

## El uso del video educativo en la educación infantil: experiencias y aprendizajes de maestras en formación

### The use of educational video in early childhood education: experience and learning of teachers in training

Por: Sandra Milena Morales Mantilla<sup>24</sup>

Maheline Buriticá Buriticá<sup>25</sup>

Norma Alejandra Cardona Hurtado<sup>26</sup>

Efide Janeth Cuéllar Cruz<sup>27</sup>

#### Resumen

En el presente documento vinculado al proyecto de investigación “*Diseño de un recurso educativo digital para el fomento del derecho de participación y el ejercicio de la ciudadanía en la primera infancia*”, avalado por el grupo de investigación Infancias, Educación y Diversidad desarrollado entre los años 2020-2021, se presentan hallazgos en torno al lugar de los recursos educativos digitales para el aprendizaje

<sup>24</sup> Doctora en Educación. Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD). Nacionalidad: colombiana. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4991-5458> Correo electrónico: [sandra.morales@unad.edu.co](mailto:sandra.morales@unad.edu.co)

<sup>25</sup> Estudiante Licenciatura en Pedagogía Infantil. Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD). Nacionalidad: colombiana. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5996-8583> Correo electrónico: [mburiticab@unadvirtual.edu.co](mailto:mburiticab@unadvirtual.edu.co)

<sup>26</sup> Estudiante Licenciatura en Pedagogía Infantil. Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD). Nacionalidad: colombiana. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5232-7062> Correo electrónico: [nacardonah@unadvirtual.edu.co](mailto:nacardonah@unadvirtual.edu.co)

<sup>27</sup> Estudiante Licenciatura en Pedagogía Infantil. Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD). Nacionalidad: colombiana. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3980-9360> Correo electrónico: [eycuellar@unadvirtual.edu.co](mailto:eycuellar@unadvirtual.edu.co)

en la educación infantil, concretamente del video educativo a partir de la sistematización de la experiencia vivida por tres maestras en formación de la Licenciatura en Pedagogía Infantil de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD) durante el desarrollo de su práctica pedagógica en tiempos de pandemia por COVID-19.

**Palabras clave:** video educativo, educación infantil, recursos educativos digitales.

**Keywords:** educational video, infant education, digital educational resources.

## Introducción

Maheline, Norma y Janeth inician en el segundo semestre del año 2019 su práctica pedagógica, **por fin el anhelado y retador momento** (en sus palabras). Para Norma, su primera experiencia, la oportunidad de acceder al mundo infantil, de interactuar con los niños, familias y maestras experimentadas en un entorno escolar. Para Janeth redoblar su trabajo en la medida que trabaja como maestra en un jardín infantil y, en adelante, tendrá que esforzarse para aprender de las dinámicas de otros contextos escolares, sin olvidar que cambiará de rol (pasar de ser maestra en ejercicio a maestra en formación, lo cual no es asunto menor). Para Maheline, retomar la docencia que ha ejercido en diversas instituciones educativas por más de 11 años y, en los últimos tiempos, por decisión personal suspende para obtener su título de licenciada. Para Sandra, la maestra formadora, un compromiso de vida, una responsabilidad laboral que ilusiona, preocupa y ocupa.

Como en algunas historias, no siempre los finales corresponden con los inicios y, la experiencia que se recrea y de la que se aprende en el presente documento es una de ellas. La llegada de la pandemia por COVID-19 y las medidas tomadas por el Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2020) para la prestación del servicio educativo en Colombia (trabajo académico en casa, a través de mediaciones con recursos educativos impresos, audiovisuales, digitales, virtuales), demandan recorrer caminos desconocidos e inciertos para la educación infantil y, a la vez, escenarios ideales para la investigación y la innovación pedagógica de maestras en formación. Esperamos poder demostrarlo.

## Los proyectos de acción pedagógica de las maestras en formación

A continuación, se presentan de manera sintética los tres proyectos de acción pedagógica que orientan el proceso de práctica de las tres maestras en formación y que, en el marco del presente documento, se constituyen en contextos de investigación.

### Proyecto 1

El proyecto *“El video educativo como recurso para la formación de hábitos en la educación infantil”* busca reconocer las posibilidades del video educativo como recurso para propiciar experiencias de aprendizaje encaminadas a favorecer la formación de hábitos de niños y niñas de 3 a 5 años en una Institución educativa de la ciudad de Palmira-Valle del Cauca.

La temática del proyecto surge luego de un ejercicio de caracterización del contexto de la institución participante (proyecto educativo institucional, prácticas pedagógicas, rutinas escolares, relación con las familias, recursos con que cuenta, entre otras); así como de la observación participante realizada durante un semestre a los niños y las niñas de 3 a 5 años de la Institución.

Se concluye que la Institución no cuenta con un proyecto específico para la formación de hábitos y que, en ocasiones, como se observa en los comportamientos de los niños y las niñas, las prácticas permisivas no contribuyen a la formación de hábitos fundamentales en la primera infancia tales como: hábitos de vida saludable (higiene personal, alimentación sana, actividad física); hábitos de cuidado del medio ambiente (manejo de residuos); hábitos de cuidado del otro (cortesía, buen trato). Así mismo, llama la atención la poca importancia que concede la Institución al establecimiento de rutinas habituales en la educación infantil como: horario de entrada y salida diaria, prácticas escolares que reduzcan la incertidumbre de los niños y de las niñas, tales como las rutinas de inicio y cierre de la jornada.

En consecuencia, el proyecto de acción pedagógica se orienta desde la siguiente pregunta: ¿cómo favorece el uso de videos educativos la formación de hábitos en niños y niñas de 3 a 5 años de una Institución educativa del municipio de Palmira-Valle del Cauca?

## Proyecto 2

El proyecto *“Cuerpo en movimiento a través del uso de videos educativos”* se desarrolla en atención a la situación encontrada a partir de la observación participante realizada en el segundo semestre del año 2020 en una Institución educativa del municipio de Palmira-Valle del Cauca, en la que se identificó que la institución no cuenta con un proyecto específico para fortalecer las habilidades motrices de los niños y las niñas de 2 a 3 años, situación que alerta en razón a los largos periodos de tiempo que permanecen en sus lugares de trabajo con escaso movimiento.

