



EDUCACIÓN

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

Licenciatura en Educación Preescolar

Plan de Estudios 2022

Estrategia Nacional de Mejora de las
Escuelas Normales

Programa del curso

Entornos Virtuales de Aprendizaje para la Educación Híbrida: su Pedagogía y Didáctica

Segundo semestre

Primera edición: 2023

Esta edición estuvo a cargo de la Dirección General
de Educación Superior para el Magisterio
Av. Universidad 1200. Quinto piso, Col. Xoco,
C.P. 03330, Ciudad de México

D.R. Secretaría de Educación Pública, 2022
Argentina 28, Col. Centro, C. P. 06020, Ciudad de México

Trayecto formativo: Lenguas, lenguajes y tecnologías digitales

Carácter del curso: (Marco curricular común o autonomía curricular)

Horas: 4 Créditos: 4.5

Índice

Propósito y descripción general del curso	5
Dominios y desempeños del perfil de egreso a los que contribuye el curso	8
Estructura del curso	10
Orientaciones para el aprendizaje y enseñanza	11
Orientaciones didácticas para la elaboración de un proyecto integrador del segundo semestre en las Escuelas Normales, que imparten la Licenciatura en Preescolar.....	15
Sugerencias de evaluación	21
Unidad de aprendizaje I. Culturas Digitales y Entornos Virtuales de Aprendizaje	27
Unidad de aprendizaje II. Pedagogía y Didáctica de los Entornos Virtuales de Aprendizaje	36
Unidad de aprendizaje III. Modelos de Aprendizajes Híbridos e Innovación Educativa	46
Evidencia integradora del curso:.....	60
Perfil académico sugerido	62
Referencias de este programa	63

Propósito y descripción general del curso

Propósito general

Que las y los estudiantes normalistas reconozcan el potencial educativo de las culturas digitales y analicen los fundamentos teóricos y metodológicos de los Entornos Virtuales de Aprendizaje, el modelo de aprendizaje híbrido, sus fundamentos pedagógicos y didácticos para la intervención e innovación educativa en diferentes contextos.

Antecedentes

A partir de la pandemia vinculada a la COVID-19, ha sido necesario un cambio en la concepción de la educación y las modalidades para llevar a cabo los procesos de enseñanza aprendizaje, particularmente las TICCAD ocupan un lugar preponderante en la educación de nuestro país y del mundo, por lo que fue conveniente su incorporación activa, situación que se vivió de diversas maneras por parte del magisterio, ahora se aprecia una realidad que demanda la preparación académica en la formación inicial de maestras y maestros, que vinculen de manera efectiva el uso y manejo de las TIC para fortalecer la enseñanza en el país.

Este curso se convierte en un espacio de reflexión, análisis, investigación y articulación de contenidos disciplinares para la aplicación innovadora de herramientas digitales relacionadas a la práctica docente. A lo largo del semestre, los estudiantes desarrollarán saberes, habilidades y aptitudes que les permitirán diseñar entornos de aprendizaje basados en las tecnologías, del mismo modo, podrán hacer uso de las tecnologías y los recursos digitales de manera creativa en los procesos de enseñanza y aprendizaje en su práctica profesional.

En la actualidad cada docente encuentra en su labor nuevos retos que se relacionan con las condiciones latentes en la sociedad, cuando interactúan en su trabajo áulico encuentran una diversidad, que se manifiesta desde simples necesidades básicas y elementales de infraestructura, hasta situaciones que impiden el logro de los propósitos relativos a la atención de las y los estudiantes en educación básica.

Este curso busca promover en el estudiantado normalista el reconocimiento del potencial educativo de las culturas digitales por medio de estrategias que apoyen el análisis teórico y metodológico de contenidos relevantes acerca de los Entornos Virtuales de Aprendizaje, el modelo de aprendizaje híbrido y sus fundamentos pedagógicos y didácticos como elementos para la intervención e innovación educativa en diferentes contextos acorde a las necesidades actuales y latentes que se presentan en las aulas de educación preescolar.

Hoy en día las herramientas digitales y la elaboración de proyectos innovadores pedagógicos, curriculares y de gestión escolar son parte de la práctica docente debido a la relevancia que tienen para el logro de la calidad del sistema educativo mexicano, razón por la cual las y los estudiantes de la Licenciatura en Educación Preescolar deben desarrollar una amplia diversidad de formas para integrar las Tecnologías de la Información, la Comunicación, el Conocimiento y el Aprendizaje Digital (TICCAD) en sus procesos de enseñanza y aprendizaje para conseguir con ello un sentido fundamentalmente didáctico-pedagógico que apoye el logro de los rasgos del perfil de egreso y no se limite a una simple formación tecnológica de carácter instrumental.

Descripción

El curso Entornos virtuales de aprendizaje para la educación híbrida, su pedagogía y didáctica, pertenece al Trayecto formativo de Lenguas, lenguajes y tecnologías digitales. Se ubica en la fase de inmersión en el segundo semestre con 4 horas a la semana con un total de 4.5 créditos alcanzables en 18 semanas.

La relevancia de este curso se encuentra en lograr que el estudiantado normalista desarrolle sus rasgos del perfil de egreso al reconocer las culturas digitales y usar sus herramientas y tecnologías para vincularse al mundo definiendo trayectorias personales de aprendizaje. Logrando con ello adquirir saberes que como docentes son necesarios para atender su labor profesional

Este curso está dividido en tres unidades de aprendizaje, que, en su conjunto, brindan oportunidades, para que cada estudiante desarrolle saberes, habilidades y aptitudes que le permitan utilizar las herramientas digitales en la educación, adaptándolas a distintos escenarios tanto físicos como virtuales.

- En la primera unidad de aprendizaje se identifica el potencial educativo que tienen las culturas digitales, además de conocer las características de los entornos virtuales de aprendizaje para que los estudiantes normalistas los utilicen en su labor docente.
- La segunda unidad busca que los estudiantes reconozcan la naturaleza de los entornos virtuales de aprendizaje y desarrollen habilidades para el diseño y aplicación en las aulas de educación preescolar, logrando con ello prácticas exitosas.
- En la tercera unidad se analizan las características y aplicación de los Modelos de Aprendizajes Híbridos y los Entornos Personales de Aprendizaje (PLE), buscando con ello utilizarlos como herramientas de innovación para el diseño e implementación de actividades a llevarse a cabo en la educación preescolar.

Cursos con los que se relaciona

Los contenidos del curso de Tecnologías digitales para el aprendizaje y la enseñanza correspondiente al primer semestre, configuran el andamiaje necesario para abordar este espacio curricular, el cual se vincula sincrónicamente con los cursos de Planeación para la enseñanza y evaluación del aprendizaje, así como el de Neuroeducación, desarrollo emocional y aprendizaje en la primera infancia; además de los referentes al trayecto de Práctica profesional y saberes pedagógicos, a los integrados en el trayecto de Formación pedagógica, didáctica e interdisciplinar; por último, se considera que puede ser de utilidad también para los relativos al componente de flexibilidad curricular relacionados con la investigación o el quehacer docente.

Responsables del codiseño del curso

En el codiseño del presente curso participaron docentes titulares de diferentes Escuelas Normales, a saber: María Nieves Vásquez Fraijo, Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de Sonora "Profr. Jesús Manuel Bustamante Mungarro"; Manuel Espartaco López Sáenz, Escuela Nacional para Maestras de Jardines de Niños, Ciudad de México; Julio Antonio Mendoza Reséndiz, Centro Regional de Educación Normal de Arteaga, Michoacán; Patricia Guadalupe Chávez Flotte, Escuela Normal Rural "Ricardo Flores Magón" de Saucillo, Chihuahua; Graciela Aguillón Sánchez, Centro Regional de Educación Normal de Arteaga, Michoacán; José Elías De León Arellanes, Escuela Normal Rural "Ricardo Flores Magón" de Saucillo, Chihuahua; Fermín del Carmen Rodríguez Lima, Escuela Normal Experimental "Pte. Lázaro Cárdenas", Oaxaca.

En la redacción del apartado *Orientaciones didácticas para la elaboración de un proyecto integrador del segundo semestre en las Escuelas Normales, que imparten la Licenciatura en Preescolar*, participaron Rosa Elena Ramírez García de la Escuela Normal de Educación Preescolar en Oaxaca de Juárez, Oax. Adriana Torres Frutis. Escuela Normal para Educadoras Profr. Serafín Contreras Manzo de Morelia, Michoacán Kena Vásquez Suárez Escuela Normal Veracruzana "Enrique C. Rébsamen" Xalapa, Veracruz Benito Delgado Luna, de la Escuela Normal Miguel F. Martínez de Nuevo León. Armando Martínez Contreras / Escuela Normal de Ixtlahuaca. Edomex, Florencio Manuel Ríos Salazar y José Luis Pantoja Galván de la Escuela Normal Rural Miguel Hidalgo Atequiza, Jalisco.

El acompañamiento y asesoría curricular, estuvo a cargo de especialistas en diseño curricular pertenecientes a la Dirección General de Educación Superior para el Magisterio, a saber: Julio César Leyva Ruíz, Gladys Añorve Añorve, María del Pilar González Islas, Sandra Elizabeth Jaime Martínez, Paola Montes Pérez, Leticia Guido Soria y Luz María Orozco Torres.

Dominios y desempeños del perfil de egreso a los que contribuye el curso

A continuación, se presenta tanto el perfil general como el profesional, y hemos puesto en cursiva los elementos específicos a los cuales abona este curso.

Perfil general

Hace intervención educativa mediante el diseño, aplicación y evaluación de estrategias de enseñanza, didácticas, materiales y recursos educativos que consideran a la alumna, al alumno, en el centro del proceso educativo como protagonista de su aprendizaje.

Hace investigación, produce saber desde la reflexión de la práctica docente y trabaja comunidades de aprendizaje para innovar continuamente la relación educativa, los procesos de enseñanza y de aprendizaje para contribuir en la mejora del Sistema Educativo Nacional.

Reconoce las culturas digitales y usa sus herramientas y tecnologías para vincularse al mundo y definir trayectorias personales de aprendizaje, compartiendo lo que sabe e impulsa a las y los estudiantes a definir sus propias trayectorias y acompaña su desarrollo como personas.

