedagógica-didáctica "Puertas secretas para mentes curiosas" sirve como punto de partida o base para futuras investigaciones que busquen visibilizar nuevas prácticas para ser replicadas o adaptadas en niveles de Educación Inicial.
- Continuar profundizando en el estudio del enfoque STEAM con Escape Room para fomentar procesos de enseñanza-aprendizaje activos en diferentes contextos de Educación Inicial, de esta forma se contribuirá a identificar beneficios y aspectos de mejora para la creación de otras propuestas más dinámicas e innovadoras.

Referencias

Aguilar, S., y Barroso, J. (2015). La triangulación de datos como estrategia en investigación educativa. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (47). 73-88. https://www.redalyc.org/pdf/368/36841180005.pdf

Angamarca, E., Flores, C., y Pinos, L. (2023). Metodología STEAM como herramienta para mejorar el pensamiento lógico y matemático en estudiantes del séptimo año EGB de la UECIB "Suscal". *Pro Sciences: Revista De Producción, Ciencias E Investigación, 7*(49), 46-61. https://journalprosciences.com/index.php/ps/article/view/670/714

Arias-Gómez, J., Villasís-Keever, M., Miranda-Novales, M. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Rev Alerg Méx, 63*(2), 201-206. https://pdfs.semanticscholar.org/05a0/92b010acf9756ec0e800749bbe868c4e68f7.pdf

Artavia, J. (2005). Interacciones personales entre docentes y estudiantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Actualidades Investigativas En Educación, 5*(2). https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44750208

Ayala, D., Cabezas, T., Cabezas, A., Madril, L., y Madril, M. (2024). Recursos lúdicos aplicados al proceso enseñanza aprendizaje. *GADE: Revista Científica, 4(2),* 1-18. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9769763

Barraza, A. (2010). *Elaboración de Propuesta de Intervención Educativa*. Universidad Pedagógica de Durango. http://www.upd.edu.mx/PDF/Libros/ElaboracionPropuestas.pdf

Bell, R., Orozco, I., y Lema, B. (2022). Interdisciplinariedad, aproximación conceptual y algunas implicaciones para la educación inclusiva. *Uniandes EPISTEME, 9*(1), 101-116. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8298181

Botero, J. (2018). *Educación STEAM. Introducción a una nueva forma de enseñar y aprender.* Stilo Impresores Ltda.

Caicedo, S., Chimbo, M., Ramirez, X., Veloz, M., y Núñez, A. (2025). El aprendizaje a través de la exploración: metodologías activas en educación inicial. *Revista Científica Retos De La Ciencia, 1*(5), 1–13. https://doi.org/10.53877/rc1.5-567

Carrión-Izurieta, M. (2020). Educación inicial y sus metodologías en el diseño de planificación. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional, 5*(7), 31-42. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7518055

Cazau, P. (2004). Categorización y operacionalización. *Investigación Educativa Duranguese*, (3), 5-12. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2880797

Consejo Superior Universitario de la Universidad Nacional de Educación. (2023). *Resolución-SO-003-No. -028-2022-CSU.*

Correa, M. (2022). *El uso de Escape Room como estrategia de aprendizaje en matemática* [Tesis de maestría, Universidad Tecnológica Indoamericana]. Repositorio Universidad Tecnológica Indoamericana. https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/4617

Cruz, M., y Tomalá, D. (2024). *La metodología STEAM en el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de 3 a 5 años* [Tesis de grado, Universidad Estatal Península de Santa Elena]. Repositorio Universidad Estatal Península de Santa Elena. https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/12703

Da Silva, E., y Girotto, G. (2019). Interdisciplinaridade na investigação dos princípios do STEM/STEAM education: definições, perspectivas, possibilidades y contribuições para el ensino de química. *Scientia Naturalis, 1*(2), 43-57. https://periodicos.ufac.br/index.php/SciNat/article/view/2492

Diaz, J., y Vilela, G. (2024). Optimización en planificación de los proyectos interdisciplinarios a través de la metodología STEAM. *MENTOR, Revista de Investigación educativa y deportiva*, *3*(8), 497-511. https://doi.org/10.56200/mried.v3i8.7910

Díaz, V., Salazar, I., y López, R. (2023). STEAM: Una breve conceptualización de una metodología orientada al desarrollo de competencias del siglo XXI. *Revista EDUCARE, 27*(2), 73-91. https://doaj.org/article/11208b0ac38b42e4b22b364a5dd47197

Díaz-Muñoz, G. (2020). Metodología del estudio piloto. *Revista chilena de radiología, 26*(3). http://dx.doi.org/10.4067/S0717-93082020000300100

Dönmez, I., y Gülen, S. (2024). Trends, Opportunities, and Pipelining in Preschool STEM Education: A Scoping Review. *Journal of Theoretical Educational Science*, *17*(1), 28–56. https://research-ebsco-com.proxy.unae.edu.ec/c/rt4sqe/viewer/pdf/nkxvmvwmuj

Durán, C., García, C., y Rosado, A. (2021). El rol docente y estudiante en la era digital. *Revista Boletín Redipe, 10*(2), 287-294. https://doaj.org/article/78eddd149ff14c879968a409b36b324f