En el entendido que el movimiento es determinante en el proceso de aprendizaje en la educación infantil, pues es considerado factor y agente motivador que lleva al niño y a la niña a la acción y que, a través del movimiento, se favorece el desarrollo de habilidades motrices finas y gruesas además del potencial de los niños y las niñas para seguir aprendiendo, se formula el desarrollo del proyecto de acción pedagógica orientado desde la siguiente pregunta: ¿cómo contribuye el uso de videos educativos al fortalecimiento de las habilidades motrices finas y gruesas de niños y niñas de 2 a 3 años de una Institución educativa de Palmira-Valle del Cauca?

## Proyecto 3

El proyecto *“Aprendizaje de normas en la educación infantil: una experiencia a través del uso de videos educativos”* se desarrolla entre los años 2019 y 2020 en el colegio San Pedro Claver en la ciudad de Tuluá-Valle. En razón a situaciones derivadas de la pandemia por COVID-19, es ajustado para su implementación en el año 2021, con niños y niñas de 4 a 5 años del Jardín Infantil La Casa del Sol del mismo municipio.

A partir de la observación participante se identifica que tanto el Colegio San Pedro Claver, en su momento, como el Jardín Infantil La Casa del Sol, adolecen de un proyecto estructurado para el aprendizaje de normas; así mismo, se evidencia en

distintos comportamientos de los niños y las niñas la necesidad de contar con una estrategia que promueva la internalización de las normas; que reconozcan, se comprometan y participen en la construcción de las normas que rigen su convivencia.

A continuación, se presenta la pregunta que orienta el desarrollo del proyecto: ¿cómo favorecer el aprendizaje de normas de los niños y las niñas de 4 a 5 años del Jardín Infantil La Casa del Sol, a través de experiencias de aprendizaje mediadas por videos educativos?

## Buscando comprensiones entre las letras

Una búsqueda sin filtros sobre educación infantil y uso de tecnologías arroja en un buscador como *Google* cerca de 107.000.000 resultados; en *Google scholar* aproximadamente 338 000 resultados y, a modo de ejemplo, en una base de datos especializada como *Education source* un total de 1.266 resultados. Estas cifras representan la importante producción académica y divulgación sobre el tema en los últimos años.

En el año 2001 con el surgimiento del concepto nativo digital propuesto por Marc Prensky, se instala la idea que los niños y las niñas desde temprana edad tienen contacto y están inmersos en las lógicas del mundo tecnológico; es decir, hacen uso de artefactos para su bienestar, distracción, educación y servicio; sin embargo, las cifras de penetración tecnológica en los países evidencian que no todos los menores tienen acceso a la Internet y al uso de artefactos; en el caso particular de Colombia, según cifras oficiales del DANE, publicadas por Forbes (2021), solo el 56,5 % de los hogares tienen acceso a internet, siendo la población rural la de menor acceso con apenas el 23,8 % de la población conectada.

De la misma manera y aunque en la actualidad, niños y niñas acceden y utilizan la tecnología y experimentan el mundo digital, no existe consenso en la comunidad académica sobre su conveniencia y promoción. Estudios como los realizados por Sánchez-Teruel y Robles-Bello (2016) evidencian que niños y niñas hacen uso permanente de la tecnología para su recreación y bienestar; esto es para jugar, hablar con amigos o familiares cercanos, descargar películas, música, juegos en línea, entre otros; además parecen estar preparados para enfrentar los desafíos del mundo digital.

En el terreno escolar, la educación con tecnología y la formación del pensamiento tecnológico se considera un derecho de los niños y las niñas para su accionar en el mundo contemporáneo, privarlos de ello, sería ampliar las brechas en las oportunidades para aprender, conocer y actuar en las sociedades democráticas contemporáneas, claramente permeadas por el desarrollo tecnológico. En Colombia, dichas apuestas se promueven en la educación infantil a partir de lineamientos como los presentados en los documentos MEN (2008) Serie guías N°. 30 orientaciones generales para la educación en tecnología y MEN (2014) N°. 24 serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral. **La explo-**

**ración del medio en la educación inicial**, en el que se promueve el desarrollo del pensamiento tecnológico en los niños de primera infancia.

La experiencia vivida a propósito de las medidas tomadas para la prestación del servicio educativo en tiempos de pandemia por COVID-19, puso en la agenda educativa la integración de tecnologías para el aprendizaje en la educación infantil; preguntas como las formuladas por Pedraza y Morales (2022) dan cuenta de las comprensiones que se requieren para avanzar en la integración de las tecnologías del aprendizaje en la educación infantil y con ello en el diseño de recursos educativos digitales:

¿Qué tanto sabemos sobre este asunto?, ¿cuáles son los sesgos, temores y evidencias que animan o desaniman al uso de tecnologías digitales para el aprendizaje de los niños?, ¿cuál es el nivel de competencia de los educadores infantiles, familias y otros agentes educativos para acompañar a los niños en su incorporación al mundo digital?, ¿cómo superar brechas de acceso, uso y apropiación de tecnologías digitales para minimizar la exclusión y garantizar los e-derechos de los niños?, ¿cuál es el lugar didáctico de las tecnologías digitales en el aprendizaje y el desarrollo infantil? (p. 151)

Sin embargo, estos tiempos fueron significativos en la medida que robustecieron la producción de recursos educativos analógicos y digitales para la educación de los niños en primera infancia.