Perfil profesional

Analiza críticamente los planes y programas de estudio y basa su ejercicio profesional tomando en cuenta las orientaciones pedagógicas vigentes para comprender la articulación y coherencia con otros grados y niveles de la educación básica.

- *Identifica las oportunidades que ofrecen los planes y programas de estudio para su fortalecimiento y el uso de los recursos educativos como son los libros de texto, las bibliotecas, los espacios escolares, las TICCAD y los medios de comunicación.*
- *Diseña, desarrolla y aplica planeaciones didácticas situadas, globalizadoras y pertinentes a su contexto desde la interculturalidad crítica, considerando el plan y programas de estudio vigentes.*

Planea su trabajo docente para distintos escenarios de aprendizaje (presencial, virtual e híbrido) desde un enfoque intercultural e inclusivo, de acuerdo con el modelo educativo vigente, dirigido a grupos de escuelas de organización completa o multigrado, en contextos urbanos, semi-urbanos, rurales, migrantes e indígenas.

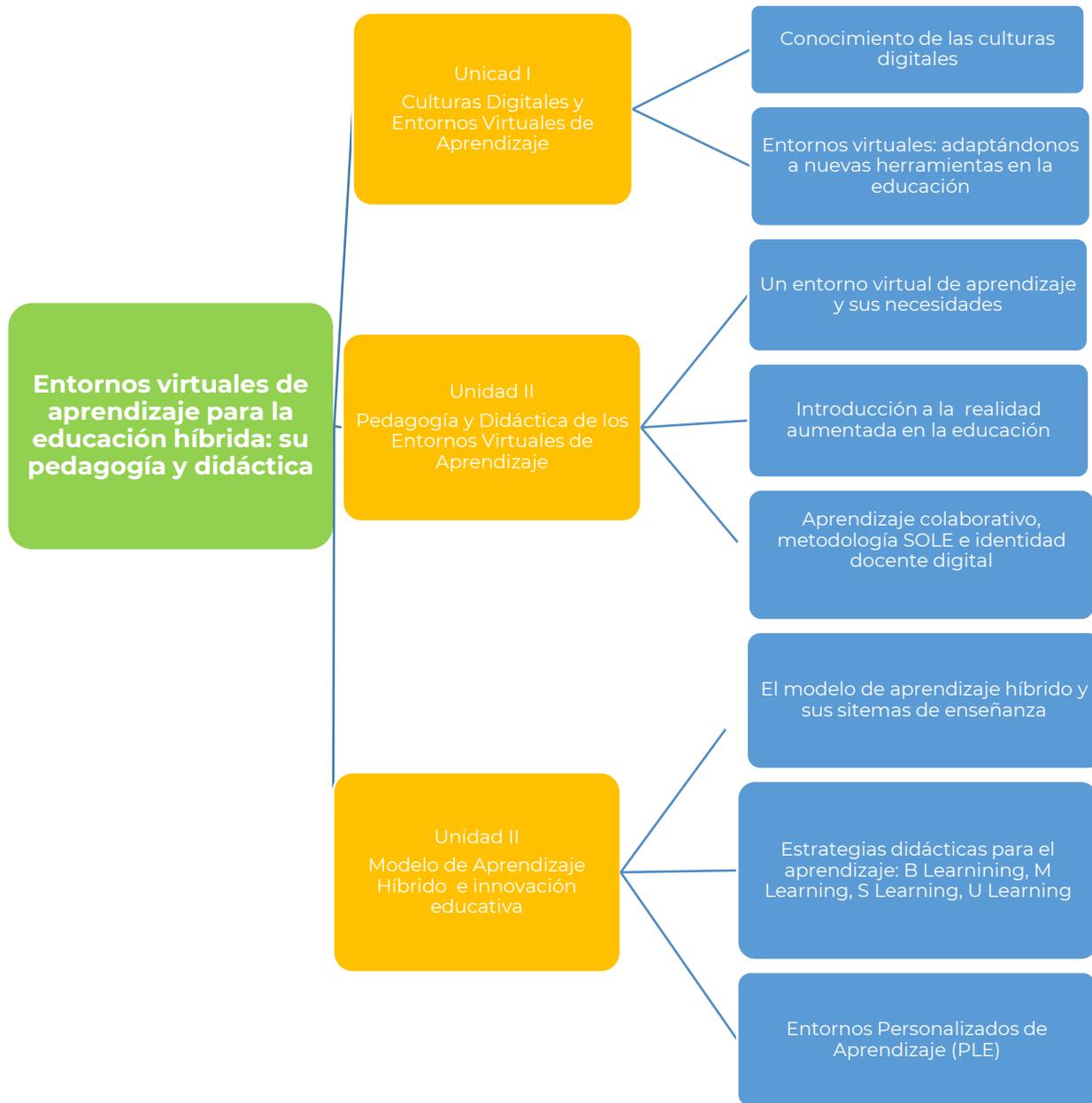
Desarrolla una cultura digital para generar procesos de aprendizaje significativo, colaborativo, ético e incluyente en diferentes escenarios y contextos coherentes con el plan y programas de estudio vigentes.

Utiliza de manera crítica los recursos y herramientas de las culturas digitales en sus procesos de actualización, investigación y participación en redes de colaboración, manteniendo una actitud responsable, ética y profesional en el uso académico de las redes sociales con la comunidad educativa.

- *Promueve en las niñas y los niños la utilización de las Tecnologías de la información, Comunicación, Conocimiento y Aprendizaje Digital (TICCAD) para la investigación, a partir de sus intereses y con apoyo de sus madres, padres o personas tutoras, considerando el contexto.*
- *Crea y utiliza materiales didácticos físicos y virtuales, y recupera los recursos con los que cuenta la comunidad, para favorecer la reflexión y el aprendizaje en diversas áreas del conocimiento y vida social de las niñas y los niños de preescolar, considerando la diversidad de su grupo, con enfoque inclusivo.*
- *Construye escenarios y experiencias de aprendizaje en ambientes híbridos, utilizando metodologías incluyentes y participativas que favorezcan el desarrollo educativo de la población preescolar que atiende en contextos de organización completa o incompleta, unigrado o multigrado.*

Estructura del curso

En este gráfico, se identifican la cantidad de unidades de aprendizaje y la secuencia de temas a desarrollar en cada una de estas a lo largo del semestre. Constituyen partes del proceso global del curso que permiten identificar su propia consistencia y progresión.



Orientaciones para el aprendizaje y enseñanza

El curso Entornos virtuales de aprendizaje para la educación híbrida: su pedagogía y didáctica, colabora con el resto de los espacios curriculares del segundo semestre de manera transversal e inmediata, a la vez otorga conocimientos que les serán de utilidad a al estudiantado normalista durante su formación. Por lo que se recomienda, que el colectivo docente se reúna al menos tres veces, a fin de establecer acuerdos para la operación semestral. En la primera, se espera, que el colectivo docente:

- acuerde los criterios básicos que le permitan conocer y caracterizar al grupo, además de identificar los perfiles cognitivos presentes.
- Analice los programas de los cursos, para definir posibles articulaciones o vinculaciones en cuanto a actividades, contenidos o trabajos conjuntos que puedan generar lugar a posibles evidencias
- analice detenidamente, este programa, con objeto de identificar, los tiempos de las jornadas de práctica, y con base en ello, cada docente explice la información o actividades que el estudiantado requiere realizar en los jardines de niños.
- acuerde, la manera, en que cada curso, podrá participar en el diseño y construcción de las técnicas e instrumentos para recabar información en los jardines de niños, evitando, con ello, que el estudiantado aplique un sin número de instrumentos, o que exista duplicidad de información.
- analice las posibilidades para la realización de un proyecto integrador, y en caso de que existan condiciones, elaborar la planeación correspondiente donde se expliciten: los criterios para su seguimiento, y acompañamiento, los criterios de evaluación de la evidencia de dicho proyecto, las responsabilidades y límites de cada curso.
- acuerde, colectivamente, las áreas de oportunidad que requieren, de un seguimiento puntual por parte de todo el colectivo docente y consecuentemente se definan los criterios de evaluación que posibiliten su monitoreo.

Se propone que la segunda reunión, se realice a la mitad del semestre, o cuando lo determine el colectivo docente, en ella se espera que la academia:

- La realización de un balance del desarrollo del semestre, en cuanto, a las áreas de oportunidad realimentadas oportunamente.
- Identifique áreas de oportunidad que ya fueron atendidas y superadas, y establezca otras.
- Valore, en caso de que exista, los obstáculos y avances del proyecto integrador, con objeto, de modificar el plan y generar estrategias para superar los inconvenientes.

Y finalmente en la tercera, reunión, se trata de que el equipo docente:

- no sólo evalúe al estudiantado en forma individual y colectiva
- reconozca las dificultades y valore las alternativas acordadas para su superación,
- reflexione sobre su trabajo como academia e identifiquen sus necesidades formativas colectivas.
- Valore el desarrollo de las jornadas de práctica.

Al establecer una vinculación de manera directa con el cuerpo docente encargado de los cursos: *Neurociencias, en la primera infancia, Diseño y producción de materiales didácticos* y el de *Teorías y modelos de enseñanza y aprendizaje en la primera infancia*, se pueden compartir materiales, evitar la duplicidad, y por consiguiente trabajar de manera articulada, quizás al realizar un proyecto integrador, es donde se puede motivar al grupo, para que utilice las Tecnologías de la Información, Comunicación, Conocimiento y Aprendizaje Digital (TICCAD) no sólo en la búsqueda de materiales, sino también para la producción y conformación de comunidades de aprendizajes, que fortalezcan los procesos formativos del estudiantado.

Por las características de los contenidos y los desempeños a desarrollar, se propone que el curso, se desarrolle en la modalidad de seminario-taller, con la intención de promover un espacio de reflexión, análisis, investigación y articulación de aspecto teóricos y prácticos, con una actitud crítica en el uso de herramientas digitales en la práctica docente para continuar con su desarrollo de habilidades básicas en la gestión de aprendizajes incluyentes e interculturales en atención a la diversidad de contextos donde se encuentran inmersas las instituciones formadoras.

