

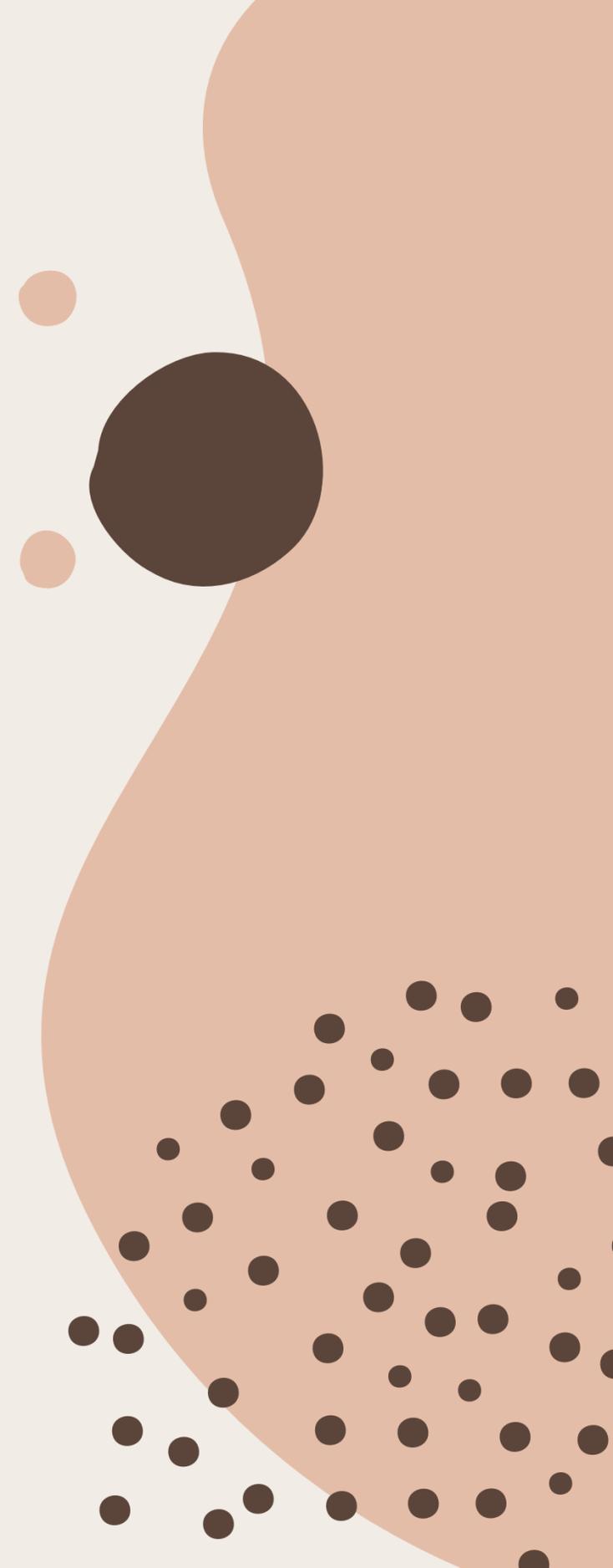
Ambientes virtuales para la educación preescolar

ELABORADO POR: KOREY LIZBETH ORNELAS REYNAGA



LA FIGURA DEL ASESOR

- Apoyo al alumno en los aspectos académicos y de aprendizaje
- Elemento clave
- Flexible y dispuesto al cambio
- Dispuesto a la profesionalización permanente y disciplinada
- Éxito en las experiencias en los entornos virtuales, favoreciendo la construcción del conocimiento