Figueroa, J., González, E., y Solís, V. (1976). An Approach to the Problem of Meaning: Semantic Networks. *Journal of Psycholinguistic Research, 5*(2), 107-115. https://www.academia.edu/10516085/An_approach_to_the_problem_of_meaning_Semantic_networks

Flores-Fernández, Ch., y Durán, A. (2022). Participación activa en clases. Factores que intervienen en la interacción de los estudiantes en clases online sincrónicas. *Información, Cultura Y Sociedad*, (46), 129-142. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8538197

García, E., y Monsalve, L. (2024). Escape rooms como metodología activa para la integración de las STEAM: una revisión sistemática. *European Public & Social Innovation Review, 9,* (1-18). https://doi.org/10.31637/epsir-2024-526

García, I. (2019). Escape Room como propuesta de gamificación en educación. *Revista Educativa Hekademos, 27,* 71-79. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7197820

García-Tudela, P., González-Calatayud, V., y Serrano-Sánchez, J. (2020). La habitación de escape como estrategia en la resolución de problemas. *REDU, 18*(2), 97-114. https://doi.org/10.4995/redu.2020.13573

García-Tudela, P., Solano-Fernández, I., y Sánchez-Vera, M. (2020). Análisis de una Escape Room Educativa en clase de matemáticas de Educación Primaria. *Redimat, 9*(3), 273-297. https://doi.org/10.17583/redimat.2020.4437

Gavilanes, R. (2024). *El liderazgo como herramienta para el desarrollo de proyectos STEAM con enfoque de cambio climático en la Unidad Educativa Luisa de Jesús Cordero* [Tesis de maestría, Universidad del Azuay]. Repositorio Universidad del Azuay. https://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/14976

González-Vega, A., Molina, R., López, A., y López, G. (2022). La entrevista cualitativa como técnica de investigación en el estudio de las organizaciones. *New Trends in Qualitative Research*, *14*, 1-12. https://doi.org/10.36367/ntqr.14.2022.e571

Hernández-Sampieri, R., y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta.* McGRAW-HILL INTERAMERICANA. https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/wp-content/uploads/2019/02/RUDICSv9n18p92_95.pdf

Hmelo-Silver, C., Duncan, R., y Chinn, C. (2007). Scaffolding and achievement in problem-based and inquiry learning: A response to Kirschner, Sweller, and Clark. *Educational Psychologist, 42*(2), 99-107. https://www.sfu.ca/~jcnesbit/EDUC220/ThinkPaper/HmeloSilverDuncan2007.pdf

Jiménez, V. (2012). El estudio de caso y su implementación en la investigación. *Revista Internacional de Investigación en Ciencias Sociales, 8*(1), 141-150. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3999526

Jiménez, V. (2022). El estudio de casos y sus etapas en las investigaciones. *Revista sobre estudios e investigaciones del saber académico, 16*(16), 1-7. https://doi.org/10.70833/rseisa16item317

Llorent-Vaquero, M., y Tallón-Rosales, S. (2023). *Escape Room en la formación inicial del profesorado: innovaciones desde la teoría y la práctica.* En B. Berral, J. Martínez, D. Álvarez, y J. Victoria (Eds.), *Investigación e innovación educativa en contextos diferenciados* (pp. 984-991). DYKINSON, S.L. https://www.researchgate.net/profile/publication/385213327-INVESTIGACION-E-INNOVACION-EDUCAT-IVA-EN-CONTEXTOS-DIFERENCIADOS.pdf#page=984

Loayza, E. (2021). El fichaje de investigación como estrategia para la formación de competencias investigativas. *Educare et Comunicare, 9*(1), 67-77. https://doi.org/10.35383/educare.v9i1.594

López-Fajardo, G., y Ávila-Mediavilla C. (2021). Rol del docente de Educación Inicial en la era digital frente a la pandemia. *CIENCIAMATRIA*, *7*(13), 85-102. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8312657

Luna-Gijón, G., Nava-Cuahutle, A., y Martínez-Cantero, D. (2022). El diario de campo como herramienta formativa durante el proceso de aprendizaje en el diseño de información. *Zincografía*, (11), 245-264. https://doi.org/10.32870/zcr.v6i11.131

Martínez-Corona, J., Palacios-Almón, G., y Oliva-Garza, D. (2023). Guía para la revisión y el análisis documental: Propuesta desde el enfoque investigativo. *Ximhai, 19*(1), 67-83. https://doi.org/10.35197/rx.19.01.2023.03.jm

Martins, D., Mesquita, N., y Gamboa, M. (2021). Aprender y crecer con STEAM: una experiencia de diseño en el jardín de infancia. *Didacticae*, (10), 21-36. https://doi.org/10.1344/did.2021.10.21-36

Mejía-Rivas, J. (2022). Los paradigmas en la investigación científica. *Revista Ciencia Agraria, 1*(3), 7-14. https://doi.org/10.35622/j.rca.2022.03.001

Ministerio de Educación. (2014). Currículo de Educación Inicial. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf

Ministerio de Educación. (2014). Guía metodológica para la implementación del Currículo de Educación Inicial. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/05/Guia-Implentacion-del-curriculo.pdf

Napa, Z. (2023). Los recursos didácticos como apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes. *MQRInvestigar*, *7*(3), 4078–4105. https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.3.2023.4078-4105

Nieto, E. (2018). *Tipos de investigación*. Universidad Santo Domingo de Guzmán-USDG. https://core.ac.uk/reader/250080756

Osorio, L., Vidanovic, A., y Finol, M. (2021). Elementos del proceso de enseñanza – aprendizaje y su interacción en el ámbito educativo. *Revista Qualitas, 23*(23), 001-011. https://doi.org/10.55867/qual23.01

Palacios, G. (2016). La codificación Axial, innovación metodológica. *RECIE, 3*(1), 497-509. https://www.rediech.org/ojs/2017/index.php/recie/article/view/244/325

Piaget, J. (1950). *The Psychology of Intelligence*. Routledge. https://doi.org/10.4324/9780203164730

Piaget, J., y Inhelder, B. (2015). *Psicología del niño (18 ed.)*. Ediciones Morata, S. L. https://elibro-net.proxy.unae.edu.ec/es/ereader/bibliounae/116205

Pino, R., y Urías, G. (2020). Guías didácticas en el proceso enseñanza-aprendizaje: ¿Nueva estrategia?. *Revista Scientific, 5*(18), 371-392. httPiagetps://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.18.20.371-392

Regalado, L., y Ortiz, W. (2024). Estrategias metodológicas para lograr la interdisciplinariedad en las áreas de conocimiento fundamentales en sexto grado de Educación General Básica. *Sinergia Académica, 7*(7). 319-338. https://sinergiaacademica.com/index.php/sa/article/view/377

Restrepo, R., y Waks, L. (2018). Aprendizaje activo para el aula: Una síntesis de fundamentos y técnicas. *Cuaderno de Política Educativa,* (2), 1-19. http://201.159.222.12/bitstream/56000/448/3/cuadernos%20de%20P.E.%202.pdf

Robinson, K., y Aronica, L. (2015). *Creative Schools: The Grassroots Revolution That's Transforming Education.* Viking. https://www.tnteu.ac.in/pdf/library/School_Education/3%20%20Creative%20Schools_%20The%20Grassroots%20Revolution%20That%E2%80%99s%20Transforming%20Education%20(%20PDFDrive%20).pdf

Rodríguez, Y. (2023). *El modelo STEAM y la creatividad en estudiantes del primer año de la Escuela General Básica "Mercedes Amelia Guerrero", durante el año lectivo 2021-2022* [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio Universidad Nacional de Chimborazo. http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/10347

Romero, C. (2005). La categorización: Un aspecto crucial en la investigación cualitativa. *Revista Investigaciones*, (11), 113-118. https://biblioteca.unicesmag.edu.co/digital/revinv/0123-1340v11n11pp113.pdf

Rugeles, P., Mora, B., y Metaute, P. (2015). El rol del estudiante en los ambientes educativos mediados por las TIC. *Revista Lasallista de Investigación*, *12*(2), 132-138. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=69542291025

Segarra-Vera, X., Vera-Champang, S., y Vera-Vélez, M. (2024). Potenciando el Aprendizaje con Estrategias Didácticas Innovadoras: Un Enfoque STEAM. *MQRInvestigar*, *8*(1), 4913-4931. https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.1.2024.4913-4931

Segura-Robles, A., y Parra-González, M. (2019). How to implement active methodologies in Physical Education: Escape Room. *ESHPA - Education, Sport, Health and Physical Activity*, *3*(2), 295-306. https://digibug.ugr.es/handle/10481/56426

Tejero, J. (2021). *Técnicas de investigación cualitativa en los ámbitos sanitario y sociosanitarios.* Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha. https://www.torrossa.com/en/catalog/preview/4943831

Useche, M., Artigas, W., Queipo, B., y Perozo, É. (2019). *Técnicas e instrumentos de recolección de datos cuali-cuantitativos.* Editorial Gente Nueva. https://repositoryinst.uniguajira.edu.co/server/api/core/bitstreams/58ae17e3-11a9-4f4a-be08-ec7839528f01/content

Vásquez, A., Guanuchi, L., Cahuana, R., Vera, R., y Holgado, J. (2023). *Métodos de investigación científica.* Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú S.A.C. https://doi.org/10.35622/inudi.b.094

Vives, T., y Hamui, L. (2021). La codificación y categorización en la teoría fundamentada, un método para el análisis de los datos cualitativos. *Investigación en Educación Médica, 10*(40), 97-104. https://www-scopus-com.proxy.unae.edu.ec/pages/publications/85134590233

Vygotsky, L. (1978). Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes. Harvard University Press. https://home.fau.edu/musgrove/web/vygotsky1978.pdf

Walker, W. (2022). Uma síntese crítica mínima das contribuições dos paradigmas interpretativos e sócio críticos para a pesquisa educacional. *Enfoques, 34*(2), 13-33. https://www.scielo.org.ar/pdf/enfoques/v34n2/1669-2721-enfoques-34-02-13.pdf

Zambrano, M., Hernández, A., y Mendoza, K. (2023). Estrategia didáctica sustentada en el aprendizaje basado en proyectos para estimular la participación activa estudiantil. *Revista Cubana de Educación Superior*, *42*(1). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142023000100021&lang=es

Anexos

Anexo A. Carta de autorización y consentimientos informados

Se presentan los modelos de las cartas de autorización: consentimiento informado para representantes, formulario de consentimiento para fotos y vídeos y, propuesta de asentimiento de niños.