Dicha modalidad, oportuno promover el uso de varias estrategias didácticas centradas en el aprendizaje, para dinamizar las herramientas de apoyo para el trabajo diario como: la lectura, los videos, podcast y búsqueda de información para atender los ritmos individuales de aprendizaje de la clase, lo que posibilita el desarrollo de talentos conforme a su constante aplicación, permitiéndole al estudiantado normalista construir un andamiaje previo a las sesiones, que les garantice una experiencia realmente satisfactoria.

El curso promueve y orienta la creación de insumos digitales como objetos de aprendizaje por parte del estudiantado, apoyando de forma permanente la aplicación de sus conocimientos en los cursos que convergen en el segundo semestre y a lo largo de su formación, es decir, gesta un modelo de aprendizaje continuo, autónomo e incluyente.

AL promover el desarrollo de habilidades digitales, en el estudiantado normalista, a través de las TICCAD, se le prepara para un ejercicio profesional que atienda las necesidades de una sociedad que maneja la tecnología de manera cotidiana, por tanto, el curso está diseñado considerando lo digital, que implica desafíos y preparación de calidad para dar respuesta a las personas usuarias, principalmente en caso de contingencias sociales y cumplir de manera responsable con los requerimientos de la educación básica en México.

Dentro de las actividades se contemplan algunos temas como: el uso de software interactivos, plataformas educativas, repositorios, buscadores, entre otros, para generar los entornos personalizados de aprendizaje que serán configurados por el estudiantado de manera individual o en equipos, ponderando la conformación de comunidades de aprendizaje con el acompañamiento docente. Lo anterior, con la intención de promover el uso del pensamiento crítico y analítico, a través de la generación de debates y exposiciones en los que se busca su participación activa.

Se pretende favorecer la participación del grupo para abordar los conceptos teóricos fundamentales que les permitan desarrollar las capacidades relacionadas con la utilización de las TICCAD, el dominio de herramientas informáticas y la creación de materiales didácticos.

El curso considera una enseñanza situada, por tanto, propone hacer un diagnóstico que permita al docente identificar los conocimientos previos de sus estudiantes para potenciar los aprendizajes y definir el grado de complejidad en este primer acercamiento a la docencia. Es importante resaltar que se pretende movilizar los saberes construidos en su trayecto formativo personal para ser compartidos con sus pares, agentes educativos y comunidad en general.

Con el abordaje de los contenidos que contempla cada unidad de aprendizaje, el estudiantado logrará construir conocimientos de las herramientas digitales que serán de utilidad al momento de elaborar un proyecto integrador, relacionado con las necesidades detectadas en los diversos espacios curriculares, contextos educativos e intereses particulares; consiguiendo con ello favorecer los dominios y desempeños de los rasgos del perfil de egreso de la licenciatura, que se manifiestan en los cursos de segundo semestre, conforme a la gestión del aprendizaje a través del uso de la tecnología y en apego irrestricto de las leyes respectivas que lo regulan.

Se recomienda que cada docente encargado del curso cuente con un dispositivo que le ayude a trabajar con las diferentes aplicaciones y programas, ya que varias se trabajan con el sistema operativo Android. Como sugerencia una tableta para facilitar su trabajo y sea de mejor visibilidad al momento de trabajar con las aplicaciones que se proponen dentro del curso.

Por último, es recomendable, que, para enfrentar alguna situación de emergencia, que implique la suspensión de actividades en las Escuelas Normales, cada docente titular de este curso, organice los contenidos, para que sean abordados a través de las modalidades a distancia, virtual o híbrida, auxiliándose de la microenseñanza, por ejemplo, las videoclases, para tal fin, pueden consultar el siguiente material o cualquier otro a su alcance, Mora, G. (2021). "Videoclases" para la formación docente. Revista Iberoamericana de Docentes. Recuperado de: <http://formacionib.org/noticias/?Videoclases-para-la-formación-docente>.

Orientaciones didácticas para la elaboración de un proyecto integrador del segundo semestre en las Escuelas Normales, que imparten la Licenciatura en Preescolar.

Presentación

Uno de los constantes reclamos de quienes egresan de las escuelas normales, desde hace varias décadas, es la limitada o nula vinculación entre los contenidos de los planes y programas de estudio de la formación inicial y los saberes, capacidades, habilidades y herramientas requeridos para enfrentar la cotidianidad del trabajo docente. En este marco, en el plan de estudios 2022, enfatiza la necesidad de propiciar una mejor preparación, colocando en el centro a la práctica profesional, clave, para el logro de los dominios y desempeños que exige el ejercicio docente en el siglo XXI, al posibilitar la transferencia y movilización de conocimientos a situaciones reales del campo educativo, lo que permitirá que el estudiantado, durante su formación, demuestre sus capacidades para: trabajar en equipos interdisciplinarios y multidisciplinarios; identificar, formular y resolver problemas relacionados con la docencia; ejercer con responsabilidad profesional y ética; comunicarse eficazmente comprender el impacto del trabajo docente en las nuevas generaciones.

Una de las estrategias, para lograrlo está en la posibilidad de que, en las Escuelas Normales, se desarrollen proyectos integradores, que, para el estudiantado, son una ruta de aprendizajes, que se convierte en fin y medio a la vez. Esta estrategia, le permite, al cuerpo docente, acompañar los procesos formativos con una ruta específica que implica saberes relacionados con la comunidad, la escuela y el aula.

Con la finalidad, de ofrecer orientaciones para el desarrollo de un proyecto integrador en el segundo semestre de la Licenciatura en Preescolar, un equipo de docentes de diferentes escuelas normales del país, consensaron las orientaciones pedagógicas generales que aquí se presentan.

Para empezar, se considera que conceptualmente, el término de proyecto integrador es polisémico, que puede ser entendido como un ejercicio, como una estrategia pedagógica, un método de enseñanza o aprendizaje y un proceso interdisciplinario, entre otras acepciones. Esto le implica a cada academia normalista, arribar, colectivamente, a su propia conceptualización, además, de establecer su tipo, características, y temporalidad (a lo largo del semestre o sólo como evidencia final) del proyecto integrador que se proponga desarrollar.

Con base a lo anterior, se presentan algunas orientaciones estructuradas en tres apartados: Condiciones para la factibilidad, Características del proyecto integrador y Algunas propuestas metodológicas para el diseño de un tipo de proyecto integrador.

Condiciones para la factibilidad del proyecto integrador

Para diseñar y desarrollar un proyecto integrador, se recomienda que la academia o las y los docentes que muestren interés en desarrollarlo, consideren aspectos como; gestión institucional, cultura escolar y clima organizacional de la Escuela Normal, lo que facilitará la previsión de alternativas y su puesta en marcha, de manera específica:

- Tomar en cuenta el contexto de cada escuela normal, para desarrollar el proyecto integrador de manera sincrónica (presencial) asincrónica (virtual o a distancia) o híbrido (combinación de lo presencial con lo virtual o a distancia).
- Generar, en la academia, un ambiente de colaboración, trabajo en equipo, comunicación y empatía propicio para el trabajo colegiado.
- Identificar las zonas de oportunidad en la formación del profesorado (saber disciplinar, saber curricular y saber experiencial) participante, en virtud de que el proyecto, se realizará bajo la asesoría integrada de docentes pertenecientes a la academia, según el curso que imparte en este semestre.
- Considerar la organización de tiempos, intereses y actitudes para que el cuerpo docente, realice procesos de retroalimentación de manera oportuna durante el desarrollo del proyecto, entorno a los saberes que se construyen.

Características del proyecto integrador

A continuación, se presentan algunas de las características de un proyecto integrador, que podrán considerarse con el propósito de potencializar las capacidades y aprendizajes que el estudiantado construirá, desarrollará o fortalecerá durante su puesta en marcha:

- Desafiar a la academia de la Escuela Normal para los hitos que lleven a la organización del Proyecto.
- Colocar al centro del proyecto al estudiantado para potenciar el trabajo autónomo, colaborativo y cooperativo.

- Determinar los ejes, contenidos, procesos o metodologías que constituirán los núcleos que dan identidad al proyecto, considerando para ello, los cursos del semestre.
- Generar, en la academia, un ambiente de colaboración, trabajo en equipo, comunicación y empatía propicio para el trabajo colegiado.
- Identificar las posibilidades reales, del trabajo institucional, interdisciplinario y en academia.
- Establecer las evidencias en las que el estudiantado demuestra sus capacidades alcanzadas (tangibles y/o intangibles) las cuales concentrarán de manera integrada.

Cabe mencionar, que el proyecto integrador se construye durante los procesos de formación de cada curso, puede ser construido y desarrollado, al inicio, a la mitad o final del semestre, según lo determine la academia, pero en todos ellos, es importante vincular aprendizajes con el desarrollo de capacidades para investigar.

Algunas propuestas metodológicas para el diseño de un tipo de proyecto integrador

En este apartado, se proponen y sugieren algunas propuestas metodológicas para el diseño de un proyecto integrador a desarrollarse en el segundo semestre:

Proyecto integrador desde la estrategia de investigación y Aprendizaje Basado por Problemas (ABP)

Este tipo de proyecto se caracteriza por la integración de los contenidos de los cursos del segundo semestre a partir del diseño, organización y ejecución de una investigación que se articula mediante procesos de inmersión en el contexto en el que se desarrolla el proyecto.

La definición de este tipo de proyecto integrador implica acuerdos en academia y, dependiendo de sus condiciones, con el estudiantado, considerando que se delimite un eje o núcleo problemático y que se visualicen los procesos de su abordaje en busca de su solución, explicaciones o valoraciones con el uso de los recursos disponibles.

Para eso es importante proponer estrategias de aprendizaje generales, para que el estudiantado logre:

- Identificar y formular un problema de investigación que permita integrar los aprendizajes de los cursos del semestre desde la interdisciplinariedad.

