

PROFESORA

Verónica Jasmin Tafoya Yescas

JARDIN DE NIÑOS

"LIBERTAD"

ZONA ESCOLAR

J/191

MUNICIPIO

LA PAZ

FECHA DE ENTREGA

23/04/21

TEMA:

CUIDADO CON EL AGUA

LINK:

<https://view.genial.ly/605f920fec182f0d797f1143/presentation-cuidado-del-medio-ambiente>

INDICE

Introducción	1
Justificación	2
Planteamiento del problema	2
Pregunta de investigación	3
Marco teórico	3
Metodología	3
Desarrollo	5
Conclusiones	7
Referencias	8

INTRODUCCION

Ante la situación actual en la que se encuentra en mundo entero, sumergido en una pandemia que afecta la vida de todas las personas en cualquier rincón del planeta, ha traído como consecuencia la modificación de muchas actividades que diariamente se realizan en todos los ámbitos del quehacer humano. La forma de convivir, de trabajar, de estudiar e incluso la forma de pensar de muchas personas ha sido modificada. Esto nos ha puesto ante el reto de encontrar nuevas formas de desempeñar las actividades que anteriormente veníamos haciendo, y adaptarnos a ellas.

El reto de encontrar nuevas formas de llevar a cabo nuestras actividades en una época donde la tecnología juega un rol muy importante en el desarrollo humano se ha vuelto un imperativo el uso de los medios digitales de la información y la comunicación en cualquier área.

La educación no se ha salvado de este proceso de cambios, y se ha valido mucho del uso de la tecnología para llevar a cabo el proceso enseñanza-aprendizaje. Gracias a la tecnología y al uso de todos sus recursos y herramientas se ha podido seguir desempeñando esta actividad en muchos lugares del mundo.

La educación se ha valido mucho de la creación y el uso de estrategias educativas en ambientes digitales. El video, el podcast, las presentaciones multimedia, las infografías, las imágenes interactivas, entre otros son algunas de las herramientas preferidas dentro de la creación de dichas estrategias educativas. El video sin duda alguna, se ha vuelto una herramienta muy importante de enseñanza y de aprendizaje en todos los niveles educativos, y nos podemos dar cuenta de eso a través de la inmensa cantidad de videos que tienen como objetivo el compartir o transmitir conocimiento como los tutoriales o videos educativos en plataformas digitales como YouTube y en muchas otras redes sociales. El podcast también se he vuelto muy útil pues para muchos sustituye una lectura. La infografía llama la atención porque resume mucha información con algunas cuantas imágenes y textos cortos, y las imágenes interactivas llaman la atención de aquellas personas que prefieren estar manipulando, descubriendo e interactuando con los elementos presentes en alguna página o ambiente virtual de aprendizaje.

En el presente trabajo se aborda la importancia sobre las estrategias educativas en ambientes digitales. Se habla del porque son importantes algunas herramientas digitales y sus beneficios para así poder seguir llevando a cabo una labor docente bajo este confinamiento que hemos vivido hasta el momento, poniendo énfasis en el nivel educativo de preescolar ya que es el nivel en el que una servidora se desempeña.

JUSTIFICACION

El uso de estrategias educativas en ambientes digitales es un imperativo para cualquier docente en la actualidad. La generación de material digital para el proceso enseñanza aprendizaje se ha vuelto muy importante bajo las condiciones en las que estamos viviendo. El uso de diferentes estrategias y herramientas como el video, el podcast, la infografía y las presentaciones multimedia nos dan la opción de cubrir y llenar las expectativas de aprendizaje de personas que tienen diferentes estilos y estrategias de aprendizaje ya que es sabido que no todos aprenden de la misma forma, ni les llaman la atención las mismas estrategias o actividades.

El uso de videos ahora es muy importante en las clases virtuales pues a muchos de los niños en nivel preescolar les gustan los recursos visuales para su aprendizaje.