Un recurso educativo según varios autores Martín Barbero (1978), San Martín (1991), Morales (2012) refiere a materiales, artefactos, medios para aprender. Su historia es la historia de la incidencia de la tecnología en la educación y como refiere Edgar Morin (1990), los avances y hallazgos, técnicos y tecnológicos han acompañado e influido al hombre desde sus orígenes. En la educación antigua, desde Occidente, al hacer referencia a los recursos educativos se alude a las formas primitivas de escritura; en la Edad Media al discurso del maestro, a la imprenta y con ello al inicio de la producción escrita en serie. Sin embargo, a nuestro juicio, solo se debería hablar de recursos educativos propiamente dichos desde la Edad Moderna con el surgimiento de la didáctica y la pedagogía; es decir, el primer recurso educativo de la historia sería el texto de Comenio *Orbis sensualium pictus*, que se escribió con la intencionalidad de acercar el conocimiento a las personas y no con fines meramente comunicativos o de custodia del conocimiento.

El profesor español José María Escudero (1983), aportó cuatro elementos para identificar un recurso educativo de cualquier otro recurso comunicativo:

1. Cuenta con un soporte físico: papel, pantalla.
2. Tiene un contenido de aprendizaje.
3. Representa de una forma simbólica la información (escritura, imagen, audio, multimedia), y lo más importante.

4. Tiene una intencionalidad o propósito formativo; es decir, agrega valor a la experiencia de aprender.

Con los desarrollos de las tecnologías analógicas, el panorama de los recursos educativos se robustece, pues se pasa del material impreso, de recursos manipulativos, a recursos elaborados en medios más sofisticados como la radio, la televisión educativa, la multimedia. El boom de los recursos educativos y la emergencia de los recursos educativos digitales llega en el momento contemporáneo con los desarrollos de la informática digital y la posibilidad de crear otras realidades a través de lenguajes digitales.

El Ministerio de Educación Nacional de Colombia [MEN] (2012), define los recursos educativos digitales (RED) como “todo tipo de material que tiene una intencionalidad y finalidad enmarcada en una acción educativa, cuya información es digital” (p. 50). De la misma manera, afirma que cualquiera sea su formato deberán contar con las siguientes características: accesibles, adaptables, durables, flexibles, granulares, interoperables, modulares, portables, usables y reusables.

En relación con las ventajas del uso de recursos educativos digitales en la educación en general y la educación infantil en particular, resultan significativos los aportes del Plan Ceibal (s.f.), al respecto. A su juicio los recursos educativos digitales cuentan con potencial para: motivar a los estudiantes por su carácter multimedial, favorecer el autoaprendizaje, la interactividad, el aprendizaje en red, la comunicación, entre otras.

Son múltiples los formatos para el diseño de recursos educativos digitales, a saber: audio (*podcast*), audiovisual (video educativo), animaciones, juegos gamificados, objetos virtuales de aprendizaje (OVA), ambientes simulados y muchos otros que posibilitan tecnologías disruptivas como la inteligencia artificial, la impresión 3D, la realidad aumentada.

En el marco del proyecto que da origen a este documento, se opta por el diseño de videos educativos como recurso educativo digital para favorecer los aprendizajes de niños y niñas de educación infantil en tiempo de pandemia por COVID-19, como se desarrolla en el siguiente apartado.

## El video educativo en la educación infantil

La Unesco (2015) considera que la educación es un derecho humano para todos y que su acceso debe ser de calidad; en consecuencia, y debido al cierre de las escuelas en razón a la coyuntura del COVID-19, esta organización, en conjunto con Unicef y el Banco Mundial ofrece en la guía para docentes: garantizar un aprendizaje a distancia efectivo durante la disrupción causada por la COVID-19 (Unesco, 2021), estrategias para facilitar la continuidad del aprendizaje de los estudiantes desde el hogar y con ello garantizar su derecho a la educación. En esta guía se proponen herramientas tales como el aprendizaje en línea, por televisión, por radio y con material impreso.

En el presente proyecto, se optó por el uso de videos educativos como herramientas para favorecer aprendizajes en la educación infantil, en el interés de garantizar el derecho de los niños y niñas a la educación de calidad en el marco de la experiencia vivida en tiempos de pandemia por COVID-19. En adelante se desarrollan tres aspectos fundamentales que argumentan la opción tomada:

1. ¿Qué es el video educativo?
2. ¿Cuáles son los beneficios del uso de videos educativos en la educación infantil?
3. ¿Cómo diseñar videos educativos para los niños y las niñas?

Son múltiples y complementarias las definiciones en torno al video educativo. Según Jiménez (2019) un video educativo “es un recurso didáctico que favorece la comprensión de los contenidos a los estudiantes y facilita el proceso de enseñanza al docente, de hecho, es una herramienta autónoma de aprendizaje con la que el alumno puede dominar un determinado contenido” (p. 21); sin embargo, este recurso didáctico no reemplaza la labor del docente, pero sí contribuye, en gran manera, en la asimilación de determinadas temáticas. Por su parte, Bravo (como se citó en Bravo-Cobeña et al., 2021), se define un video educativo como “aquel que cumple un objetivo didáctico previamente formulado, es de bajo coste, permite mostrar los diferentes momentos del proceso educativo, sirve como medio de expresión, observación, autoaprendizaje y ayuda; que lo distingue del resto de los medios que conforman el ecosistema audiovisual” (p. 8). Retomando los planteamientos anteriores, el video educativo en la educación infantil puede entenderse como un recurso educativo que permite el encuentro pedagógico a través de un formato y lenguaje mediático entre la maestra y los niños a propósito de un contenido de aprendizaje.

En relación con el uso didáctico del video educativo en la educación infantil, Moreno (2006) sostiene que “las TIC no pueden desvincularse del desarrollo de los aprendizajes en la educación inicial, pues es indudable la atracción experimentada por los niños y niñas ante la tecnología, lo colorido, el audio y video de los proyectos multimedia infantiles” (p. 8), considerada esta una de las mayores oportunidades del video educativo para el aprendizaje en la medida que hace de la motivación intrínseca, de las narrativas digitales y mediáticas conocidas por los niños para su entretenimiento, un lenguaje para acercar la información y el conocimiento a los niños.