- Poseer conciencia de los dominios y desempeños que adquirirá, desarrollará o fortalecerá con la investigación sustentada en el aprendizaje por problemas.
- Promover, que el estudiantado, delimite el problema de investigación y a partir de ello, acompañarle en encontrar sus fundamentos teóricos y empíricos de la propuesta de investigación.
- Implementar, actividades que lleven al estudiantado, sea individual o colectivamente, a identificar y seleccionar las vías metodológicas en congruencia con el problema formulado, la interdisciplinariedad y la complejidad del mismo.
- Desarrollar el proyecto integrador, analizar, organizar, sistematizar e interpretar los resultados con la discusión correspondiente y las evidencias de los aprendizajes logrados.

Por ejemplo, el curso de Análisis de prácticas y contextos escolares, podría develar posibles problemas de investigación, centrados en la cultura escolar de la institución de práctica, que involucre los aprendizajes que se pretenden alcanzar en a los cursos del semestre, procesos, contenidos, metodologías y saberes diversos. Otro, ejemplo de problema o problemáticas reales, es la planeación de procesos educativos contextualizados para preescolar, donde el estudiantado y la academia, asumen que el curso de Planeación de la enseñanza y evaluación del aprendizaje, constituye el eje que articula la integración de los otros cursos del semestre en la búsqueda de alternativas que coadyuven a proponer soluciones.

Proyecto integrador basado en la vinculación entre cursos

La característica principal de este tipo de proyectos es la integración de algunos o todos los aprendizajes que se trabajan en los cursos, desde uno o varios aspectos específicos, sin forzar la integración o articulación de todos los contenidos, lo cual depende de las condiciones de la Escuela Normal. Por ejemplo, el curso de Neuroeducación, desarrollo emocional y aprendizaje en la primera infancia, podría ser el eje integrador de los aprendizajes de los cursos del trayecto Formación Pedagógica, didáctica e interdisciplinar. Esto supone la vinculación de los aprendizajes que se pretendían en los cuatro cursos, en donde el estudiantado pone en juego sus aprendizajes en el curso de neurociencias para el diseño de actividades específica de investigación

El diseño y desarrollo de un proyecto integrador de este tipo, implica la toma de decisiones en academia, con los docentes que tengan interés en participar. Para

determinar el nivel de concreción y construcción del proyecto se recomienda considerar los siguientes aspectos:

- Consensar los propósitos, dominios, capacidades y desempeños que se desarrollarán en conjunto y en cada curso del semestre.
- Establecer los ejes de relación entre cursos (contenidos, capacidades, metodologías, evaluación u otros) desde las experiencias del curso Análisis de prácticas y contextos escolares.
- Determinar las prioridades y procesos formativos que permitan el diseño, desarrollo y evaluación del proyecto
- Identificar y consensar los contenidos, procesos y aprendizajes comunes, complementarios, integradores o convergentes y sus nexos, para implementar estrategias que favorezcan la elaboración de evidencias procesuales o finales que reflejen tales vinculaciones.
- Promover la sistematización de experiencias y aprendizajes del estudiantado y del profesorado mediante el análisis y la reflexión en narrativas, considerando los criterios que se establecen en el curso de Análisis de prácticas y contextos escolares.

Proyecto integrador basados en desafíos o retos

Una de las características de este tipo de proyectos es la complejidad, en tanto porque el desafío es real y se relaciona con una necesidad cercana al estudiantado y al contexto en el que se desarrolla, lo que coloca a quienes lo enfrentan, en la necesidad de desplegar una serie de estrategias que les permitan enfrentarlo mediante una o varias acciones concretas y viables, desde una actitud crítica, reflexiva, cívica, social y organizada. Cabe señalar que este tipo de proyecto puede ser vinculado con el aprendizaje basado en problemas (ABP).

El diseño y desarrollo de proyectos integradores por desafíos implica que la academia del semestre, acuerde las situaciones desafiantes o retos que el estudiantado enfrentará, para lo cual se propone considerar los siguientes aspectos: Determinar en academia algún tema genérico, considerando los propósitos formativos de los cursos del segundo semestre, a partir del cual docentes y/o estudiantes podrán definir alguna problemática que se constituya en el desafío o reto por abordar, mediante interrogantes y propuestas de solución, de manera que se profile y acote el desafío. Por ejemplo, la Planeación

y evaluación en preescolar puede ser un desafío. Para este proceso de los docentes en academia se recomienda:

- Clarificar los desafíos cognitivos, metodológicos, emocionales, actitudinales y organizativos, que el estudiantado enfrentará.
- Determinar el eje que aglutina los desafíos, considerando el contexto sociocultural, los propósitos, dominios, capacidades y desempeños que se asumen desde cada curso y la complejidad del desafío.
- Considerar los procesos cognitivos y de aprendizaje del estudiantado.
- Sugerir puntos de partida para que el estudiantado se involucre en los procesos de investigación, para profundizar en las implicaciones del desafío y sus posibles soluciones con sustento teórico y que operativamente sean viables ante el reto planteado.
- Determinar las evidencias, procesuales o finales, que integran los aprendizajes propuestos en los cursos del segundo semestre y muestren las capacidades, aprendizajes, metodologías o conocimientos logrados por el estudiantado.

Un ejemplo, de este tipo de proyectos podría ser el desafío que representa para el estudiantado, es realizar una planeación para niñas y niños de preescolar respetando su pensamiento sincrético, el contexto sociocultural y los lineamientos de la política educativa actual. Este desafío, integra contenidos todos los cursos, también vincular sólo los temas de algunos, que implica la convergencia de dominios y desempeños comunes que, le permitirá al profesorado participante, establecer los criterios de evaluación y por ende determinar evidencias procesuales, finales y una integradora.

Se espera que estas orientaciones sirvan como punto de partida para que las academias de la Escuelas Normales desarrollen sus propias propuestas de trabajo con proyectos integradores.

Sugerencias de evaluación

La evaluación durante la formación inicial cumple dos funciones básicas: Evaluación formativa, que favorece el desarrollo y logro de las capacidades y los aprendizajes establecidos, esto es, el desarrollo de los dominios de saber y desempeños docentes y la Evaluación sumativa que define la acreditación de dichos aprendizajes.

La evaluación del curso con base en el enfoque formativo, tiene como propósito contribuir a la mejora del aprendizaje, así como regular el proceso de enseñanza y de aprendizaje, principalmente para adaptar o ajustar las condiciones pedagógicas (estrategias, actividades) a partir de las necesidades del estudiantado. La evaluación desde esta perspectiva favorece el seguimiento de los aprendizajes como resultado de la experiencia, la enseñanza o la observación. En consecuencia, constituye un proceso continuo y sistemático a partir de un seguimiento a las acciones del estudiantado y de las propuestas pedagógicas que promueva el docente (Díaz Barriga y Hernández, 2002).

Por tanto, la evaluación formativa al valorar el avance de los aprendizajes y mejora de la enseñanza, en un momento determinado, permite valorar si los propósitos como las actividades planteadas facilitan los saberes y conocimientos que adquiere el estudiantado. En este sentido se sugiere considerar las modalidades de evaluación formativa: **interactiva** que ocurre de forma completamente integrada con el proceso instruccional puede ser inmediata, gracias a los intercambios comunicativos que ocurren entre docente y estudiantes, a partir de una estructuración de actividades y tareas; **retroactiva** consiste en programar actividades de refuerzo que pretenden constituir una nueva oportunidad para atender las dificultades encontradas durante la consolidación de los aprendizajes; y **proactiva**, está dirigida a prever actividades futuras, con alguna de las dos intenciones siguientes: lograr la consolidación o profundización de los aprendizajes, o bien, buscar que se tenga la oportunidad de superar en un futuro los obstáculos que no pudieron sortearse en momentos anteriores.

Dada la naturaleza de este curso, se propone hacer énfasis en cada una de ellas para evaluar los resultados de aprendizaje y considerar que “la regulación interactiva constituye la modalidad por excelencia de la evaluación formativa” (Díaz Barriga y Hernández, 2002), se recupera este tipo de evaluación, en el entendido de que, lo esencial radica en la posibilidad de que sea inmediata, sistemática y continua entre el docente y el estudiantado.

Durante el desarrollo del curso, será fundamental el acompañamiento que realice cada docente hacia el estudiantado, en las experiencias y actividades en cada una de las Unidades de aprendizaje, desde la perspectiva de la

realimentación, definida como: “el componente de la evaluación que evidencia el vínculo entre los procesos de enseñanza y aprendizaje, pues permite explicitar cuál es el avance en los logros de niñas y niños, y con ellos da cuenta de la pertinencia de los métodos, estrategias y recursos utilizados en la enseñanza. De esta forma, los resultados de las evaluaciones se convierten en un nuevo punto de partida para el aprendizaje y la enseñanza, pues ambos pueden ajustarse para atender, eficaz y puntualmente, las necesidades de los estudiantes”. (SEP,2018, p.4)

En este sentido, las actividades de aprendizaje referidas a partir de preguntas generadoras deberán llevar a la reflexión de los contenidos de las unidades de aprendizaje y a posibilitar la adquisición de saberes pertinentes para su desarrollo, las evidencias como el plan de trabajo, organizadores gráficos, el diario, cuadros comparativos, diagnóstico, diseño de la planeación didáctica situada, todas estas tendrán que ser permanentemente retroalimentadas y/o *realimentadas* por parte del docente y del estudiantado, para valorar, en su caso, los ajustes que se hagan necesarios para crear el andamiaje que posibilite el logro de los propósitos del curso, dominios y desempeños del perfil general y profesional.

Por consiguientes se recomienda utilizar herramientas para la evaluación formativa en diversos momentos del curso, incluyendo evaluaciones diagnósticas, formativas y/o sumativas de saberes, conocimientos, habilidades y actitudes en las que cada docente del curso, así como el propio estudiantado a partir de la reflexión sea responsable y consciente de sus propios aprendizajes, mismos que se reflejan en las evidencias del aprendizaje logrado.

En ese sentido, y con objeto de generar una cultura de evaluación-reflexión para la mejora continua en la futura práctica docente, se recomienda, incorporar como proceso formativo los tipos de evaluación: autoevaluación, coevaluación o evaluación entre pares, y la heteroevaluación, cuya puesta en práctica, al ser guiada por criterios de evaluación específicos y mediada por conversaciones sustentadas en los referentes teóricos y empíricos (sobre todo en la coevaluación y heteroevaluación) genera procesos reflexivos que detonan aprendizajes no sólo del saber, sino también del hacer, convivir y ser docente, los cuales se reflejarán en la práctica profesional..

