



JARDÍN DE NIÑOS “JUAN RULFO”

CCT. 15EJN3521J

ZONA ESCOLAR: J099

PROYECTO

**“USO DE AMBIENTES VIRTUALES PARA FAVORECER
EL APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN PREESCOLAR”**

PROFRA. VANESSA MONTEERRUBIO SÁNCHEZ

Introducción

Hablar de ambientes virtuales y educación nos lleva sin duda alguna a un mundo tan complejo y lleno de posibilidades que en primer momento demandan conocer los principales términos de este gran tema. La característica principal del presente proyecto como recurso interactivo es dar a conocer a los padres de familia información relevante acerca de temas educativos, acercar a ellos estrategias y actividades que ayuden a favorecer el aprendizaje de los educandos en nivel preescolar.

En la actualidad la educación se orienta a esquemas y redes sociales que se centran en el aprendizaje de los educandos y sobre todo requiere de un trabajo colegiado con el mismo fin y objetivo lo cual cambia por completo los roles de los actores educativos permitiendo que la educación se torne novedosa y de grandes retos para cada actor educativo.

La presente propuesta no pretende cambiar las aulas por lo virtual, ni cambiar a los docentes por computadoras sino dar una orientación nueva y sobre todo de gran apoyo y de fácil acceso para los padres de familia.

Por lo anterior que durante este escrito se pretende introducir al lector a este mundo lleno de tecnología y aprendizaje.

OBJETIVO

Diseñar una plataforma digital como recurso interactivo donde los padres de familia encuentren información referente a temas educativos, materiales y actividades que le ayudarán a comprender y llevar de mejor manera este proceso de aprendizaje desde casa.

META

Contribuir a desarrollar un nivel de aprendizaje favorable a través de estrategias e información real que se enfoca en las necesidades vigentes de la comunidad educativa en este trabajo a distancia.

Marco teórico

Ambientes virtuales de aprendizaje

En las tres últimas décadas del siglo XX se desarrolló la literatura sobre la denominada “informática educativa” que se centraba en los usos de las TIC y su impacto en los diferentes contextos educativos.

En ese entonces las TIC se concentraban en tres grandes grupos de aplicaciones: la enseñanza asistida por ordenador, los micro mundos LOGO y los sistemas basados en modelos de inteligencia artificial, en correspondencia con los enfoques dominantes de la época: el conductismo, el constructivismo y cognitvismo (Coll y Monereo, 2008).

Actualmente el uso de las TIC en el ámbito educativo ha experimentado múltiples cambios debido, en primera instancia, a la complejidad de las necesidades educativas que plantean las sociedades actuales y en segunda instancia, a los significativos avances tecnológicos que, entre otros, han posibilitado el acceso rápido a las fuentes de información en múltiples formatos, la diversificación de las aplicaciones computacionales y el desarrollo de ambientes de aprendizaje basados en computador que prometen mejorar los procesos de enseñanza (Agut, Peris, Grandino y Lozano; López & Sanabria, 2011; Maldonado, 2012).

Hoy vivimos en un mundo complejo e interconectado, cada vez más desafiante, que cambia a una velocidad inédita. En muchos sentidos más que una era de cambios, nos encontramos frente a un cambio de era (Aprendizajes clave para la educación integral, 2017, Secretaria de Educación Pública).

Aprendizaje es, según una de las tantas concepciones, un proceso mediante el cual el sujeto incorpora o modifica una experiencia a su presente conocimiento o destreza (Tomado de integración de tecnologías de información). Otra definición indica que es un proceso personal de interacción entre lo que el sujeto sabe y lo que quiere saber, el cual da como resultado un nuevo conocimiento; implica cambio, esfuerzo, ajuste, interpretación e integración (Roldán López: on line) En esta última definición se observa claramente que el aprendizaje es

atractivo y pertinente para el estudiante cuando responde a sus intereses y expectativas.

A todo lo anterior debemos agregarle otros términos para formar ya el punto de partida de este proyecto y se obtiene “Ambiente Virtual de Aprendizaje” (AVA) y se entiende entonces como Ambiente Virtual de Aprendizaje como el conjunto de entornos de interacción, sincrónica y asincrónica, donde, con base en un programa curricular, se lleva a cabo el proceso enseñanza-aprendizaje, a través de un sistema de administración de aprendizaje (Desarrollo de ambientes de aprendizaje en educación a distancia, 1998, Guadalajara).

A manera de conclusión la educación en línea se está convirtiendo en una alternativa de educación, no por moda, sino en respuesta a las demandas de la actualidad en la educación.

Proyecto

“USO DE AMBIENTES VIRTUALES PARA FAVORECER EL APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN PREESCOLAR”

El Jardín de niños “Juan Rulfo” con clave 15EJN3521J cuenta con una matrícula de 156 alumnos del ciclo escolar 2020- 2021, de los cuales 83 son hombres y 73 son mujeres, así mismo cuenta con 5 maestras y una directora, dicha institución es de nivel educativo preescolar, de turno matutino y de sector público.

La institución cuenta con 5 aulas las cuales se utilizan para dar clases, las cuales se dividen en: un aula es para primer año, dos aulas para segundo año y 2 aulas para tercer año; así mismo hay una dirección, un comedor escolar, dos módulos sanitarios uno para mujeres y otro para hombres, cuenta con un techumbre y áreas de jardín y juegos. Los grupos de Primero y segundo cuentan con 30 alumnos cada grupo, y los grupos de tercer año cuentan con 33 alumnos por salón.

La idea de la realización de un recurso interactivo surge a partir de la necesidad de no dejar de lado a los alumnos de la institución que están en riesgo de no alcanzar los aprendizajes esperados, pues a los largo de este trabajo distancia se han tenido dificultades en la conectividad y comunicación con dichos educandos.

El recurso interactivo del que tanto estamos hablando se encuentra disponible en la siguiente liga: <https://sites.google.com/view/jn-juan-rulfo/inicio>

En el podrán encontrar diversos apartados que van desde un inicio, la parrilla de aprender en casa, cuadernillos digitales organizados por grado de educación preescolar, libros de texto de educación preescolar, laminas didácticas y materiales complementario de la página CONALITEG, se agregan también videos en los que se dan sugerencias para la manipulación de esta plataforma y lecturas adicionales para madres y padres de familia.

Hasta la fecha se tiene comentarios y respuestas favorables en la utilización de esta plataforma, siempre en pro de una mejor educación para nuestros niños.

Conclusión

Intervenir en la educación desde plataformas digitales es realmente una gran tarea, la cual se debe afrontar con la mejor versión de la docencia en estos tiempos, si bien el mundo no se puede cambiar de la noche a la mañana podemos iniciar formando mejores seres humanos y estudiantes desde el nivel preescolar y que mejor que innovar y desarrollar mejores propuestas de enseñanza y aprendizaje.

Referencias

Aprendizajes clave para la educación integral, 2017, Secretaria de Educación Pública.

Montero, Y.; Fernández, F.; Montero, D. y Rodríguez, O. (2004). Arquitectura de la información en los entornos virtuales de aprendizaje. Aplicación de la técnica Card Sorting y análisis cuantitativo de los resultados. *El Profesional de la Información* 13(2), 92-99.

Agut, S.; Peris, R.; Grandino, A. y Lozano, F. (2012). La presencia social en entornos virtuales de aprendizaje: Adaptación al español de Networked Minds Social Presence Measure. *Revista Latinoamericana de Psicología* 43(2), 279-288.