Por su parte, Matamoros (2014), afirma que el video con fines didácticos es percibido por el docente y estudiantes de manera favorable, porque su utilización facilita el logro de aprendizajes significativos, aunque debe ser guiado por un educador en las diferentes fases del proceso. De la misma manera, considera que tiene múltiples funciones como: “transmitir información, motivar, proveer conocimiento a los estudiantes, evaluar los conocimientos y habilidades alcanzadas, impulsar la formación del profesorado, servir como recurso para la investigación educativa y ser un instrumento de comunicación y alfabetización icónica de los estudiantes” (p. 64). En este orden de ideas, el video educativo en la educación infantil es un recurso didáctico



con múltiples oportunidades para el aprendizaje, siempre y cuando su uso esté ligado a una experiencia de aprendizaje guiada por un agente educativo adulto (familia, maestro, entre otros), debidamente capacitado para ello.

En este orden de ideas, el proyecto se orientó desde las siguientes preguntas: ¿cómo favorece el uso de videos educativos el aprendizaje de niños y niñas de 2 a 5 años?, ¿qué aporta el diseño de videos educativos al proceso formativo de futuras licenciadas en Pedagogía Infantil?

## **Metodología**

La presente investigación es cualitativa, de corte descriptivo, que de acuerdo con Guba y Lincoln (como se citó en Colás, 1998), tiene como objetivo la comprensión de un fenómeno mediante el análisis de las percepciones e interpretaciones de los sujetos que intervienen en la acción educativa. Para el caso de la presente investigación, interesa comprender desde las voces de niños y niñas, la pertinencia del uso del video educativo para el aprendizaje; para lo cual se utilizan técnicas directas como la observación participante y técnicas interactivas como el uso de la pregunta, la escucha activa y la expresión gráfica. La información se recoge a través de diarios de campo, registro fotográfico y fílmico.

De la misma manera, a través de procesos reflexivos individuales y colectivos se interpreta el aporte del diseño de videos educativos para el aprendizaje, en el proceso formativo de licenciadas en Pedagogía Infantil. A partir de la recopilación de la experiencia vivida por tres maestras en formación que realizan su práctica pedagógica desde el diseño de videos educativos para el aprendizaje de habilidades específicas de niños y niñas de 2 a 5 años, se derivan aprendizajes que pueden ser tenidos en cuenta en situaciones similares.

## **Resultados**

Durante el segundo semestre del año 2019 y el primero del 2021, Janeth, Maheline y Norma realizan su proceso de práctica pedagógica de conformidad con las apuestas formativas del Programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil y el protocolo de prácticas de la Escuela de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD).

Las prácticas pedagógicas 1 y 2 (de observación y de inmersión respectivamente) se desarrollan de manera presencial en las instituciones de práctica. Las prácticas pedagógicas 3 y 4, en razón a las medidas tomadas por la pandemia por COVID-19, se realizan en modalidad virtual, acogiéndose a las posibilidades y modelos definidos en cada una de las instituciones. Por decisión de estas, las practicantes deberán diseñar contenidos de aprendizaje para los niños y las niñas de acuerdo con los proyectos previamente aprobados.

## ¿Cómo diseñar recursos educativos digitales para la educación infantil?

En adelante se inicia una etapa de toma de decisiones orientada desde la siguiente pregunta ¿qué tipo de formato emplear para el diseño de experiencias significativas de aprendizaje que permita el logro de las intencionalidades formativas definidas en el proyecto y, que, a la vez, responda a las múltiples realidades familiares y condiciones de los niños y las niñas?

Las maestras en formación, en compañía de su asesora de práctica, optan por el video educativo como recurso para proponer a los niños y a las niñas las diferentes experiencias significativas de aprendizaje propuestas en cada uno de los proyectos. A continuación, se presentan las razones que motivaron la decisión, a partir de las cinco categorías básicas para el diseño y evaluación de recursos educativos:

**- Funcionalidad didáctica.** Refiere al cómo de la acción para el aprendizaje. Es decir, al potencial del video educativo para provocar la generación de nuevos aprendizajes como resultado de la vivencia de la experiencia de aprendizaje propuesta, toda vez que como expresa Martínez (1991), la funcionalidad didáctica del video educativo no radica en que sea visto por los estudiantes, sino en términos de Bravo (1996) en la capacidad del maestro para diseñar en y con el video una estrategia didáctica que permita el aprendizaje propuesto. El video educativo, en este sentido, se constituye en el medio en el que se recrea la experiencia significativa de aprendizaje que será vivida por los niños y las niñas acompañados por el adulto de apoyo en casa.

**- Posibilidad para integrar contenido de aprendizaje de calidad.** El video educativo se constituye en un nuevo ambiente de aprendizaje y, por tanto, en el marco de la educación infantil, se espera sea un ambiente enriquecido con múltiples experiencias, lenguajes e interacciones que supere la pasividad propia de los lenguajes audiovisuales (Acuña, 2019). En consecuencia, la maestra en formación debe movilizar su capacidad creativa para disponer de recursos de apoyo, así como realizar procesos de curación que permitan la integración de contenidos desarrollados por otros con alta valía educativa.

**- Capacidad de motivar y generar interés.** De acuerdo con INTEF (2017) en el marco de la Norma UNE 71362, la capacidad de un recurso educativo digital para motivar al estudiante radica en su vinculación con la experiencia de vida del estudiante, de manera que logre respetar su ritmo de aprendizaje, desarrolle su autonomía, incremente su competencia social a través de la presentación atractiva e innovadora de los contenidos de aprendizaje. En este orden de ideas, atraer el interés de los niños y las niñas y mantener su motivación en el contenido del video educativo es un enorme reto, especialmente porque su experiencia previa con el uso de pantallas se limita, en su gran mayoría, al entretenimiento y no necesariamente al aprendizaje intencionado. El reto de las maestras en formación reside en su habilidad para atraer la atención y mantener la motivación de los niños y las ni-

ñas durante el encuentro mediado; es decir, no se produce un video educativo para que los niños y las niñas lo “vean”, se diseña un video educativo para el encuentro pedagógico de los niños con su maestra en formación en el marco de contenidos de aprendizajes específicos.