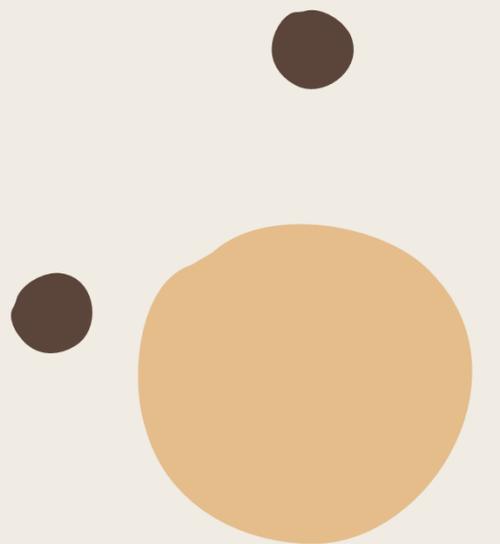
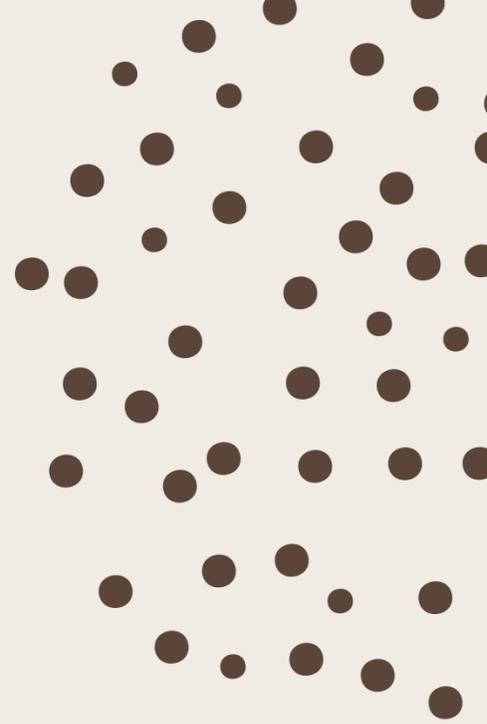


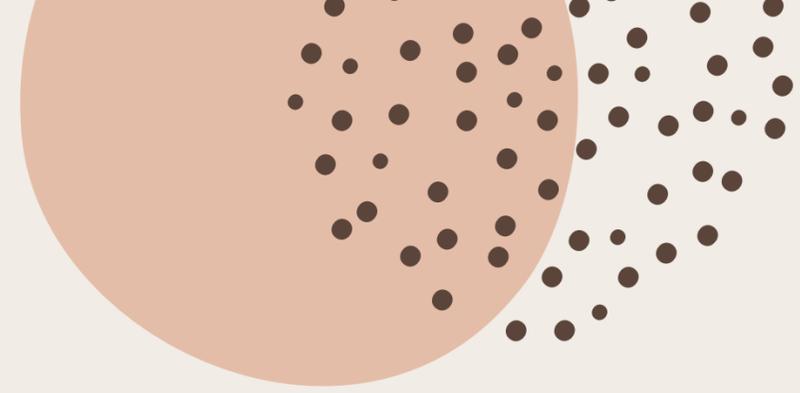
**Pausel (1992 en
Cabrerero, 2001,
s/p)**

*"EL ROL DEL FORMADOR SE CENTRA
FUNDAMENTALMENTE EN LA DINAMIZACIÓN DEL
GRUPO Y EN ASUMIR FUNCIONES DE
ORGANIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES, DE
MOTIVACIÓN Y CREACIÓN DE UN CLIMA
AGRADABLE DE APRENDIZAJE Y
FACILITADOR EDUCATIVO,
PROPORCIONANDO EXPERIENCIAS PARA
EL AUTO-APRENDIZAJE Y LA
CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO".*

EL ASESOR Y SU ROL EN LOS APRENDIZAJES COLABORATIVOS

Diferencia entre el tradicional y el actual





(John, 1998) Fomenta y estimula que los estudiantes opinen, propongan, analicen y critiquen una temática con evidencias, que sean creativos y que participen en un diálogo abierto y significativo, dentro de un marco de respeto



La asesoría en entornos virtuales

No se centra únicamente en incorporar nuevas herramientas a los esquemas de interacción y son necesarios para los procesos significativos que permitan atender las necesidades



Berge (1995) menciona cuatro áreas

PEDAGÓGICA (INTELLECTUAL)

El más importante de los roles Aporta sus conocimientos y habilidades y utiliza cuestionamientos para las respuestas de sus alumnos, que centrarán las discusiones en conceptos, principios y destrezas críticas