Modelo de Consentimiento Informado para Padres o Tutores Legales de Menores de Edad

Universidad Nacional de Educación
Lugar y fecha: _____
Estimado padre o tutor legal,

Nos complace informarle acerca de un estudio de investigación que se estará llevando a cabo para la elaboración de nuestro protocolo de titulación.

Su hijo/a ……. ha sido seleccionado/a para participar en esta investigación. Sin embargo, queremos enfatizar que la participación de su hijo/a es completamente voluntaria y su consentimiento es esencial para proceder con la investigación. Por lo tanto, le solicitamos que lea cuidadosamente la siguiente información y, si está de acuerdo, firme el formulario de consentimiento para permitir que su hijo/a participe en el estudio.

Descripción del estudio: La investigación tiene una duración aproximada de un año escolar, durante el cual se trabajará activamente con los niños. Se aplicarán técnicas e instrumentos como la observación participante y diarios de campo, con el objetivo de recolectar información relevante para la elaboración del protocolo de titulación, centrado ……..

Riesgos de la investigación para el participante: No existen riesgos ni contraindicaciones conocidas asociados a la evaluación y por lo tanto no se anticipa la posibilidad de que aparezca ningún efecto negativo para el participante.

Derecho explícito de la persona a retirarse del estudio: Su decisión de que su niño/a participe en este estudio es completamente voluntaria. Es su decisión el que su niño/a participe o no. Usted puede también cambiar su decisión más tarde y dejar de participar, sin dar explicaciones y sin que esto repercuta en usted o su niño de ninguna forma.

Garantías de confidencialidad: La información que recolectamos para este proyecto de investigación se mantendrá confidencial. Cualquier información sobre su niño/a se le asignará un número de identificación en vez de su nombre. La información obtenida se utilizará exclusivamente para los fines específicos de este estudio.

Si requiere información adicional se puede poner en contacto con: .....

Al firmar este formulario, usted confirma que ha leído y comprendido la información proporcionada anteriormente y que da su consentimiento para que su hijo/a participe.
Nombre del Padre/Tutor Legal: _____
Firma del Padre/Tutor Legal: _____
Fecha: _____
[Si corresponde, agregar: Nombre del niño/a: _____]

Agradecemos sinceramente su consideración para participar en este estudio de investigación. Si tiene alguna pregunta adicional o desea más información, no dude en comunicarse con nosotros utilizando la información de contacto proporcionada anteriormente.

Formulario de consentimiento para publicación de trabajos o fotografías del infante

De conformidad a lo dispuesto en el inciso final del articulado 52 del Código de la Niñez y Adolescencia, estoy de acuerdo, sujeto a las condiciones establecidas antes expuestas, en que se tomen fotografías o videos de mi representado durante actividades escolares, para ser usadas por la UNAE en la educación de los estudiantes y promoción de la UNAE y educación pública. Así mismo estoy de acuerdo en la publicación de fotografías y muestras de trabajos de mi representado/a. Por lo que no exigiré retribución alguna por su uso.

Comunicaré a la UNAE si decido retirar esta autorización:
Nombre del/la estudiante:
……..……
Nombre completo padre/madre/representante legal:
…….....
Cédula de ciudadanía: …….
Firma del padre/ madre/ representante legal: ……
Fecha: ………

Propuesta de asentimiento informado para niños de 3 y 5 años

Por favor, lee este documento con tu(s) padre (s) o tutor (es) antes de decidirte a participar en el estudio. Tu representante también será informado del desarrollo de esta investigación y permitirá tu participación a través del acuerdo de consentimiento informado. Sin embargo, es importante tener claro tu participación voluntaria en el estudio.

Este estudio ayudará a aprender más acerca de la implementación de una metodología activa dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje con el propósito de …… Quisiera contar con tu participación en el estudio porque describir las razones principales por las que es importante que el estudiante partícipe. Si aceptas participar en el estudio, esto será de la siguiente manera, tomaremos fotografías y videos de las actividades dentro del aula como registro y/o evidencias. Se asistirá tres veces a la semana. Tu participación en el estudio es completamente voluntaria y puedes retirarte en cualquier momento si esa es tu voluntad. Tu papá-mamá/tutor saben sobre este estudio y te estamos preguntando si te gustaría participar en él. En caso de tener alguna duda al respecto, notificarla directamente al investigador principal del estudio y/o a la autoridad de tu Institución Educativa.

La información del investigador principal es la siguiente:
Nombre del investigador principal: .....
Entidad a la que pertenece: .....
Dirección: .....
Teléfono de contacto: .....