**- Usabilidad.** Refiere según Carvajal y Saab (2010), a la cualidad de un recurso de ser fácil de usar y comprender, en la medida que promueve la interacción de manera cómoda, fácil, eficiente, segura, buscando que el usuario mantenga la concentración y se descarte la posibilidad de abandono; en este orden de ideas, el video educativo para la educación infantil debe atender como mínimo a los siguientes aspectos: duración máxima 6 minutos; compatible con distintos sistemas operativos con posibilidad de rodar en diversos equipos tecnológicos; debe permitir acceso *online* y *offline*; su ejecución debe ser intuitiva y amigable con el usuario (niños y niñas). Se decide grabar los videos educativos con las cámaras de los teléfonos celulares, subirlos a YouTube y compartir a la institución el enlace y el video descargado para que sea remitido a las familias.

**- Valor educativo.** El video educativo tiene alto valor didáctico y pedagógico cuando se adapta a las necesidades y a los estilos particulares de aprendizaje de los niños y las niñas; de la misma manera, cuando propone acciones que promueven una razonable autonomía en el aprendizaje. De acuerdo con INTEF (2017) en el marco de la Norma UNE 71362, el valor educativo de un video educativo está en directa relación con su capacidad para generar aprendizaje en la medida que establece significados, promueve la creatividad y la innovación, así como la posibilidad de la reflexión y el juicio crítico.

### ¿Maestras influencers?

Como refieren investigaciones anteriores sobre la práctica y la formación docente (Vergara y Gutiérrez, 2013), en la acción pedagógica de la maestra en formación inciden una serie de factores que trascienden a la práctica misma. Es decir, su práctica pedagógica va más allá del trabajo con los niños y las niñas. Reclama **claridad en el sentido de la acción**: el cómo, cuándo y por qué se hace lo que se hace con el fin de superar la ingenuidad, la repetición, o la mera intuición en la acción; pensamiento práctico: para leer el contexto, los acontecimientos y tomar decisiones pedagógicas para dar respuesta pertinente a las necesidades de los niños y las niñas.

El accionar de la maestra en formación, hasta el momento, con importante exclusividad a la acción con los niños y las niñas, en la presente experiencia exigió nuevas competencias y habilidades para el diseño y creación de contenido de aprendizaje en formatos digitales; es decir, potenciar entre otras, la **claridad en el sentido de la acción y el pensamiento práctico**, para responder a la contingencia educativa y generar con la experiencia prácticas innovadoras para la educación infantil.

Entre los principales retos para estos diseños se señalan:

- **Reto 1.** ¿Cómo lograr el vínculo pedagógico entre niños-maestras? En la educación infantil resulta fundamental para el aprendizaje que los maestros y los niños logren construir una relación pedagógica a partir de su experiencia cotidiana, de su contacto y encuentro; es decir, un vínculo afectivo y comunicativo que como expresa Manghi-Haquin (2016), deberá ser rico en palabras, miradas, posturas comunicativas y gestos propios de la interacción cara a cara. En términos del MEN (2014) en la educación infantil “se espera el establecimiento de vínculos de apego seguro, relaciones de confianza y de acogida mediante una interacción permanente con cada una de las niñas y los niños y con el grupo” (p. 69), como condición para gestionar el cuidado, desarrollo y aprendizaje infantil. En este sentido, se decide que la maestra en formación tendrá presencia con su voz y rostro en los videos educativos, de manera que los niños y las niñas puedan conocerla, escucharla, familiarizarse con su presencia y desde allí movilizar una relación cercana y de acogida que promueva el vínculo afectivo y comunicativo entre la maestra y los niños.

- **Reto 2.** ¿Cómo garantizar una vivencia significativa de aprendizaje a través de una mediación en formato video? La acción pedagógica en la educación infantil se concreta en estrategias y experiencias intencionadas y significativas para favorecer el aprendizaje y el desarrollo integral. En este orden de ideas, las maestras en formación asumen el reto de pensar y diseñar experiencias significativas de aprendizaje intencionadas creando ambientes adecuados y enriquecidos para la grabación de los videos.

- **Reto 3.** ¿Cómo superar la tensión que supone la exposición mediática de la maestra en formación? La acción pedagógica hasta el momento se realizaba, en su mayoría, en la intimidad del aula. La contingencia obliga a las maestras en formación a explorar otros contextos, en este caso, el contexto virtual y con ello, el encuentro asincrónico con los niños y las niñas y, con los adultos que los acompañan (padres, cuidadores, entre otros). Es decir, el encuentro pedagógico que, en principio, se pretende establecer con los niños y las niñas tiene como testigo a los adultos y podría llegar a ser compartido con más usuarios. Para responder al reto se considera fundamental que las maestras en formación fortalezcan sus competencias tecnopedagógicas, didácticas, comunicativas, así como su inteligencia emocional y su seguridad personal. De la misma manera, tener en cuenta aspectos relacionados con el cuidado de su intimidad.

- **Reto 4.** ¿Cómo establecer un encuentro pedagógico afectivo, inteligible y dialógico con los niños y las niñas a través del video educativo? Es fundamental tener en cuenta que la maestra en formación no tendrá contacto sincrónico con los niños y las niñas, por tanto, el video debe ser suficiente para el logro de la intencionalidad de aprendizaje que le anima. Como refiere Recio (2014), el video educativo “debe ser un medio que aporte diferentes fuentes de información, y que permita una interactividad que la televisión no ofrecía. Lo importante, ya que su producción se asiente en un proceso educativo participativo y crítico, así como creativo y transformador” (p. 124). En este orden de ideas, en un video educativo la comunicación debe ser de

carácter dialógico, con mensajes claros, comprensibles, directos, ritmos pausados que inviten a la interacción más allá del consumo de contenido.