Durante los diferentes momentos y tipos de evaluación, se sugiere, incorporar la Metacognición, sea al concluir una unidad o tema, según se considere, como técnica que le permitirá al estudiantado (individual o colectivamente) desarrollar su conciencia y control sobre los procesos de pensamiento y aprendizaje. En ese sentido, se recomienda promover el ejercicio de algunas de las modalidades de la metacognición como, por ejemplo:

- Metamemoria favorece la capacidad analítica, en tanto que cada estudiante es consciente de su capacidad para, mediante la contrastación, relacionar los conocimientos y saberes previos con los nuevos.
- Metacomprensión, donde el estudiantado es consciente de su capacidad para comprender y utilizar uno o más conceptos, así como de las estrategias que pone en juego para lograrlo.
- Metapensamiento, proceso donde el estudiantado reflexiona en torno a “cómo pensar”, en lugar de “qué pensar,” lo que implica analizar y cuestionar sus propias creencias, ideas, saberes, entre otros.

Para evaluar los aprendizajes, es necesario el establecimiento de evidencias que den cuenta de ello, éstas se conciben como un conjunto de hechos o información que se concretan en un producto, logro o desempeño que demuestra los aprendizajes, saberes, capacidades y niveles de dominio, alcanzados, por cada estudiante, a lo largo de una unidad o del curso, pudiendo ser de tres tipos:

- Un producto, logro o desempeño, que muestra o prueba la realización de una tarea o actividad (realizadas en clase o fuera de ella) y que no necesariamente constituye un desafío para cada estudiante, pero que es el insumo para continuar los aprendizajes.
- Un producto, logro o desempeño, que muestra o prueba procesual que se elabora a lo largo de varias sesiones de trabajo, en las que va dando cuenta de la manera en que cada estudiante va construyendo nuevos aprendizajes, y por ende, va adquiriendo, desarrollando o fortaleciendo las capacidades a las que abona este curso, por lo que su construcción o representa en desafío para el estudiantado.
- Un producto, logro o desempeño, que muestra o prueba, denominada final o integradora, donde el estudiantado muestra sus experiencias, nuevos aprendizajes, capacidades y niveles de dominio alcanzados, por el estudiantado, a lo largo del curso. En su construcción, las evidencias de actividad o proceso son un insumo, igual, que algunas evidencias de otros cursos, por lo que representa un reto para el estudiantado, (de ahí la importancia del trabajo colegiado en reuniones de

academia) quien aprende a gestionar sus tiempos para paulatinamente ir la elaborando durante el semestre.

Aunado a lo anterior, es importante la utilización de instrumentos variados entre los que se incluyen listas de cotejo, rúbricas, guías de observación, registro anecdótico, diario de trabajo, escala de actitudes, preguntas sobre el procedimiento, exámenes, entre otros, de manera que permitan evaluar para cada actividad o producto propuesto no sólo el producto final sino también el desempeño durante el proceso de aprendizaje en cada unidad.

Dado que la evaluación será formativa y sumativa, para valorar de manera continua el proceso de apropiación de las habilidades informáticas, así como las actitudes éticas y profesionales en el uso de las tecnologías en los ambientes educativos en procesos diferenciados, se propone que las y los estudiantes generen evidencias con diversos niveles de concreción y articulación donde integren actitudes y habilidades que constituyen las capacidades de los dominios del Plan de Estudios 2022.

Se sugiere recuperar y analizar evidencias de las experiencias de aprendizaje, mediante portafolios, rúbricas, trabajos prácticos, ejercicios de clase, exposiciones, autoevaluación, entre otros. La finalidad es lograr la transferencia de conocimientos con la comunidad educativa para transformar el mundo que les rodea.

Evidencias de aprendizaje

Como se señala arriba, las evidencias muestran el logro de los dominios y capacidades propuestas en el curso, la intención es contar con la certeza de su alcance, donde se resignifique el sentido del vínculo pedagógico desde el uso de las tecnologías en la educación, así como replantearse el hecho educativo a partir de dimensionar el papel de las TICCAD como herramientas necesarias para la enseñanza y el aprendizaje.

La evidencia integradora posibilita que en la academia del semestre contemplen su uso como una herramienta para el manejo transversal de los contenidos temáticos correspondientes a los diversos espacios de estudio donde se requiera del diseño de actividades didácticas conforme a los planes y programas vigentes de educación preescolar.

Aunque este curso, contempla o propone los tres tipos de evidencia, a continuación, se presenta el concentrado sólo, de las evidencias finales de cada unidad, y la evidencia integradora del curso, cada docente titular o en colegiado, podrá modificar, retomar o sustituir de acuerdo con los perfiles cognitivos, las

características, al proceso formativo, y contextos del grupo de normalistas que atiende.

Curso: Entornos virtuales de aprendizaje para la educación híbrida: su pedagogía y didáctica. 2° semestre
Licenciatura en Educación Preescolar

Unidad de aprendizaje	Evidencias	Descripción	Instrumento	Ponderación
Unidad I	Infografía digital sobre los EVA.	Mezcla de imágenes con textos organizados didácticamente que muestran las ideas claves sobre los EVA. Para diseñarla se recomienda emplear el Jamboard	Lista de cotejo o rúbrica.	10%
Unidad II	Entorno Auto-Organizado de Aprendizaje	Diseño de un Entorno Auto-Organizado de Aprendizaje considerando la Metodología SOLE y la Realidad Aumentada	Rúbrica, lista de cotejo, Este producto de trabajo puede ser colaborativo.	20%
Unidad III	Estrategia digital para el aprendizaje, diseñada en función al Modelo híbrido	Utilización de los diseños de actividades didácticas elaborados en otros espacios curriculares, integrando como herramienta el uso de las estrategias de aprendizaje híbrido (B Learning, M Learning, S Learning, U Learning).	Rúbrica y lista de cotejo que contenga información relativa a las 3 formas de evaluación (autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación).	20%
Evidencia integradora	Web didáctica - PLE	Diseño de una Web Didáctica como Entorno Personalizado de Aprendizaje (PLE) que recupere las modalidades de B Learning, M Learning, S Learning, U Learning y recursos de Realidad Aumentada, así como otros productos elaborados en el	Rúbrica y lista de cotejo que contenga información relativa a las 3 formas de evaluación (autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación).	50%

		transcurso de las unidades de aprendizaje del presente espacio curricular y el que le antecede.		
--	--	---	--	--

Unidad de aprendizaje I. Culturas Digitales y Entornos Virtuales de Aprendizaje

Presentación

Esta unidad de aprendizaje pretende que el estudiantado conozca el potencial académico de las culturas digitales como espacio de aprendizaje, a partir de la identificación de los beneficios y riesgos al trabajar la educación desde un entorno digital, lo que implica reconocer la importancia de la tecnología y su impacto en el manejo de la información.

El desarrollo de los contenidos contribuirá a identificar los entornos virtuales como el conjunto de herramientas TICCAD que facilitan el aprendizaje y que suelen formar un espacio donde alumnos y maestros pueden interactuar de forma remota, llevando a cabo la acción educativa en modalidad híbrida y a distancia considerando el equipamiento y características de cada contexto educativo.

Propósito de la unidad de aprendizaje

Reconocer el potencial educativo de las culturas digitales, a partir de identificar las características de los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) como alternativa para la atención educativa híbrida y a distancia en diferentes contextos y escenarios en los que se lleva a cabo la educación preescolar.

Contenidos

- Conocimiento de las culturas digitales.
- Entornos virtuales: adaptándonos a nuevas herramientas.

Estrategias, actividades y recursos para el aprendizaje

Se propone motivar al estudiantado a realizar búsquedas en fuentes digitales, sobre los temas de la unidad, para ello, se recomienda organizar al grupo en pequeños equipos e indicarles que buscarán materiales en diferentes sitios web, con la consigna de que no deberán repetirse, ello dinamiza al grupo en sus búsquedas. Es probable que lleven materiales de fuentes no confiables o de dudosa procedencia, se recomienda, éstos sean utilizados didácticamente para abordar los criterios de selección y búsqueda de información, el propósito es seleccionar materiales a revisar en el seminario al mismo tiempo que se apoya el desarrollo de habilidades de investigación documental, en este caso, es deseable destinar una sesión para depurar y organizar dicho material, de acuerdo a los criterios de: relevancia, naturaleza de contenidos, la actualización de contenidos, su nivel de especialización, la autenticidad de quienes la producen, su propósito, origen, accesibilidad y formato, entre otros.

Como punto de partida, se recomienda, la identificación de conocimientos previos con relación a las culturas digitales y los entornos virtuales de aprendizaje, para tal fin se sugiere, invitar al grupo para que narren por escrito, sus experiencias con las TICCAD durante la pandemia, estas experiencias pueden ser compartidas en plenaria, destacando los aprendizajes relacionados con las diferentes herramientas tecnológicas, de tal manera que se pueda construir un diagnóstico sobre lo que sabe y sobre las herramientas digitales que maneja.

Tema: Conocimiento de las culturas digitales.

Con la herramienta de Mentimeter o WhatsApp realizar una nube de ideas en torno a las concepciones de cultura digital y los beneficios o riesgos para la intervención educativa utilizando las TICCAD, para arribar a nociones preliminares, para ello, se sugiere que, durante este proceso, cada docente titular del curso lleve al grupo a la necesidad de buscar información, mediante algunas preguntas, por ejemplo:

- ¿A qué se refiere el término culturas digitales?
- ¿Por qué son importantes las culturas digitales?
- ¿Cómo han utilizado las culturas digitales?
- ¿Cuáles son las características de a culturas digitales?
- ¿Para qué sirven las culturas digitales?
- ¿De qué manera influyen as culturas digitales en la vida cotidiana?
- ¿Qué importancia tienen las culturas digitales en la educación?
- ¿Cuáles son las ventajas y desventajas de las culturas digitales en general?
- ¿Las culturas digitales sustituirán a la escuela?
- ¿Cuáles son los desafíos de utilizar las culturas digitales en la educación preescolar?