Enlace de consentimientos informados, formulario de autorización y propuesta de asentimientos:

Consentimientos informados, formularios de autorización y asentimientos

Anexo B. Formato Diarios de campo

Se presenta el modelo de diario de campo utilizado durante las prácticas preprofesionales para recolectar información detallada sobre el objeto de estudio en la fase diagnóstica.

SEMANA XX: Reencuentro con el contexto y sus actores educativos y condiciones formales y de organización del proceso de implementación de los instrumentos de la fase del diagnóstico de cada estudio **Objetivo:** Propiciar las condiciones formales y de organización del proceso de implementación de los instrumentos de la fase del diagnóstico de cada estudio según la ruta y diseño investigativo, estableciendo puentes de comunicación y un clima de confianza entre los actores educativos. **Instrucciones:** 1. Familiarización empática y respetuosa con los actores del centro educativo y contexto 2. Solicitar la mediación de la tutora de la práctica (UNAE) según las necesidades metodológicas requeridas. 3. Establecer acuerdos con los actores educativos para la implementación de los instrumentos de investigación 4. Observar y registrar informaciones relacionadas a las categorías, subcategorías e indicadores del estudio de manera natural o emergente. 5. Solicitar al/la tutor(a) profesional las micro planificaciones para las semanas de prácticas entre otros documentos según cada diseño. 6. Aprobación de la 1era clase que se desarrollará en la 2da semana.			
DATOS INFORMATIVOS. Nombre de la escuela/unidad educativa: Fecha: Nombre del tutor profesional:			
Elementos curriculares de la formación de la Unidad de Integración Curricular del 9no ciclo			
Eje temático transversal del 9no ciclo: Proyecto de integración curricular- sistematización de la práctica de investigación- Intervención educativa: Implementación y Evaluación del trabajo de integración curricular, redacción del informe final			
Núcleo Problémico: ¿Qué funciones y perfil docente?			
Campo de formación: Epistemología y metodología de investigación			
Título del trabajo de titulación: **Objetivo específico del diagnóstico:**			
Definición de la categoría de estudio:			
Subcategorías (definición)	**Criterios descriptivos de cada categoría (indicadores)**	**Observaciones** **Teorización de la práctica**	**Interpretación**
REGISTRO DE LAS ACTIVIDADES REALIZADAS DURANTE LA SEMANA 1 DE PRÁCTICAS EN CUANTO A LA PROPICIAR LAS CONDICIONES FORMALES PARA LA FASE DIAGNÓSTICA DEL ESTUDIO			
Reflexiones sobre **¿Qué otras situaciones observaron sobre su tema de estudio?** • Considerando que se desea fomentar el aprendizaje activo dentro del aula la pareja pedagógica aprovechó este día para realizar actividades lúdicas, propiciando el juego, trabajo equipo y la exploración, dejando de lado las hojas de trabajo. • Este día los infantes realizaron las actividades de manera colaborativa y cooperativa, participando e involucrándose activamente en el proceso de enseñanza aprendizaje. **¿Qué aspectos requieren teorización sobre la reflexión de lo observado**			
Otras (incidencias, limitaciones, otras):			

Enlace de los diarios de campo: Diarios de campo 9no.docx

Anexo C. Consentimiento informado a la docente

Se presenta el modelo de consentimiento informado para la aplicación de la entrevista semiestructurada y uso de información que brindó la docente.

Consentimiento informado para la entrevista a la docente
Azogues, Javier Loyola …….
Universidad Nacional de Educación

Estimada tutora profesional, nos complace informarle acerca del tema ....., un estudio de investigación que se está llevando a cabo con el objetivo de .....

En este proyecto, pretendemos implementar metodologías activas como STEAM en el aula de educación

inicial como una solución que permitirá superar limitaciones presentes, promoviendo un aprendizaje más dinámico, participativo y significativo para todos los involucrados.

Se realizará una entrevista en persona y durará aproximadamente 30 minutos. Las preguntas abordan temas relacionados con las metodologías y otros aspectos relevantes al rol del tutor profesional. No existen riesgos ni contraindicaciones conocidas asociados a la evaluación y por lo tanto no se anticipa la posibilidad de que aparezca ningún efecto negativo para el participante.

La participación en esta entrevista es voluntaria. Usted tiene el derecho a no responder a cualquier pregunta que considere que sea incómoda y puede finalizar la entrevista. Ustedes pueden cambiar su decisión más tarde y dejar de participar sin dar explicaciones.

Toda la información proporcionada durante la entrevista será tratada con estricta confidencialidad. La información obtenida será utilizada exclusivamente para fines educativos.

Si requiere información adicional se puede poner en contacto con: .....

Al firmar este formulario, usted confirma que ha leído y comprendido la información proporcionada anteriormente y que da su consentimiento para que usted participe en .....

Nombre de la Tutora profesional: _____
Firma Tutora profesional: _____
C.I: _____
Fecha: _____

Agradecemos sinceramente su consideración para participar en este estudio de investigación. Si tiene alguna pregunta adicional o desea más información, no dude en comunicarse con nosotros utilizando la información de contacto proporcionada anteriormente.