**- Reto 5.** ¿Con qué estructura diseñar videos educativos para la educación infantil? Si bien es cierto, previamente se había definido la necesidad de la presencia en el video educativo con voz y rostro de la maestra en formación; también lo es, ya que el centro del proceso de aprendizaje es el niño y la niña. En este sentido, la maestra en formación es una mediadora, una animadora de experiencias de aprendizaje que serán protagonizadas y vividas por los niños y las niñas. El *ethos* docente del pedagogo infantil debe preservarse en el diseño del video educativo. Con esta precisión se descarta el imaginario del **maestro influencer** que pretende ser el protagonista, el dueño del show mediático, el que transmite información, por el de una maestra en formación que establece una relación comunicativa de carácter pedagógico con los niños y las niñas para favorecer aprendizajes en formatos no convencionales hasta el momento en los jardines infantiles de nuestros contextos.

## Lo que aprendimos de la experiencia vivida por las maestras en formación

Para las maestras en formación la práctica pedagógica es la oportunidad de movilizar sus conocimientos para enfrentar situaciones de los contextos escolares; es el momento para saber qué se sabe, cómo se actúa, qué falta por aprender para aprenderlo. Es el momento cumbre del proceso formativo que, en palabras de las tres maestras en formación participantes en el presente estudio, genera emociones diversas: alegría, miedo, frustración, deseo de continuar aprendiendo, satisfacción, entre otras.

En adelante se profundiza en los aprendizajes alcanzados desde la experiencia vivida por las maestras en formación en relación con el diseño de videos educativos para la educación infantil:

## Sobre la estructura de diseño de videos educativos para la educación infantil

El diseño de un video educativo como recurso para el aprendizaje en la educación infantil es un ejercicio exigente que como cualquier otra experiencia de aprendizaje, implica atender a asuntos como: ¿cuáles son sus intencionalidades formativas?, ¿a qué contenidos corresponden?, ¿qué tipo o tipos de aprendizajes se requieren?, ¿desde qué marco o teoría de aprendizaje nos ubicamos?, ¿cómo organizar la experiencia de aprendizaje?, ¿qué recursos se necesitan?, ¿qué actividades favorecen la construcción de los aprendizajes propuestos?, ¿cómo se evaluarán los aprendizajes alcanzados? Es decir, el diseño de un video educativo, demanda un riguroso proceso de planeación didáctica, aunado a la disposición de condiciones locativas y de recursos tecnológicos.

Uno de los principales aportes del proyecto se enfoca en validar, con la experiencia, la pertinencia de los momentos definidos para el desarrollo de la secuencia didáctica propuesta en cada uno de los videos educativos: saludo y planteamiento, núcleo de contenido y cierre e invitación. A continuación, se desarrolla cada uno de ellos.

- Saludo y planteamiento: saludo afectuoso a los niños, las niñas y a sus familias. Información general sobre el aprendizaje a construir durante la experiencia de aprendizaje propuesta en el video educativo. El propósito final de este momento es establecer vínculo afectivo con los niños y las niñas, así como captar su atención. Se utiliza un lenguaje y tono de voz acogedor y entusiasta en un ambiente propicio y pertinente con la temática de aprendizaje.
- Núcleo de contenido: explicación o ambientación en referencia al contenido de aprendizaje e instrucción de la actividad a realizar. Dos aprendizajes se logran al respecto:
  - 1. Importancia de recrear un ambiente de aprendizaje enriquecido con recursos que faciliten la comprensión.
  - 2. Tiempos y estilo comunicativo: establecer un diálogo didáctico con los niños y las niñas, dando tiempo para la posible respuesta, para pensar, para hacer con la maestra.
- Cierre e invitación: orientaciones finales de la actividad a realizar posterior al encuentro con la maestra en el video educativo; recomendaciones para el trabajo y envío del producto realizado. Finalizar con una cálida despedida.

## Sobre el ser pedagoga infantil diseñadora de recursos educativos digitales para el aprendizaje

Si bien es cierto la Licenciatura en Pedagogía Infantil establece como uno de sus perfiles ocupacionales: “Diseñador de medios y mediaciones apropiadas para las infancias, la tendencia ocupacional por excelencia es la docencia”. En consecuencia, las maestras en formación centran sus mayores esfuerzos y expectativas en fortalecer sus competencias pedagógicas, didácticas, de gestión con el fin de desempeñarse de manera exitosa como maestras de aula. La experiencia vivida permitió fortalecer habilidades para desempeñarse en un perfil ocupacional poco explorado: diseñar contenidos de aprendizaje en formato digital (videos educativos).

A continuación, se presenta, en las voces de las maestras en formación, los aprendizajes alcanzados al respecto:

“Diseñar experiencias de aprendizaje mediadas con videos educativos, sin duda alguna, fue uno de los mayores aprendizajes que he obtenido en el desarrollo de mi proceso formativo. El reto me permitió:

- *Aprender a formular propósitos de formación alcanzables a través de experiencias de aprendizaje mediadas con videos educativos.*

- *Aprender a reconocer las evidencias de aprendizaje requeridas para valorar el nivel de aprendizaje alcanzado por los niños y las niñas luego de la experiencia de aprendizaje vivida en el video educativo.*
- *Seleccionar a partir de ejercicios de curación de contenidos, recursos para el aprendizaje que favorezcan la comprensión y capten la atención de los niños y las niñas.*
- *Necesidad de construir ambientes adecuados y enriquecidos con materiales y recursos para presentar en formato video, las diversas experiencias de aprendizaje a los niños y a las niñas.*
- *Desarrollar habilidades para la comunicación con los niños y las niñas a través del video educativo (lenguaje, ritmos, claridad en el contenido).*
- *Superar todas las dificultades técnicas que se presentan en el momento de la grabación de un video educativo, toda vez que hacemos de nuestros recursos y de nuestros espacios íntimos los entornos para la producción del video” (Norma Cardona, 2021).*
- *“Diseñar videos educativos para favorecer el desarrollo de habilidades motrices finas y gruesas fue un reto que me deja muchos aprendizajes para mi vida profesional y para continuar fortaleciendo mis conocimientos y competencias como diseñadora de recursos educativos digitales y mediadora de aprendizajes mediados con ellos. De manera sintética comparto mis aprendizajes:*
- *El diseño de recursos educativos digitales es una práctica que requiere del trabajo independiente y creativo del diseñador, además de la crítica o valoración de otros expertos. Es decir, antes que un video educativo se comparta con los niños y las niñas, necesita ser evaluado para valorar su funcionalidad didáctica, calidad del contenido de aprendizaje, capacidad para motivar y generar interés, su usabilidad y valor educativo. No siempre es fácil someter los propios diseños a la crítica y la evaluación, pero, ello contribuye a garantizar su calidad.*
- *Cuando diseñas un video educativo, encuentras en la autoobservación y en la autoevaluación al mejor maestro. Te haces consciente de tus fortalezas y aspectos por fortalecer a nivel comunicativo, creativo y pedagógico.*
- *La experiencia de construir un encuentro pedagógico con los niños y las niñas a través de un video educativo te enseña que trabajar con ellos va más allá de enseñar, de transmitir conocimientos; es la oportunidad de poner condiciones, disponer recursos y actividades para que los niños sean los protagonistas de su aprendizaje, aun cuando como maestra no estarás con ellos en el momento de su construcción.*
- *La experiencia del diseño de videos educativos para la educación infantil obliga a planificar con mayor rigor la experiencia de aprendizaje, en la medida que en pocos minutos debes lograr la motivación, la comprensión y el deseo de seguir haciendo.*