Se sugiere, que el estudiantado, aborde una discusión en torno a las preguntas anteriores, para ello, dado que es seminario, por equipos pueden revisar distintos materiales para su discusión en plenaria, sin embargo, en caso de no contar con materiales, se recomienda realizar una lectura comentada crítica, sobre los siguientes materiales:

- La tercera ola: la importancia de la tecnología y su impacto en el manejo de la información.
- Marco Raúl Mejía Jiménez: Revolución Industrial de Cuarta Generación y Educación

Con objeto, de que, los materiales, anteriores no queden, en un ejercicio de lectura resumen de comprensión, es importante, fomentar en el estudiantado, su pensamiento crítico, para tal final se recomienda, solicitar que de manera individual estructurare tres preguntas, sea de textos propuestos por el grupo, o de los materiales sugeridos, procuren socializar dichas pregunta para detonar su análisis en algún chat grupal, es importante, invitar al estudiantado, a que resguarde sus reflexiones en algún repositorio personal para la evidencia de la unidad.

Para este tema, es importante que cada estudiante, pueda conceptualizar el término de culturas digitales, las ventajas y desventajas en educación, sus características y principales influencias en la vida cotidiana.

Tema: Entornos virtuales: adaptándonos a nuevas herramientas para la educación.

Se sugiere, iniciar el tema, recuperando los saberes previos del diagnóstico inicial, para que, a partir de ello, solicitar al estudiantado la exploración algunos EVA que funcionan en varias comunidades educativas, por ejemplo:

- <http://atutor.ca/>. Muy colaborativo
- <https://chamilo.org/es/> Sigue siendo libre
- <https://www.docebo.com/doceboCms/> También software libre (Licencia GPL)
- <http://www.claroline.net/> También libre
- <https://www.sakaiproject.org/> Libre y especialmente diseñado para universidades

Se recomienda, recuperar la experiencia de la exploración en una lluvia de ideas y paulatinamente, se sugiere introducir algunas interrogantes sobre los EVA, por ejemplo:

- ¿Qué son?
- ¿Cuáles son sus características?
- ¿De qué otra manera se les conoce?
- ¿Cuáles son sus funciones?
- ¿Qué es su propósito?
- ¿Cómo se distribuyen?
- ¿Qué enfoque tienen?
- ¿Cuál es su utilidad?
- ¿Qué servicios ofrecen?
- ¿Cuáles serán las ventajas de que utilizarlos en la Educación preescolar?

Con objeto, de aproximarse a responder las cuestiones anteriores, se sugiere organizar al grupo en equipos, con objeto de volver a explorar los EVA y utilizando las herramientas digitales sistematicen sus respuestas, en algún organizador gráfico digital. Posteriormente, se recomienda, revisar la bibliografía sugerida del curso y la proporcionada por el estudiantado, a fin de contrastar sus respuestas con la literatura, e identificar cinco ideas claves detectadas en los videos o materiales digitales. Solicite elaboren conclusiones.

En caso, de que el grupo no cuente con las condiciones para contar con mayor literatura, se sugiere revisar los siguientes materiales:

- *Análisis crítico de ambientes virtuales de aprendizaje. Análisis crítico de los entornos virtuales de aprendizaje* de Zurita Cruz Carlos Eduardo, Zaldívar Colado Aníbal, Sifuentes Ocegueda Ana Teresa y Valle Escobedo Rocío Mabeline (2020).
- *Los entornos virtuales de aprendizaje EVA como innovación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de nivelación de carrera en la universidad técnica de Manabí.* (2022)
- *Los Entornos Virtuales de Enseñanza Aprendizaje (EVEA). Definición de Entorno o Ambiente de Aprendizaje*

Considerando las conclusiones de cada equipo, se sugiere, leer las siguientes afirmaciones y en colectivo reflexionar sobre sus ventajas, desventajas y desafíos de utilizarlos en la Educación preescolar:

Como todas las innovaciones tecnológicas, los entornos virtuales siguen y seguirán evolucionando, expertos aseguran que a mediano plazo se comenzará a implementar esta nueva generación de espacios que buscarán ir más allá del simple administrador de aprendizaje para convertirse en entornos que fomenten el aprendizaje dando las siguientes posibilidades:

- Mayor flexibilidad gracias a la mayor difusión y uso de los estándares de programación.
- Se podrán personalizar
- Permitirán integrar aplicaciones o herramientas externas.
- Profundizará en la integración con las analíticas del aprendizaje.

- Podrán vincularse con redes sociales y en general, con aspectos vinculados con la educación presencial o híbrida

Para concluir, se sugiere que en forma colaborativa diseñar una infografía empleando Jamboard con las ideas principales. De los EVA

Evaluación de la unidad

Derivado de las actividades, se anotan las evidencias y criterios de evaluación, por lo que es importante recordar al profesorado que: el proceso formativo comienza cuando cada estudiante tiene claridad sobre los resultados del aprendizaje deseado y sobre la evidencia que mostrará dichos aprendizajes, de ahí la importancia de que los criterios del desempeño y las características de las evidencias sean conocidos por el estudiantado desde el inicio del curso. Este cuadro se elabora tomando en cuenta los dominios y desempeños a los que atiende el curso, conformados en el ser, ser docente y hacer docencia.

Evidencia	Criterios de evaluación
<p>Infografía con las ideas principales sobre los EVA.</p>	<p>Saberes docentes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conceptualiza la denominación de culturas digitales • Explica las características e impactos de las culturas digitales en la sociedad • Señala los riesgos y desafíos de la utilización de las culturas digitales en preescolar. • Caracteriza los EVA • Explica las ventajas y desventajas de los EVA en la educación • Ejemplifica, sus explicaciones con alguno de los EVA <p>Saberes hacer docente</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliza el Jamboard, en su infografía • Redacta de acuerdo a las reglas gramaticales y ortográficas • Incluye títulos y subtítulos para agilizar la lectura • Demuestra su capacidad de síntesis en el manejo de la información • Incorpora elementos visuales relevantes a los EVA (íconos, ilustraciones o dibujos, gráficas, imágenes, tipografías) • Utiliza al menos tres colores, en su infografía que atraen su lectura • Utiliza, al menos dos tipos de fuentes tipográficas.

	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza los espacios de manera estratégica, dejando algunos en blanco, para dar aire al texto y facilitar su lectura • Logra armonía y simplicidad en el diseño de la infografía. <p>Saber ser y convivir docente</p> <ul style="list-style-type: none"> • Refleja creatividad y originalidad en su infografía • Utiliza de manera crítica los recursos y herramientas de las culturas digitales en sus procesos de actualización e investigación • Cumple de manera responsable con los compromisos del equipo • Participa en redes de colaboración, • Mantiene una actitud responsable, ética y profesional en el uso académico de las redes sociales con la comunidad educativa.
--	--

Bibliografía

Todas las fuentes de información son sugeridas, por lo que cada titular del curso puede cambiarlas o enriquecerlas.

Bibliografía básica

Hernández Ponce Erika Adriana, Laura Isabel López Meralaura, Mendoza Ledesma Néstor Vicente, Mawyin Cevallos Francisco Antonio y Demera Zambrano Aleyda Epifanía. (2022) *Los entornos virtuales de aprendizaje EVA como innovación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de nivelación de carrera en la universidad técnica de Manabí*. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México. ISN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), mayo-junio, 2022, Volumen 6, Número 3 p 1511, en: <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/2309>

Roncancio Becerra Claudia Yaneth (2019) *Los Entornos Virtuales de Enseñanza Aprendizaje (EVEA). Definición de Entorno o Ambiente de Aprendizaje*, páginas 90-100, en *Evaluación de los Entornos Virtuales de Enseñanza Aprendizaje (EVEA)* de la Universidad Santo Tomás Bucaramanga (Colombia) Mediante la Adaptación y Aplicación del Sistema Learning Object Review Instrument (Lori), Tesis Doctoral, Universitat de les Illes Balears, en: <https://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/671465/tcyrb1de1.pdf>

Zurita Cruz Carlos Eduardo, Zaldívar Colado Aníbal, Sifuentes Ocegueda Ana Teresa y Valle Escobedo Rocío Mabeline (2020) Análisis crítico de ambientes virtuales de aprendizaje. Análisis crítico de los entornos virtuales de aprendizaje. Utopía y praxis latinoamericana, vol. 25, núm. Esp.11, págs. 33-47, 2020, Universidad del Zulia en: <https://www.redalyc.org/journal/279/27964922003/html/>

Bibliografía complementaria

Bustos Sánchez, Alfonso, y Coll Salvador, César. (2010). *Los entornos virtuales como espacios de enseñanza y aprendizaje. Una perspectiva psicoeducativa para su caracterización y análisis*. Revista mexicana de investigación educativa, 15(44), 163-184. Recuperado en 12 de enero de 2023, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662010000100009&lng=es&tlng=es.