Enlace del consentimiento informado: Consentimiento informado a la docente

Anexo D. Formato guía de entrevista a la docente

Se presenta la guía de entrevista semiestructurada para la docente del aula con el fin de recolectar información sobre el objeto de estudio.

Entrevista a la docente

Objetivo: Recabar información sobre las prácticas pedagógicas de la docente de Educación Inicial, enfocándose en su método de enseñanza y cómo este aborda el desarrollo integral de los niños a través de experiencias de aprendizaje significativas.

Datos del entrevistado
Cargo: ..... **Centro Educativo: .....**
Datos de las entrevistadoras
Nombres: ..... **Cargo: .....**
Fecha de realización: .....

Introducción

Buenos días estimada docente, el propósito de esta reunión es realizar una entrevista. Su participación en este estudio es clave y la información que nos proporcione será valiosa para la investigación y guiará el diseño de

una guía pedagógica-didáctica basada en la metodología STEAM a través de un Escape Room como estrategia activa.
Agradecemos su disposición para participar en esta investigación.

Preguntas

1. ¿Cómo integra los diferentes ámbitos del currículo en las actividades planificadas, buscando un equilibrio entre ellos? ¿O cómo busca darle una mirada integradora e interdisciplinaria?
2. ¿Podría compartir ejemplos concretos de actividades que abarquen varios ámbitos?
3. ¿Qué métodos o enfoques utiliza con mayor frecuencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas? ¿Por qué?
4. ¿Como se promueve la participación activa de los niños durante su aprendizaje?
5. ¿Qué criterios considera para seleccionar las metodologías para captar y mantener la atención de los niños?
6. ¿Qué me puede expresar sobre las estrategias metodológicas?
7. ¿Qué estrategias metodológicas (metodologías, técnicas, recursos y evaluación) utiliza para potenciar el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje?
8. ¿Podría explicar cómo guía y orienta a los niños en el proceso de enseñanza-aprendizaje? ¿Nos puede compartir un ejemplo de ello?
9. ¿De qué manera utiliza la experimentación, la exploración y el juego como métodos de aprendizaje?
10. ¿Se incluyen juegos o actividades sensoriales que fomenten la curiosidad y el descubrimiento? Mencione ejemplos
11. ¿Qué recursos didácticos emplea para despertar el interés en los niños por el aprendizaje?
12. ¿Como selecciona y organiza los materiales para que sean seguros, atractivos y estimulantes para los niños de 3 a 4 años?
13. ¿Qué tipo de evaluación utiliza y cómo la emplea para ajustar sus estrategias de enseñanza?
14. ¿Qué aspectos considera al observar a los niños y cómo utiliza esta información para planificar nuevas actividades?
15. ¿Cómo se reconoce la participación y el progreso de los niños más allá del resultado final?

Enlace de la transcripción de la entrevista: Transcripción entrevista docente.docx

Anexo E. Ficha de revisión de planificaciones microcurriculares

Se presenta el formato de la ficha de la revisión de las planificaciones microcurriculares. Se revisó el 30% del número total de PEA.

Objetivo: Constatar el diseño de estrategias didácticas (metodologías, técnicas, recursos y evaluación) en las planificaciones microcurriculares de la docente del subnivel 1 de Educación Inicial, en relación con criterios de pertinencia de los elementos del proceso de enseñanza-aprendizaje desde una mirada interdisciplinaria.

Datos generales

Revisor/es: ..... Fecha de revisión: ..... Nivel educativo: .....

Criterios de selección: ..... Período de la planificación: .....

Escala del nivel de pertinencia de la mirada interdisciplinaria entre los elementos de los procesos de enseñanza-aprendizaje, según cada rango.

Pertinencia interdisciplinaria de los elementos del proceso enseñanza-aprendizaje se refiere a la combinación conocimientos y métodos de diferentes disciplinas para abordar un tema y se brinde un aprendizaje integrador a los infantes.

Rango	Excelente (4 a 5)	Bueno (3 a 3,99)	Regular (2 a 2,99)	No se evidencia 0
Descripción de cada rango	La mirada interdisciplinaria se presenta de manera vinculante entre todos los elementos del PEA, es decir existe una combinación de conocimientos y métodos de diferentes disciplinas	La mirada interdisciplinaria se presenta de manera vinculante entre la mayoría de los elementos del PEA, es decir existe parcialmente una combinación de conocimientos y métodos de diferentes disciplinas	La mirada interdisciplinaria se presenta de manera vinculante entre pocos elementos del PEA, es decir existe una baja combinación de conocimientos y métodos de diferentes disciplinas.	No se evidencia

Indicadores	Excelente	Bueno	Regular	No	Observaciones
El tema central articula más de un ámbito de aprendizaje					
La planificación integra más de un ámbito de aprendizaje del currículo					
Las estrategias metodológicas responden a un enfoque interdisciplinario					¿Son coherentes entre sí y con los objetivos de aprendizaje?
Incluye el uso de recursos lúdicos o manipulativos					
La planificación está organizada en fases: inicio, desarrollo y cierre					
Las actividades de evaluación son coherentes con los objetivos de aprendizaje y las metodologías					

Enlace de las fichas de revisión de las planificaciones microcurriculares: Ficha de revisión documental

Anexo F. Carta de validación de instrumentos de la fase diagnóstica

Se presenta la validación de los instrumentos por parte de los tres expertos: Mtr. María Lourdes Calle Arévalo, PhD. Ormary Eglee Barberi Ruiz y PhD Johanna Elizabeth Garrido Sacán.