La infografía y las imágenes interactivas son otras herramientas digitales que de igual forma resultan interesantes y llaman la atención de los alumnos en nivel preescolar pues es una etapa en la que comienzan a descubrir muchas cosas y por lo tanto les gusta estar explorando y manipulando cosas u objetos, en este caso les gusta descubrir que pasa o que hay detrás de una imagen o de algún elemento visual que les llama la atención y también les gusta pinchar un link para descubrir que sucede.

Actualmente muchos niños a su corta edad saben utilizar un celular y les llaman mucho la atención los videos y herramientas interactivas. Con base en ello en esta ocasión se llevó a cabo la creación de un ambiente virtual de aprendizaje utilizando diferentes herramientas y abordando un tema específico de interés acorde a alumnos de preescolar como lo es el cuidado del medio ambiente. Dentro de este ambiente virtual de aprendizaje se utilizan herramientas digitales tales como el video, el podcast, la infografía y la imagen interactiva.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

A muchos alumnos, especialmente en el nivel preescolar, les es difícil encontrar actividades o cosas que les llamen la atención sobre todo si es por cuestiones académicas. Como docentes, a muchos de nosotros, la pandemia nos tomó por sorpresa y nos tomó sin los conocimientos y herramientas digitales para hacerle frente en el ámbito educativo.

Al tener poco conocimiento y pocas herramientas digitales como docentes ha sido una de las causas de mucho ausentismo en la educación a distancia, pues no se logra atrapar la atención y el interés del estudiante, pero también ha sido el factor principal y motivante para diseñar estrategias educativas en ambientes digitales.

Ante el problema del ausentismo y del desinterés de los alumnos en este nivel por tomar las sesiones de forma virtual, se deben buscar estrategias para hacer que se interesen y que estén a la expectativa de aprender cosas nuevas utilizando recursos y herramientas que sean de su interés. Es cuchar solamente al profesor porque aparentemente no hay otra forma de interacción bajo esta modalidad, no es atractivo para ellos y es por eso que herramientas como el video, el podcast, la infografía, las presentaciones multimedia y las imágenes interactivas se vuelven de suma importancia para de esta forma seguir llevando a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje en donde el alumno se interesa y está siempre pendiente

de una nueva sesión pues sabe que aprenderá algo nuevo y sobre todo a través de herramientas que le llaman la atención de acuerdo a su estilo de aprendizaje.

PREGUNTA DE INVESTIGACION

¿Qué herramientas se pueden utilizar dentro de las estrategias educativas en ambientes digitales para llamar la atención de alumnos de preescolar?

METODOLOGIA

En el presente trabajo se utiliza una investigación de tipo documental en un nivel descriptivo pues permite, como su nombre lo indica, describir las situaciones, los fenómenos o los eventos que nos interesan, midiéndolos y evidenciando sus características. Las estadías de tipo descriptivo buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis (Salinas, 2021). También nos permite conocer puntos de vista diferentes relacionados con el tema de las estrategias educativas en ambientes virtuales. También de tipo experimental y explicativo ya que se lleva a cabo el diseño y la implementación de diferentes herramientas digitales tales como el video educativo, el podcast, la infografía y la presentación multimedia con alumnos de preescolar para cubrir clases virtuales que actualmente se están trabajando bajo la modalidad a distancia. Se explica la importancia del uso de las distintas estrategias y herramientas digitales de acuerdo a diferentes autores y también de acuerdo a la concepción y perspectiva personal y de personas incluidas en dicho proyecto, como los docentes, padres de familia y alumnos con quienes se implementas dichas estrategias y herramientas.

Dentro de este trabajo se utiliza también un enfoque cualitativo pues se enfoca en aspectos que no pueden ser cuantificados, se trata de un procedimiento interpretativo, subjetivo. Todo esto se realiza por medio de la observación directa.

MARCO TEORICO

Ante cualquier práctica educativa siempre ha sido muy importante el diseño e implementación de estrategias. Ahora que estamos enfrentando una nueva modalidad educativa, es impórtate también generar estrategias que permitan alcanzar los objetivos que la enseñanza requiere. Hay varias investigaciones sobre el tema de estrategias educativas en ambientes digitales pues es un tema muy interesante y que ha cobrado mucha relevancia sobre todo ahora que vivimos bajo estas condiciones.