Ibaceta Vergara, Claudia Paola, & Villanueva Morales, Camila Fernanda. (2021). *Entornos virtuales de aprendizaje: variables que inciden en las prácticas pedagógicas de docentes de enseñanza básica en el contexto chileno*. Perspectiva Educativa, 60(3), 132-158. <https://dx.doi.org/10.4151/07189729-vol.60-iss.3-art.1235>

Rubio-Pizzorno, S., & Montiel Espinosa, G. (2021). *Ambientes Virtuales de Aprendizaje contruidos socialmente con Herramientas de Autor de GeoGebra*. Innovaciones Educativas, 23(34), 213-227. <https://doi.org/10.22458/ie.v23i34.3432>

Uribe, A. (2020). Cultura digital emergente y prácticas educativas expandidas: reflexiones desde Plathedro. Folios, 51, 117-127. doi: 10.17227/folios.51-9577

Urquidi, A. C., Calabor, M. S. y Tamarit, C. (2019). *Entornos virtuales de aprendizaje: modelo ampliado de aceptación de la tecnología*. Revista Electrónica de Investigación Educativa, 21, e22, 1-12. <https://doi.org/10.24320/redie.2019.21.e22.1866>

Recursos de apoyo

Adell, J. y Castañeda, L. (2013). *El ecosistema pedagógico de los PLEs*. [Video]. YouTube. <https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/30409/2/capitulo2.pdf>



Castañeda, L. (2013). *El ecosistema pedagógico de los PLEs*. En L. Castañeda y J. Adell (Eds.), *Entornos Personales de Aprendizaje: Claves para el ecosistema educativo en red* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/6ofBxpMtJzQ>



Do Campo, D. (2009). *La Tercera Ola según Alvin y Heidi Toffler*. Grupo Interamericano de Reflexión Científica. https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://www.reflexioncientifica.com.ar/09_GIRC_037.pdf&ved=2ahUKEwjUkKHHrYf8AhXLklKEHbm5CEcQFnoECDkQAAQ&usg=AOvVawIsTjs4B0JK2SzP0VzqvQS9



López-Gómez, E. (2016). *En torno al concepto de competencia: un análisis de fuentes. Profesorado. Revista de Curriculum y Formación del Profesorado*. 20. 311-322. INTEF. (2017). Marco Común de Competencia Digital Docente - septiembre 2017. *Que son las Competencias Digitales Docentes* (2020) [Video]. YouTube. <https://youtu.be/EaOx87np0Ck>

[Mejía J. Marco Raúl \(2019\)](#) Marco Raúl Mejía Jiménez: Revolución Industrial de Cuarta Generación y Educación, en: Octubre 2019, [Video] La olla, sazón pública, en: <https://losmuros.org/852/marco-raul-mejia-jimenez-revolucion-industrial-de-cuarta-generacion-y-educacion/>



Udearroba [@udearrobaeducacionvirtual]. (2019,). *Entornos virtuales de aprendizaje*. [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=wloWM_r5yR0



Udearroba [@udearrobaeducacionvirtual]. (2019, agosto 26). *Entornos virtuales de aprendizaje*. [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=wloWM_r5yR0

Unidad de aprendizaje II. Pedagogía y Didáctica de los Entornos Virtuales de Aprendizaje

Presentación

Durante la pandemia, la educación remota (ER), generó, la expansión de la educación virtual a nivel mundial, por lo que cada vez son más las plataformas de aprendizaje siendo las más desafiantes las dirigidas a niñas y niños de preescolar.

En esta unidad de aprendizaje se pretende que el estudiantado normalista comprenda los fundamentos pedagógicos y didácticos de los entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) y exploren diferentes alternativas de plataformas digitales identificando sus principales características, funciones y posibilidades para el trabajo educativo en el nivel preescolar, a fin de que esté en condiciones de seleccionar la mejor plataforma.

Así mismo, la revisión de los contenidos temáticos promueve el acercamiento a recursos propios de la Realidad Aumentada y a la metodología SOLE como alternativas para la intervención docente y el uso de las TICCAD en el Jardín de Niños, mediante el diseño de una propuesta de trabajo que permitan una atención educativa diversificada e innovadora en beneficio del aprendizaje de las y los alumnos preescolares.

Propósito de la unidad de aprendizaje

El estudiantado normalista comprende los fundamentos pedagógicos y didácticos de los entornos virtuales de aprendizaje, mediante la exploración y análisis de las características de diferentes plataformas digitales, con objeto de que desarrollen sus habilidades para su diseño y aplicación en la educación preescolar.

Contenidos

- Un entorno virtual de aprendizaje y sus necesidades.
- Introducción a la realidad aumentada en la educación.
- Aprendizaje colaborativo, metodología SOLE e identidad docente digital.

Estrategias, actividades y recursos para el aprendizaje

Igual que en la unidad anterior, se recomienda la identificación de conocimientos previos con relación a los contenidos de la unidad.

Tema: Un entorno virtual de aprendizaje y sus necesidades.

Considerando los contenidos de la unidad I, se recomienda motivar al estudiantado a desarrollar sus habilidades digitales, solicitándoles preparar un Cmaptools sobre las características, funciones, ventajas y desventajas las principales plataformas de educación a distancia tales como: moodle, classroom, edmodo, classdojo, twiducate, Luca, Smile and learn, Edelvives digital, Yo aprendo en casa SM, o Classroom Magazines, entre otras; como herramientas educativas digitales y precisar cuál de ellas es la más conveniente para trabajarse en educación preescolar, conforme a su experiencia durante las observaciones en diversos contextos educativos.

Con objeto de identificar las necesidades pedagógicas, se recomienda, organizar al grupo en equipos para que:

Recuperen de los contenidos de los cursos: *Teorías del desarrollo y aprendizaje en la primera infancia* (del primer semestre) y Neuroeducación, desarrollo emocional y aprendizaje en la primera infancia (de este semestre).

Revisen los materiales o textos que el grupo consiguió, al inicio del curso, y que estén relacionados con los aspectos pedagógicos, desafíos o retos, que implica el trabajo con los Entornos Virtuales de Aprendizaje en el nivel de preescolar, por ejemplo, pueden abordar las siguientes lecturas:

“La virtualidad en los procesos educativos: reflexiones teóricas sobre su implementación. Tecnología en Marcha.”

“La introducción y el estado del arte del texto Estrategia didáctica para favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje virtual en niños de educación inicial.”

“Del aprendizaje en escenarios presenciales al aprendizaje virtual en tiempos de pandemia”

Se sugiere, que, con base en a su experiencia obtenida en las observaciones en diversos contextos educativos, los textos revisados y los contenidos de los cursos referidos, cada equipo, construya una narrativa que plasme: los fundamentos pedagógicos de los EVA dirigidos al preescolar, los desafíos que representan para las y los docentes, así como para las familias.

Tema. Introducción a la realidad aumentada en educación

Para iniciar este tema, se recomienda recuperar las experiencias y saberes del grupo respecto a la realidad aumentada, mediante una lluvia de ideas, para ello, se proponen preguntas como, por ejemplo:

- ¿Qué es la realidad aumentada?
- ¿Cómo funciona la realidad aumentada?
- ¿Cómo puede apoyar en el aula escolar?

Se sugiere, nombrar a alguien que registren las respuestas del grupo, con objeto de que sean contrastadas con algunos materiales digitales, que les proporcionen conocimiento en relación a las preguntas planteadas. por ejemplo:

- “Aplicación de realidad aumentada centrada en el niño como recurso en un ambiente virtual de aprendizaje”.
- “Realidad Aumentada en Educación”

Observar en contextos educativos o familiares qué utilidad se le da a la realidad aumentada, elaborando una descripción, posteriormente realizar la impresión y uso del Cubo Merge para aplicarla en diferentes contextos con niñas y niños de edad preescolar, documentando sus reacciones al interactuar con dicha herramienta, analizando la pertinencia de su uso en algunos de los contenidos a abordar en el nivel educativo.

Tema. Aprendizaje colaborativo, metodología SOLE e identidad docente digital

Se recomienda, continuar con los mismos equipos de la actividad anterior, y solicitar al estudiantado investigar y responder de manera colaborativa un cuestionario en Google Docs acerca de:

- ¿Quién es Sugata Mitra y su relevancia en la educación?,
- ¿A qué se refiere el supuesto de Educación Mínimamente Invasiva?,
- ¿Qué son los Entornos Auto Organizados de Aprendizaje?,
- ¿Qué función juegan las preguntas en el Aprendizaje Auto - Organizado y qué características deben observar?
- ¿Cuál es la función de cada docente
- ¿Qué papel juega el “error” en la experiencia de aprendizaje del alumnado en esta propuesta pedagógica?

Recuperar en sesión plenaria los hallazgos del estudiantado para elaborar conclusiones preliminares sobre la propuesta educativa de Sugata Mitra.

Revisar de manera colaborativa en pequeños equipos los textos

“La dimensión social en el proceso de aprendizaje colaborativo virtual el caso de la UOC” la Guía SOLE
“Cómo implementar Entornos de Aprendizaje Auto-Organizado en tu Comunidad”

Elaborar y compartir con la comunidad estudiantil de su institución un TikTok o Podcast destacando las características principales del aprendizaje colaborativo y las fases de trabajo de los Entornos Auto-Organizados de Aprendizaje.

Se sugiere, como cierre de la unidad, que, por equipos, diseñen un Entorno Auto-Organizado de Aprendizaje tomando en cuenta las siguientes características:

- Describe el contexto donde se podría implementar (Comunidad en la que se inserta su escuela de práctica, institución, currículum y grupo específico) y recuerda que este SOLE puede ser el inicio, el desarrollo o el cierre de un gran proyecto ¡Solo deja que el aprendizaje ocurra!,
- Diseña la Historia o inducción al proyecto considerando la integración de recursos de la realidad aumentada y formula la pregunta,
- Describe cómo se realizará el proceso de investigación (Dónde, quiénes, qué recursos, duración y estrategias de acompañamiento),
- Formula tus estrategias de evaluación
- No olvides registrar tus fuentes de consulta en formato APA 7.

Evaluación de la unidad.

Derivado de las actividades, se anotan las evidencias y criterios de evaluación, por lo que es importante recordar al profesorado que: el proceso formativo comienza cuando el estudiante tiene claridad sobre los resultados del aprendizaje deseado y sobre la evidencia que mostrará dichos aprendizajes, de ahí la importancia de que los criterios del desempeño y las características de las evidencias sean conocidos por el estudiantado desde el inicio del curso. Este cuadro se elabora tomando en cuenta los dominios y desempeños a los que atiende el curso, conformados en el ser, ser docente y hacer docencia.

Como evidencia final de la unidad, se sugiere, la construcción de escenarios y experiencias de aprendizaje en ambientes híbridos, utilizando metodologías incluyentes y participativas que favorezcan el desarrollo educativo de la población preescolar.