SOCIAL

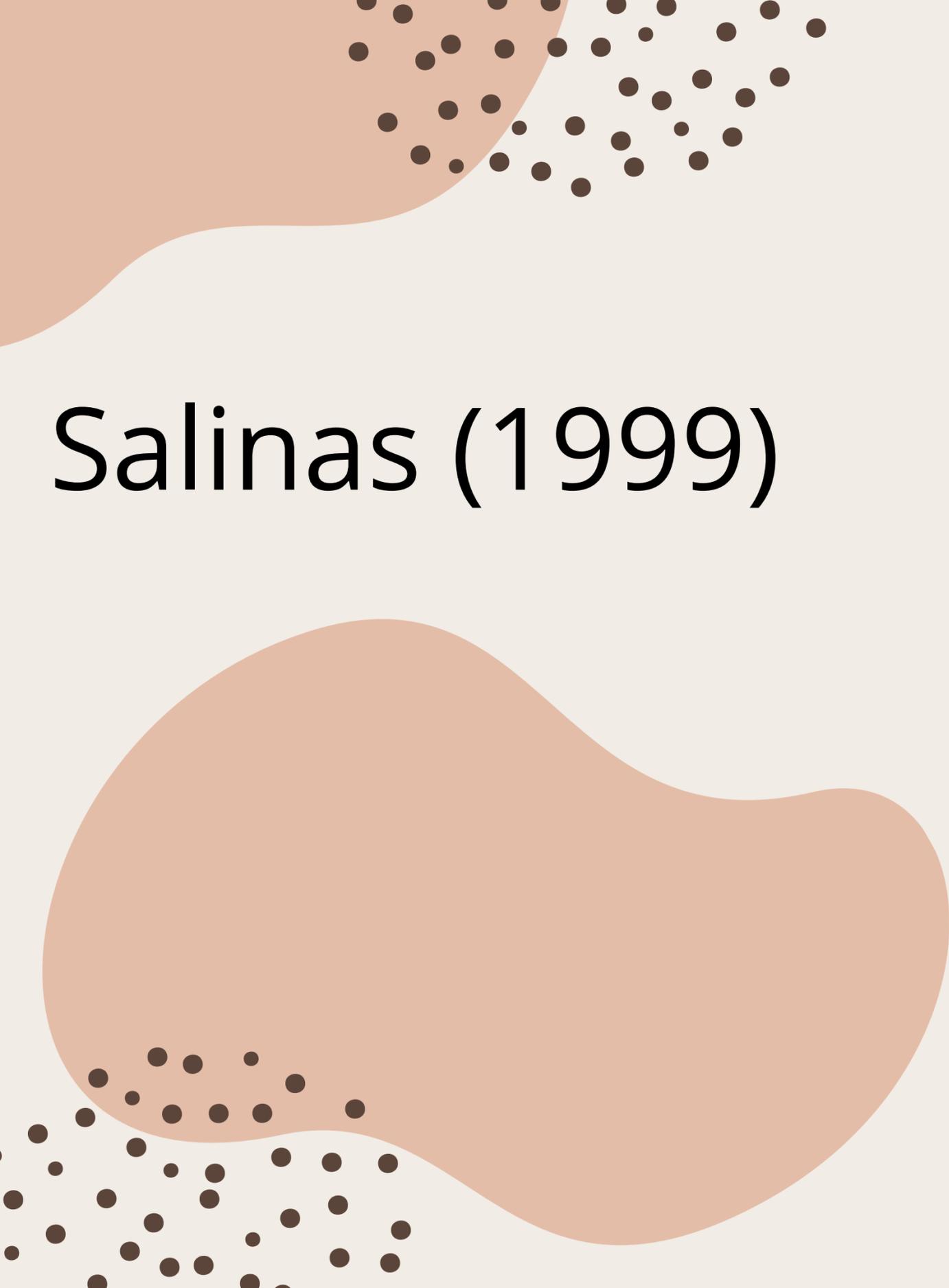
Promover las relaciones humanas, afirmar y reconocer así como favorecer las oportunidades para que los alumnos desarrollen un sentido de apropiación y pertenencia con el grupo

ORGANIZACIONAL O ADMINISTRATIVA

Gestión de los tiempos y procesos de enseñanza-aprendizaje, la resolución de los problemas

TÉCNICA

Se debe estar cómodo y comprometido con el grupo y con la tecnología, y generar ambientes en los que los participantes se sientan cómodos



Salinas (1999)

GUIAR A LOS ALUMNOS

Propiciar acceso para usar recursos.