Aspectos de validación	**Subcategoría 1** **Total ítems 15**			**Observaciones**
Expertos	**E1**	**E2**	**E3**	
Coherencia	15	15	12 Si 7 No	Se consideraron las observaciones de todos los expertos en relación con la subcategoría 1.
Pertinencia planteamiento del ítem	14 Excelente 1Bueno	15 Excelente	6 Excelente 2 Bueno 3 Regular	No se refleja la retroalimentación de algunos ítems del experto 3.
Criterios a aplicar	15 Mantener	15 Mantener	No se refleja	No existe sugerencias de cambios por los expertos 1 y 2. La revisión del experto 3 en este criterio no se evidencia.

Nota. Elaboración propia.

Enlace de carta de validación de instrumentos: Cartas de validación de instrumentos de la fase diagnostica.pdf

Anexo G. Sistematización de la información por instrumento

Se presenta la sistematización de la información de la entrevista, diarios de campo y ficha de revisión aplicados en la fase diagnóstica. Se adjunta el análisis e interpretación de la información recopilada y sus respectivas densificaciones.

Enlace de sistematización de la información de la entrevista, diario de campo y ficha de revisión:

Sistematización de la información de instrumentos

Anexo H. Redes semánticas

Se presentan las redes semánticas por instrumentos de investigación: red semántica de entrevista semiestructurada, red semántica de diarios de campo y red semántica de ficha de revisión documental.

Enlace de las redes semánticas de instrumentos – fase diagnóstica: Redes semánticas

Anexo I. Cuadro de representación de líneas de acción

Se presenta las tres líneas de acción y estrategias de la propuesta de intervención educativa sobre el objeto de estudio.

Enlace de la representación de las tres líneas de acción: Cuadro de representación de líneas de acción

Anexo J. Plan de acción de misiones STEAM

Se presenta la tabla del plan de acción de las misiones STEAM del Escape Room 1 "Rescatemos la Luz Mágica".

"Puertas secretas para mentes curiosas"		
Objetivo general Brindar orientaciones al docente de Educación Inicial para el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje activo, mediante la aplicación de misiones lúdicas e interdisciplinarias, diseñadas con la metodología STEAM y la estrategia Escape Room educativo con énfasis en los roles del docente (planificador-ejecutor) y de la participación diversa de los niños de 3 a 4 años. **Metas** • Diseñar la guía pedagógica-didáctica "Puertas secretas para mentes curiosas", basada en los roles protagónicos del docente y de los infantes para la implementación de dos Escape Room con 5 misiones (cada uno) STEAM lúdicas e interdisciplinarias con una duración de 45-50 minutos cada una, con la participación activa y colaborativa de por lo menos un 80% de los infantes de 3 a 4 años del subnivel 2 de un centro de Educación Inicial. • Validar la implementación del 50% del diseño de la Guía pedagógica-didáctica "Puertas secretas para mentes curiosas", basada en los roles protagónicos del docente y de los infantes, durante el desarrollo de un Escape Room con 5 misiones STEAM lúdicas e interdisciplinarias de una duración de 45-50 minutos cada una, con la participación activa y colaborativa de un 80% de los infantes de 3 a 4 años del subnivel 2 de un centro de Educación Inicial. • Determinar la relación entre los resultados de los indicadores de logro de aprendizaje activo en cuanto al disfrute, curiosidad, resolución de problemas y trabajo en equipo de por lo menos el 80% de niños de 3 a 4, que participaron en la ejecución de 5 misiones lúdicas e interdisciplinarias del STEAM con una duración de 45-50 minutos cada una con el criterio de evaluación de la propuesta.		
Responsables	**Formas de medición de resultados**	**Tiempo estimado**
Investigadoras	Lista de cotejo	1 semana
	Costo	**Tiempo por misión**

		$60	45-50 minutos
Nº	**Misión**	**Recursos**	
1.	Ayudemos a los peces de colores a regresar al Lago Mágico	Tinas, celofán, fundas de basura, espuma de afeitar, coladores, ramas, detergente, cáncamos abiertos, peces de foami y materiales livianos/pesados, pulseras de colores, pegatinas, mapa, cuento, video. https://www.youtube.com/watch?v=KoeN0nbXLis https://www.youtube.com/watch?v=onf6k8r0qCo	
2.	Vamos a curar a Lina	4 cajas de cartón, bicarbonato, vinagre, globos, botellas, 4 candados, botellas y pulseras de colores, pegatinas, mapa, video. https://www.youtube.com/watch?v=KoeN0nbXLis https://www.youtube.com/watch?v=onf6k8r0qCo	
3.	Crucemos al otro lado del bosque	Cartulina café, rosetas, legos, escaleras, 4 cajas de cartón, 4 candados, pulseras de colores, pegatinas, mapa, figuras de los personajes del cuento y videos https://www.youtube.com/watch?v=KoeN0nbXLis https://www.youtube.com/watch?v=onf6k8r0qCo	
4.	Devolvamos los colores al bosque	Cajas de cartón, candados, llaves, pinceles, almidón, agua, recipientes, envases, cúrcuma, jugo de repollo, gelatina en polvo, jugo en polvo, cartulinas, láminas de flor, videos, pulseras de colores, pegatinas, mapa, cuento y video https://www.youtube.com/watch?v=KoeN0nbXLis https://www.youtube.com/watch?v=onf6k8r0qCo	
5.	Rescatemos la Luz Mágica del bosque	Cajas de cartón, llaves, raspaditas de pintura en zippers, cucharas de plástico, sobres de colores, códigos QR, lámina de patrones, figuras de animalitos, linternas, luces de colores, tela negra, hilos, pegatinas, mapa, video, canciones. https://www.youtube.com/watch?v=KoeN0nbXLis https://www.youtube.com/watch?v=onf6k8r0qCo	