La generación e implementación de estrategias educativas tiene varios puntos de vista, la mayoría de ellos a favor, pero también hay quienes encuentran algunas desventajas en el uso de dichos videos.

Casi todos los autores de investigaciones coinciden en que es muy importante crear un ambiente virtual de aprendizaje que sea llamativo para el estudiante de acuerdo a su edad y nivel. Dichos ambientes virtuales de aprendizaje deben contener herramientas como videos, infografías, podcast, presentaciones multimedia, imágenes interactivas, etc. Todos aquellos elementos con los que el alumno tiene un poco de interacción.

Para el caso del nivel educativo de preescolar "El vídeo didáctico es muy útil en la clase y tiene una intención motivadora ya que más que transmitir información exhaustiva y sistematizada sobre el tema, pretende abrir interrogantes, suscitar problemas, despertar el interés de los alumnos, inquietar, generar una dinámica participativa etc...." (Federación de enseñanza de CC OO de Andalucía. 2011)

En este primer punto de vista, el uso del video como recurso didáctico no solamente es entretener al estudiante, sino que cumple muchas funciones que están implícitas. Aparte de transmitir información y conocimiento también tienen la intención de plantear interrogantes y generar dudas en los alumnos que los alienten a seguir investigado sobre los temas que un video pueda abordar. Desde esa perspectiva, se vuelve muy importante poner especial atención y cuidado en los contenidos de los videos, pues los niños son muy observadores y sin duda alguna harán preguntas a las personas más cercanas para contestar sus dudas. Al realizar las preguntas se está fomentando la interacción y una dinámica de participación e incluso de socialización.

Algunas personas más que estar en contra del uso de los videos en preescolar, mencionan que puede haber algunos inconvenientes. Miriam Pedraza (2017), menciona 3 posibles inconvenientes con el uso de videos para fines educativos en las clases.

Primero menciona problemas de índole técnico pues nos dice que se debe de contar tanto con buen equipo para la generación del video como con buen equipo para la reproducción del mismo ya que si no es así entonces se puede tener problemas con el audio y la calidad de reproducción del video. Después comenta también que el formato del video puede llegar a aburrir a los estudiantes y por último menciona que otro inconveniente que se puede encontrar es que algunas veces el video puede no cumplir con los objetivos del contenido.

En la opinión de la mayoría de las personas el video es un muy buen recurso pedagógico siendo utilizado de manera correcta. De acuerdo a comentarios de padres de familia, docentes, expertos en el tema e incluso de los mismos alumnos, un video educativo para preescolar no deber pasar de los 6 minutos de duración. Un video de más de 6 minutos de duración muchas veces aburre a los alumnos y provoca desinterés o confusión por la inmensa información que puede contener.

"un podcast es simplemente una colección pre-grabada de archivos de audio que pueden ser automáticamente descargados desde un ordenador. Un iPod no es necesario para recibir podcast" (West Virginia University, 2007).

El uso de podcast educativo dentro de las estrategias educativas sirve mucho, de acuerdo a varios autores, sobretodo en el aprendizaje de vocabulario y más aún si se trata de una segunda lengua.

La infografía se caracteriza principalmente por responder al cómo de una información. Es decir, permite visualizar una sucesión de acontecimientos, describir un proceso, una secuencia, explicar un mecanismo complejo, visualizar o dimensionar un hecho (Minervini: 2005)

Para el caso de las infografías, en nivel preescolar también resultan muy útiles ya que se pueden elaborar de forma ilustrada con imágenes y sin mucho texto, pues la mayoría de los niños a ese nivel aún no saben leer. Si está bien elaborada una infografía, fácilmente se puede captar la atención de los estudiantes y resultar en una herramienta muy poderosa y útil para cuestiones educativas.

Las herramientas multimedia interactivas dan paso a la diversificación del modelo comunicacional y asumir la importancia de la autonomía en el aprendizaje. Ahora bien, resulta oportuno esclarecer la definición de la variable uso de herramientas multimedia interactivas, para comprender sus implicaciones. En tal sentido, Marqués (1999) citado por Belloch (2007), que las conciben como un programa informático que introduce medios o elementos textuales y audiovisuales, en un mismo entorno, interactuando entre sí para facilitar determinados aprendizajes.