POTENCIAR A LOS ALUMNOS

En el proceso de enseñanza - aprendizaje

ASESORAR Y GESTIONAR EL AMBIENTE DE APRENDIZAJE

Guiar a los alumnos en el desarrollo y monitorear el avance

TENER ACCESO FLUIDO AL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

Estrategias para el aprendizaje colaborativo

Jonassen (2000)



Proporcionar
pautas
motivadoras



Control y
regulación del
rendimiento de
los participantes



Estimular la
reflexión



DISEÑO Y ORGANIZACIÓN

Garrison y Anderson (2005),

| PRESENCIA SOCIAL | PRESENCIA COGNITIVA |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Sensación de confianza y de ser bienvenido.• Sensación de pertenencia a una comunidad.• Sensación de control.• Sensación de realización personal.• Deseo de participar en el discurso propuesto.• Un tono convencional• Una actitud de cuestionamiento | <ul style="list-style-type: none">• Consideración de la evaluación del desarrollo y conocimiento cognitivo en el nivel de entrada.• Organización y limitación del programa de estudios.• Selección de actividades educativas adecuadas.• Dejar tiempo para la reflexión.• Integración de pequeños grupos y sesiones de debate.• Ofrecer oportunidades para configurar el proceso de pensamiento crítico.• Diseño de instrumentos para la evaluación de la educación de alto nivel. |

FACILITAR EL DISCURSO

| PRESENCIA SOCIAL | PRESENCIA COGNITIVA |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Dar la bienvenida a los participantes cuando entren al debate.• Mostrarse amable y animar a los participantes al dirigir el debate.• Proyectar la personalidad como asesor y permitir a los participantes que lo conozcan como persona respetando ciertos límites.• Sugerir que los participantes entren en el sistema al menos tres veces por semana.• Animar a los participantes a que conozcan las aportaciones de los demás cuando contesten contribuciones específicas.• Elogiar las aportaciones que lo merezcan.• Emplear un tono coloquial y no demasiado formal.• Animar la participación de los participantes pasivos.• Expresar sentimientos pero sin estallar.• Usar el humor con cuidado, por lo menos mientras se alcanza un cierto nivel de familiaridad.• Animar a los participantes a comunicarse vía correo electrónico sus motivos de tensión o ansiedad. | <ul style="list-style-type: none">• Centrar el debate en cuestiones clave.• Plantear interrogantes estimulantes.• Identificar asuntos complejos que surjan a partir de las respuestas.• Plantear interrogantes estimulantes.• Identificar asuntos complejos que surjan a partir de las respuestas.• Desafiar ideas preestablecidas y provocar la reflexión.• Moderar el debate pero no excesivamente.• Poner a prueba las ideas de forma teórica o de modo indirecto mediante su aplicación.• Avanzar cuando el debate caiga o haya alcanzado su propósito.• Facilitar la conciencia metacognitiva. |

ENSEÑANZA DIRECTA

| PRESENCIA SOCIAL | PRESENCIA COGNITIVA |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none">• Dar forma al debate sin dominarlo.• Ofrecer retroalimentación de forma respetuosa.• Ser constructivo con comentarios de rectificación.• Estar abierto a la negociación y presentar razones.• Tratar los conflictos de forma rápida y en privado. | <ul style="list-style-type: none">• Ofrecer ideas y perspectivas alternativas para el análisis y el debate.• Responder directamente y cuestionar preguntas.• Reconocer la falta de seguridad respecto a algunas respuestas cuando sea el caso.• Hacer asociaciones de ideas.• Construir macros.• Resumir el debate y hacer avanzar el aprendizaje.• Concluir cuando proceda y anunciar la materia de estudio siguiente. |

Nezahualcóyotl, México 14 de diciembre, 2020