Nota. Elaboración propia. Breve descripción de las actividades de la guía pedagógica-didáctica "Puertas secretas para mentes curiosas".

Anexo K. Plan de acción: Diseño de la ambientación del aula

Se presenta el plan de acción: Diseño de la ambientación del aula del Escape Room "Rescatemos la Luz Mágica" que conforma la Guía pedagógica-didáctica "Puertas secretas para mentes curiosas".

"Puertas secretas para mentes curiosas"

Objetivo general

Brindar orientaciones al docente de Educación Inicial para el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje activo, mediante la aplicación de misiones lúdicas e interdisciplinarias, diseñadas con la metodología STEAM y la estrategia Escape Room educativo con énfasis en los roles del docente (planificador-ejecutor) y de la participación diversa de los niños de 3 a 4 años.

Metas

- Diseñar la guía pedagógica-didáctica "Puertas secretas para mentes curiosas", basada en los roles protagónicos del docente y de los infantes para la implementación de dos Escape Room con 5 misiones (cada uno) STEAM lúdicas e interdisciplinarias con una duración de 45-50 minutos cada una, con la participación activa y colaborativa de por lo menos un 80% de los infantes de 3 a 4 años del subnivel 2 de un centro de Educación Inicial.
- Validar la implementación del 50% del diseño de la Guía pedagógica-didáctica "Puertas secretas para mentes curiosas", basada en los roles protagónicos del docente y de los infantes, durante el desarrollo de un Escape Room con 5 misiones STEAM lúdicas e interdisciplinarias de una duración de 45-50 minutos cada una, con la participación activa y colaborativa de un 80% de los infantes de 3 a 4 años del subnivel 2 de un centro de Educación Inicial.

- Determinar la relación entre los resultados de los indicadores de logro de aprendizaje activo en cuanto al disfrute, curiosidad, resolución de problemas y trabajo en equipo de por lo menos el 80% de niños de 3 a 4 años, que participaron en la ejecución de 5 misiones lúdicas e interdisciplinarias del STEAM con una duración de 45-50 minutos cada una con el criterio de evaluación de la propuesta.

Descripción

La ambientación del aula respondió a la temática del bosque de la narrativa "La búsqueda de la Luz Mágica" permitió al infante que sienta que realmente es parte del juego Escape Room. Se dividió el aula en 4 cuartos oscuros, tapando los ventanales con fundas y telas negras. La ambientación fue planificada cuidadosamente para estimular la imaginación, promover la resolución de problemas y favorecer la participación activa de todos los niños, permitió al infante vivir la experiencia de guardián del bosque, asumiendo el rol protagónico. Asimismo, favoreció a ser conscientes de lo que tenían que resolver dicho día.

Costo: $60

Responsables: Jennifer Cambisaca y Lisseth Chumbi

Evaluación: Lista de cotejo

Actividad	Materiales	Tiempo
Ambientación del aula para las misiones	**Misiones:** telas negras, árboles, flores, pájaros, hojas de color gris, personajes, llago mágico contaminado, casa de Lina, huecos del bosque, flores sin color, Luz Mágica atrapada	2-3 horas

Nota. Elaboración propia.

Anexo L. Guía de evaluación de pilotaje

Se muestra la guía de evaluación del pilotaje de las 5 misiones que conforman el Escape Room 1 "Rescatemos la Luz Mágica del bosque". Se realizó la validación del 50%.

Enlace de la guía de evaluación por pilotaje: Guía evaluar pilotaje.docx

Anexo M. Listas de cotejo

Se presenta el formato de las listas de cotejo diseñadas para evaluar a los niños a través de la observación durante la ejecución de las 5 misiones del Escape Room 1 "Rescatemos la Luz Mágica" evaluadas por pilotaje.

Enlace de las listas de cotejo aplicadas a los niños del aula: Listas de cotejo.docx

Anexo N. Matriz de revisión bibliográfica

Se presenta la matriz bibliográfica que fue realizada con el propósito de verificar si los referentes teóricos citados se encuentran en la base de datos UNAE.

Enlace de la matriz de revisión bibliográfica: Matriz de revisión bibliográfica.docx.pdf