DESARROLLO

Abordando el tema relacionado con el diseño e implementación de estrategias educativas en ambientes virtuales se elaboró un ambiente virtual de aprendizaje con el tema de cuidado del medio ambiente. En tal ambiente virtual dirigido a estudiantes de preescolar se utilizaron diferentes herramientas digitales como el video, el podcast, la infografía, la presentación multimedia e imágenes multimedia para poder llamar la atención de los alumnos.

La mayoría de los elementos incluidos fueron elaborados por una servidora dado que es material útil para la aplicación dentro del aula.

El procedimiento para la elaboración de esta estrategia educativa con el uso de un ambiente virtual de aprendizaje se incluyó una serie de pasos que a continuación serán descritos para su mejor comprensión:

En primer lugar, se detectó la necesidad de general un ambiente virtual de aprendizaje que incluyera varias herramientas digitales con materiales nuevos, innovadores y de interés para los alumnos de preescolar abordando un tema de interés también para ellos. Esto con la intención de mantener el interés de los alumnos para seguirlos alentando y mantenerlos interesados en su proceso de aprendizaje. Al estar conscientes de los diferentes estilos de aprendizaje y de las diferentes formas de aprendizaje a través de ambientes virtuales, se decidió utilizar herramientas variadas tales como el video, el podcast, la presentación multimedia, la infografía e imágenes interactivas para de este modo mantener a los alumnos atraídos por aprender.

En segundo lugar, se eligió y delimito un tema para ser abordado dentro de la estrategia y con las herramientas digitales. En este caso se trabajó con el tema del cuidado del medio ambiente: la regla de las tres r's, ya que es un tema que forma parte de los contenidos curriculares y también porque es un tema importante a tocar para alentar a los niños al cuidado del medio ambiente y mantener un equilibrio en la naturaleza que le permita al hombre un desarrollo humano sustentable.

En tercer lugar, se comenzó a explorar diferentes plataformas para poder diseñar y elaborar el video, la infografía, la presentación y la imagen interactiva. Se encontraron varias plataformas y programas, algunas de uso libre y algunas otras donde se requiere un pago. Se exploraron diferentes opciones para ver sus características y la viabilidad para la generación del video educativo de acuerdo a las a las características hacia quien va dirigido.

Después de haber investigado y explorado las diferentes opciones, se eligió la plataforma en la que se trabajaría la creación del ambiente virtual de aprendizaje la cual fue con el programa de Genially el cual tiene ambas versiones pero que en esta ocasión se utilizó la forma gratuita. Se analizaron e hicieron varias pruebas para la edición y la conjunción de todas las diferentes herramientas a utilizar. En este paso y utilizando siempre la aplicación de Genially, se elaboraron los diferentes elementos que contendría. Es importante mencionar que es una aplicación muy fácil de entender y utilizar y que brinda y facilita la creación de diferentes cosas como videos, infografías, podcasts, imágenes interactivas, presentaciones, etc.

Finalmente se procedió a la creación del ambiente virtual de aprendizaje. En este punto se fueron tomando muchos aspectos importantes a tomar en cuenta debido al nivel para el que será utilizado que será con niños de preescolar. Se tomaron en cuenta aspectos como el tipo de personajes y el tipo de lenguaje que se utilizaría así como cuestiones visuales que ayudarían a los alumnos a interesarse desde el momento de observar.

Debido a que el ambiente virtual de aprendizaje está dirigido a estudiantes de preescolar se utilizaron colores llamativos para los niños. En la mayor parte del video se utilizan imagen, ya que los alumnos a quienes va dirigido son personas pequeñas y que aún no han aprendido a leer en la mayoría de los casos. Se utilizo un lenguaje claro y sencillo acorde a su edad para que fuera entendible de manera sencilla. En el caso del podcast se trató de utilizar música y tono de voz llamativo para niños de esas edades.