- *Finalmente, el saberse observada por la familia es un compromiso mayor, en la medida que terminas siendo la maestra de los niños y las niñas y la guía de las familias para continuar acompañando, desde casa, el proceso de aprendizaje de sus hijos” (Maheline Buriticá, 2021).*
- *“En mi experiencia como docente, había utilizado recursos educativos digitales para el trabajo con los niños y las niñas; sin embargo, nunca me había atrevido, ni había visto la necesidad de diseñar mis propios videos educativos. Esta experiencia me deja los siguientes aprendizajes:*
- *Planificar el diseño de un video educativo es muy exigente, en la medida que no basta con realizar una excelente planeación didáctica; requiere de otras competencias docentes: competencias tecnológicas, comunicativas, creatividad, simpatía, empatía, entre otras.*
- *El video educativo se constituye en un ambiente de aprendizaje altamente enriquecido en la medida que permite la incorporación de múltiples lenguajes: voz, imagen, música, etc.; de variados entornos (es posible recrear la experiencia de aprendizaje en ambientes que representen el entorno escolar, familiar, social) que, sin lugar a dudas, logran captar la atención y motivación de los niños y las niñas. Por ello, es una actividad docente que requiere importante tiempo de dedicación, así como de recursos básicos: cámara o equipo tecnológico de buena resolución, luz natural y artificial, posibilidad de movilizarse a diferentes lugares.*
- *La experiencia de hacer presencia con voz y rostro en el video educativo es retador, porque como maestras sentimos más confianza y tranquilidad de interactuar con los niños y las niñas en los jardines infantiles; sin embargo, superar la timidez o temor para exponernos en un video nos permite comunicarnos e interactuar con los niños en un formato diferente al habitual. La experiencia vivida me permitió observar que a los niños les gusta ver y sentirse cerca de su maestra, de allí la importancia de nuestra presencia en el video educativo” (Janeth Cuéllar, 2021).*

## Lo que aprendimos de las voces de niños y las niñas

La contingencia vivida en razón a las medidas tomadas por la pandemia por COVID-19 significó una transformación en las formas tradicionales de interacción en la educación infantil. Los niños y las niñas permanecen en sus casas, sus padres, familias o cuidadores acompañan el proceso de aprendizaje guiado por las maestras, a través de múltiples metodologías, estrategias y mediaciones. Cada Institución educativa, en el marco de su Proyecto Educativo Institucional y sus posibilidades ofrecen una respuesta.

El presente proyecto, siguiendo a Castro et al. (2011) considera que “poder recoger la visión del niño en relación con temas que le afectan ayuda a tener una visión más completa de la realidad estudiada, pudiendo reducir el sesgo de estudios que recogen en exclusividad la perspectiva adulta” (p. 120). Por ello, indaga desde sus voces, sobre la experiencia de aprender con los videos educativos de sus maestras.



A continuación, en la Tabla 1, se presentan algunas de las voces de niños y niñas, de las que aprendemos y con las que valoramos la pertinencia del uso del video educativo en la educación infantil. Las voces de los niños y las niñas se organizan en el marco de las categorías planteadas para el diseño y evaluación de videos educativos, propuestas páginas atrás en el presente documento.

**Tabla 1.** Voces de los niños y las niñas

Categoría	Aspecto a comprender desde la voz de los niños y las niñas	Lo que comunican los niños y las niñas con sus voces
Funcionalidad didáctica	Comprenden los contenidos del video educativo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- “Yo sí las cumplo”, “yo no organizo mi ropa”, “debemos votar la basura en la caneca”, “yo no tengo color azul” (respuesta de algunos niños mientras interactúan con la profe en el video).</li> <li>- “Los dientes de arriba se cepillan hacia...” (cantan mientras escuchan la canción del video).</li> <li>- “Yo bailo como mi profe” (bailan al ritmo que la profe baila en el video).</li> </ul>
Calidad del contenido de aprendizaje	Lo que más me gusta de los videos educativos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- “Me gustan los cuentos, las canciones y las actividades de los videos”.</li> <li>- “Los títeres del video son muy chéveres”.</li> </ul>
Capacidad de motivar y generar interés	Les gusta aprender con videos educativos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- “Profe cuándo vemos otro video de la otra profe”.</li> <li>- “Profe puedo salir al patio” (mientras se proyecta el video).</li> </ul>
Usabilidad	Dónde veo los videos de la profe	<ul style="list-style-type: none"> <li>- “Veo a la profe con el celular de mis papás”.</li> <li>- “Mi profe me pone en el computador el video de mi otra profe”.</li> </ul>
Valor educativo	Participan de la experiencia de aprendizaje propuesta de manera activa y con agrado	<ul style="list-style-type: none"> <li>- “Mis papás me ayudan a hacer las actividades que pone la profe”.</li> <li>- “Yo solito hago las tareas”.</li> <li>- “No sé dibujar las normas”.</li> <li>- “Yo no sé pintar”.</li> <li>- “Profe ya terminé, ¿puedo ir al patio?”.</li> </ul>

Fuente: elaboración propia.

Como puede inferirse a partir de las voces de los niños y las niñas, el video educativo tiene el potencial para generar interacciones comunicativas espontáneas de los niños y las niñas con sus maestras; dicho de otro modo, el video educativo en la educación infantil propicia un diálogo didáctico mediado en el que la maestra comparte una información, formula preguntas, moviliza procesos cognitivos en la

búsqueda de la respuesta activa de los niños, corroborando con ello la pertinencia de dicho recurso educativo digital para la educación de la primera infancia.

En relación con la funcionalidad didáctica del video educativo se concluye que los niños y las niñas logran comprender los contenidos de aprendizaje allí propuestos, especialmente cuando pasan del rol de consumidores pasivos de contenido frente a una pantalla a sujetos que activan aprendizajes, interactúan con la maestra, los contenidos de aprendizaje y su contexto.

El potencial de aprendizaje de los videos educativos se determina en gran parte por la calidad de los contenidos de aprendizaje (recursos, discursos, estrategias para acercarse al conocimiento). En este sentido, los gustos de los niños y las niñas no distan de sus preferencias para el aprendizaje en contextos tradicionales. Disfrutan y aprenden experimentando el juego, el arte, la literatura. Para los intereses de la presente investigación, este no es un hallazgo menor, en la medida que se ratifica que las actividades rectoras (juego, arte, literatura, exploración del medio) con independencia del tipo de mediación, se constituyen en las formas cómo los niños y las niñas comprenden, se acercan al mundo y construyen aprendizajes para la vida. De la misma manera, puede ser un aspecto a tener en cuenta, en adelante, para el diseño de recursos educativos digitales para la educación infantil.

Si bien es cierto, los diversos lenguajes presentes en la narrativa audiovisual captan la atención de los niños y las niñas, también lo es, que no logran por sí mismos, mantener la atención por tiempos más prolongados que los alcanzados en experiencias de aprendizaje presencial o tradicional. De la misma manera, los niños y las niñas expresan emociones y expresiones positivas al observar a su maestra en la pantalla, pero, un número importante de ellos, se desencantan rápidamente; de allí la importancia de atender a la duración de los videos educativos para niños y niñas de 2 a 5 años que, por nuestra experiencia, no deben exceder los 6 minutos.

En relación con la usabilidad del video educativo, la experiencia nos permitió reconocer el necesario acompañamiento de un adulto. Los niños y las niñas de 2 a 5 años están en capacidad de experimentar el encuentro con su maestra a través del video educativo, pero, requieren del apoyo del adulto para su ubicación, organización del dispositivo, incluso para disponerse para el encuentro.

Finalmente, las voces de los niños y las niñas permiten evidenciar que el video educativo en cualquiera de sus intenciones: Instructivos, cognoscitivos, motivadores, modelizadores, lúdicos o expresivos, como los clasifica Schmidt (1987), tiene un importante valor educativo y fomentan la participación activa de los niños y las niñas en su proceso de aprendizaje; siempre y cuando se privilegie la interacción entre los niños, su maestra y los contenidos llenando de significado la experiencia del encuentro mediado.

## Discusiones y conclusiones

Como es bien sabido, en el ámbito educativo, los recursos digitales como la tecnología misma son considerados medios y no fines; es decir, se constituyen en herramientas, recursos, materiales que dependiendo de su intencionalidad pedagógica y didáctica amplifican su potencial mediador. Dicho de otro modo:

La tecnología digital tiene un enorme potencial para ampliar el alcance de la educación y mejorar su calidad, pero lo que no funciona en la educación no puede arreglarse solo con la tecnología. Para mejorar el aprendizaje de los niños, es preciso complementar las herramientas digitales con maestros fuertes, estudiantes motivados y una firme pedagogía. (Unicef, 2017, p. 12)

Vale preguntarse entonces, ¿funciona o no el uso de videos educativos, como recursos educativos digitales, para el aprendizaje de niños y niñas de 2 a 5 años?

Hasta el momento y para responder la pregunta formulada se han identificado al menos dos ventajas sobre el uso de videos educativos para el aprendizaje en la educación infantil:

- a.** Potencial motivador en la medida que ofrecen nuevas formas y lenguajes para acceder a la información.
- b.** Oportunidad para personalizar la experiencia de aprendizaje de los niños, respetando sus tiempos y estilos de aprendizaje.

La experiencia vivida con los proyectos “*El video educativo como recurso para la formación de hábitos en la educación infantil*”, “*Cuerpo en movimiento a través del uso de videos educativos*” y “*Aprendizaje de normas en la educación infantil: una experiencia a través del uso de videos educativos*”, corrobora dichas ventajas; sin embargo, admite múltiples matices. Los lenguajes propios de la narrativa audiovisual y que están presentes en el diseño de un video educativo, aunado a su entorno de divulgación (pantalla), evidentemente logran captar la atención y el interés de los niños y las niñas; sin embargo, desde nuestra observación y comprensión del asunto, lo que realmente motiva a la acción para el aprendizaje es la propuesta didáctica misma; es decir, el niño y la niña se sienten motivados a la acción cuando es de su interés la actividad a desarrollar en la medida que implica una situación de juego, expresión artística, movimiento, interacción con materiales, entre otras.

La principal limitación que, a nuestro juicio, tiene el uso de videos educativos para el aprendizaje de niños y niñas entre los 2 y los 5 años está en relación con la inexperience del niño para gestionar su aprendizaje de manera autónoma, lo que implica en consecuencia, que este solo sea un momento de la ruta de aprendizaje, siendo necesaria la presencia del adulto, el encuentro mediador del maestro con los niños y las niñas durante y después de la interacción con el video educativo, con el fin de promover su aprovechamiento y garantizar los aprendizajes.