Durante la creación del ambiente virtual de aprendizaje y las herramientas digitales utilizadas en él, también se tomaron en cuenta aspectos como música de fondo, interacción de los elementos y que las escenas, imágenes y colores fueran vistosas y atractivas. Otro aspecto que se tuvo que tomar en cuenta fue el volumen adecuado en el video y en el podcast.

Es importante mencionar también que al elaborar este ambiente virtual de aprendizaje se tomaron en cuenta los aspectos más relevantes y los consejos que los autores mencionan acerca de cada uno de los elementos y herramientas utilizados.

El producto final generado fue un ambiente virtual de aprendizaje dirigido a estudiantes de nivel preescolar, abordando el tema del cuidado del medio ambiente, un ambiente virtual

atractivo y con diversos elementos interactivos para que fuera del agrado de los estudiantes. También se utilizó mucha información gráfica con colores vistosos para que de esa forma se pudiera atraer y mantener la atención de los niños, pues de acuerdo a las recomendaciones, dentro de un ambiente virtual, un video y un podcast no deben ser mayores a seis minutos de duración ya que puede volverse aburrido para los niños y en consecuencia provocar que se desinteresen en el tema. Otra recomendación tomada muy en cuenta fue la de utilizar un imágenes y colores llamativos con un tamaño adecuado.

También es importante mencionar que el ambiente virtual de aprendizaje creado será utilizado para ser presentado a alumnos de preescolar, aprovechando la modalidad bajo la que actualmente se está trabajando para dar clases.

CONCLUSIONES

El diseño e implementación de estrategias educativas en ambientes digitales es muy importante. Con la utilización de las variadas herramientas que tenemos para crear contenido, es posible realizar una mejor labor docente para de esa forma lograr los objetivos trazados por nuestro sistema educativo. Últimamente, con la importancia que ha tomado el uso de ambientes virtuales de aprendizaje debido a las condiciones de pandemia que estamos viviendo, es de vital importancia hacer uso de ellas para diversificar las estrategias y métodos de enseñanza aprendizaje. El uso de videos, podcasts, presentaciones multimedia, infografías y demás elementos digitales es muy importante para transmitir conocimientos y generar en el alumno un aprendizaje significativo. Específicamente en nivel preescolar, su uso es una herramienta poderosa para llamar la atención del alumno y para generar en ellos una nueva experiencia de aprendizaje.

REFERENCIAS

Observatorio. (2014). Cómo integrar materiales o contenidos educativos digitales al proceso de formación. [Archivo de vídeo]. Recuperado el 25 de enero del 2021 de:

<https://www.youtube.com/watch?v=O5iKBFFFVOO>

Federación de enseñanza de CC OO de Andalucía. (2011). temas para la educación. 2021, de revista digital para profesionales de la educación recuperado de:

<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd8279.pdf>

Salinas, A. (2021), “Generación de contenidos y materiales educativos multimedia”; material didáctico de la materia Producción de Contenidos Educativos Digitales (UNITEC)

Solano Fernández, Isabel M^a; Sanchez Vera, M^a Mar APRENDIENDO EN CUALQUIER LUGAR: EL PODCAST EDUCATIVO Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, núm. 36, enero, 2010, pp. 125-139 Universidad de Sevilla Sevilla, España. Recuperado de:

<https://www.redalyc.org/pdf/368/36815128010.pdf>

Minervini, Mariana Andrea La infografía como recurso didáctico Revista Latina de Comunicación Social, vol. 8, núm. 59, enero-junio, 2005, p. 0 Laboratorio de Tecnologías de la Información y Nuevos Análisis de Comunicación Social Canarias, España. Recuperado de:

<https://www.redalyc.org/pdf/819/81985906.pdf>

Salinas, A. (2020). “Estrategias para la distribución de contenidos”; material didáctico de la materia Estrategias Educativas en Ambientes Digitales (UNITEC)

MOOC UNAM. (2018). ¿Qué es un MOOC? Recuperado el 15 de marzo del 2021 de:

<https://www.youtube.com/watch?v=-vKFdms3kSw>

González, D. (2017) ¿Qué es un LMS? Recuperado el 16 de marzo del 2021 de:

https://www.youtube.com/watch?v=6lh7e_2hqNO