Evidencia	Criterios de evaluación
Entorno Auto-Organizado de Aprendizaje	<p>Saber docente</p> <ul style="list-style-type: none"> • Refleja una concepción de aprendizaje centrado en la niña y niño de preescolar • Aplica fundamentos pedagógicos en el diseño de su entorno • Considera la naturaleza y características del contenido a enseñar • Considera la zona de desarrollo próximo, en su entorno • <p>Saber hacer docente</p> <ul style="list-style-type: none"> • Describe el proceso metodológico de investigación • Considera las características del grupo. • Incluye actividades para identificar los saberes previos del alumnado en preescolar • Considera las carencias, del alumnado • Explicita claramente las tareas del aprendizaje a realizar • Explicita claramente los contenidos y materiales • Redacta claramente las intencionalidades u objetivos • Considera las Infraestructura y facilidades existentes • Explicita la distribución de tiempos • Integra recursos de la realidad aumentada y su pregunta • Incluye preguntas para que el alumnado, descubra, intercambie y sea espontáneo. • Incluye una diversidad de recursos y objetos de aprendizaje • La intervención docente es limitada. • Transfiere la responsabilidad del aprendizaje a la niña y niño de preescolar • Considera actividades que responden a las características del perfil del grupo • Explicita las estrategias de acompañamiento • Señala las estrategias de evaluación • Registra sus fuentes de consulta en formato APA 7 <p>Saber ser y convivir docente</p> <ul style="list-style-type: none"> • Muestra una actitud crítica • Demuestra su compromiso con sus colegas

	<ul style="list-style-type: none">• Valora la diversidad del grupo, al que dirige su entorno• Trabaja de manera colaborativa y respetuosa• Despierta la curiosidad y creatividad del alumnado y sus colegas.
--	--

Bibliografía

Todas las fuentes de información son sugeridas, por lo que cada titular del curso puede cambiarlas o enriquecerlas

Bibliografía básica

Aguilar Gordón, Floralba del Rocío. (2020). Del aprendizaje en escenarios presenciales al aprendizaje virtual en tiempos de pandemia. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 46(3), 213-223. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052020000300213> y en: https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07052020000300213

Alegria Blázquez Sevilla (2017). *El presente manual ha sido desarrollado por el Gabinete de Tele-Educación del.* (2017). Upm.es. https://oa.upm.es/45985/1/Realidad_Aumentada_Educacion.pdf



Bezares Molina, Francisco Gabriel, Toledo Toledo, Guadalupe, Aguilar Acevedo, Francisco, y Martínez Mendoza, Eduardo. (2020). *Aplicación de realidad aumentada centrada en el niño como recurso en un ambiente virtual de aprendizaje.* *Apertura (Guadalajara, Jal.)*, 12(1), 88-105. Epub 16 de septiembre de 2020. <https://doi.org/10.32870/ap.v12n1.1820>

Emiliusvgs. (2021, agosto 2). *Merge Cube - Tu aliado en la educación online (Merge Explorer & Filtros) EN CAPTIONES* (video). YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=IWkwe33mL1s&t=9s>



Moreira-Segura, C; Delgadillo-Espinoza, B. (2014) *La virtualidad en los procesos educativos: reflexiones teóricas sobre su implementación. Tecnología en Marcha*. Vol. 28, N° 1, EneroMarzo. Pág 121-129, en: <https://www.scielo.sa.cr/pdf/tem/v28n1/0379-3982-tem-28-01-00121.pdf>

Moreno, M. (2019, marzo 15). ¿Cómo incluir la realidad aumentada en clase? *EDUCACIÓN 3.0*. <https://www.educacionrespuntocero.com/recursos/incluir-la-realidad-aumentada-en-clase/>



Merengue paper. Cloudfront.net. <https://d2jiwn6hmgpb5n.cloudfront.net/wp-content/uploads/2020/06/04140125/Merge-Cube-sjabloon.pdf>



Prácticas educativas en entornos Web 2.0 - Carlos Castaño.pdf. (s/f). Google Docs. Capítulo 3 <https://drive.google.com/file/d/1BQHDdPzdpLluqOpV11CkRXVY0pKVrkUc/view>



Pérez-Mateo (2010). La dimensión social en el proceso de aprendizaje colaborativo virtual el caso de la UOC.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=90996>

Ponce Mera, P., y Arroyo Vera, Z. (2022). *Estrategia didáctica para favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje virtual en niños de educación inicial*. *Revista De Investigación En Tecnologías De La Información*, 10(20), 18–27.

<https://doi.org/10.36825/RITI.10.20.002> y en:

<https://riti.es/index.php/riti/article/view/27>



Subirá, M. P.-M. (2010). *La dimensión social en el proceso de aprendizaje colaborativo virtual: el caso de la UOC*. Universitat Oberta de Catalunya.

Recuperado el 3 de enero de 2023, de

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=90996>



Sugata, P., Ganador, M., & Ted, P. (2010). *Cómo implementar Entornos de Aprendizaje Auto-Organizado en tu Comunidad*. Soleargentina.org.

Recuperado el 3 de enero de 2023, de

<http://www.soleargentina.org/solekit/SOLEToolkit%20Version%20Final.pdf>



Viewer, M. O. (n.d.). Merge Object Viewer - Apps on Google Play. Google Play. Retrieved January 5, 2023, from <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.MergeCube.ObjectViewer>

Vaillant Denise y Manso Jesús (2019) *Orientaciones para la Formación Docente y el Trabajo en el aula: Aprendizaje Colaborativo*. Publicación realizada por SUMMA, en colaboración con Fundación La Caixa, en: https://panorama.oei.org.ar/_dev2/wp-content/uploads/2019/05/APRENDIZAJE-COLABORATIVO.pdf

Bibliografía complementaria

Cózar-Gutiérrez, R. y Sáez-López, J. M. (2017). *Realidad aumentada, proyectos en el aula de primaria: experiencias y casos en ciencias sociales*. EDMETIC, Revista de Educación Mediática y TIC, 6(1), 165-180. <https://doi.org/10.21071/edmetic.v6i1.5813>

Gisbert Cervera M., Adell Segura Jordi, Rallo Moya R. y Bellver Torlà A. (2018). *Entornos Virtuales De Enseñanza-Aprendizaje: El Proyecto Get*. Cuadernos de Documentación Multimedia, 24-35. <https://revistas.ucm.es/index.php/CDMU/article/view/59135>

Marín-Díaz, V.; Cabero-Almenara, J. y Gallego-Pérez, O. (2018). *Motivación y realidad aumentada: alumnos como consumidores y productores de objetos de aprendizaje*. Aula Abierta, 47(3), 337-346. https://doi.org/10.17811/aula_abierta.47.3.2018.337-346

Mesquida, M. C. y Pérez, A. (2018). *Estudio de APPs de realidad aumentada para su uso en campos de aprendizaje en un entorno natural*. Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, (62). <https://doi.org/10.21556/edutec.2017.62.1017>

Paniagua-Esquivel, C., Alfaro, R., y Fornaguera, J. (2016). *Aporte docente en el diseño de Ambientes Virtuales Colaborativos para educación preescolar*. Ciencia, Docencia y Tecnología, 27 (52),423-440. ISSN: 0327-5566. En: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=14547610016>

Rojas Abasolo, V. (2013). *Ambiente de aprendizaje colaborativo: una experiencia para desarrollar la creatividad en los niños de primer año de preescolar*. Tesis de Licenciatura en Educación Preescolar, Universidad de Morelos, México. Disponible en

< <http://dspace.biblioteca.um.edu.mx/xmlui/bitstream/handle/123456789/341/Documento%20recepional%20Ver%-C3%B3nica%20Rojas.pdf?sequence=1>>

Recursos de apoyo

Head Start:

<https://eclkc.ohs.acf.hhs.gov/es/entornos-de-aprendizaje/articulo/recursos-para-entornos-de-aprendizaje-preescolar>

Didácticas apoyadas en entornos virtuales de aprendizaje [Video] en:

https://www.youtube.com/watch?v=u_hGhgn6ovQ, minuto 41:54

Sugata Mitra YouTube · TED2013 [Video] en:

https://www.ted.com/talks/sugata_mitra_build_a_school_in_the_cloud?language=es

Versión Completa. “Las grandes respuestas de la educación YouTube· Aprendemos Juntos 2030·21 may 2018, en:

<https://www.youtube.com/watch?v=VW31eOorx-I>

Unidad de aprendizaje III. Modelos de Aprendizajes Híbridos e Innovación Educativa

Presentación

Por la contingencia del COVID-19, vivida a nivel mundial, la educación como derecho humano se vio afectada por la suspensión de las actividades académicas presenciales. Para contrarrestar las consecuencias y seguir ofreciendo el servicio educativo, el ámbito educativo atravesó por una transformación inédita relativa a los métodos y estrategias de enseñanza y aprendizaje, donde la Enseñanza Remota (ER), los Entornos virtuales (EV), la Educación a distancia o en Línea fueron los medios más viables para llegar al logro de los propósitos académicos, quedando, la experiencia como un insumo latente para considerarse aun cuando se retorna a clases en modalidad presencial.

Es de reflexionarse el hecho de que no se puede reemplazar la experiencia de asistir a una clase presencial, donde entramos en contacto con colegas y docentes, pero el modelo de aprendizaje híbrido, también, es una estrategia efectiva que al combinar diferentes modalidades pueden favorecer, de manera efectiva, los aprendizajes del estudiantado. En ese sentido, se considera relevante, incluir en la formación inicial de docentes, espacios curriculares que desarrollen las habilidades digitales del manejo de las herramientas tecnológicas, con el propósito de que las y los futuros docentes estén en condiciones de crear estrategias pedagógicas adaptables a los diferentes contextos y realidades, en este caso, del nivel preescolar.

Es por ello que, ante las nuevas condiciones posibles de trabajo con los grupos de nivel preescolar, se considera relevante que el estudiantado normalista conozcan y aprendan sobre los Modelos de aprendizaje híbridos: B Learning (Blended Learning), M Learning (Mobile Learning), S Learning (Social Learning), U Learning (Ubiquitous Learning); y los Entornos Personales de Aprendizaje (PLE), dado que estos consisten en incorporar en los diseños de las clases que se realizan con metodologías tradicionales, innovadoras formas de enseñanza multimedia basadas en recursos de las TICCAD que se encuentran en los MOOC, intranet, foros, redes sociales, etc.

Dadas sus ventajas, el aprendizaje híbrido hace posible el adaptarse a la realidad tecnológica actual que se encuentra en los contextos educativos y entiende a las nuevas tecnologías como recursos de gran provecho para auxiliar el aprendizaje del estudiantado; ya que no se limitan únicamente a la forma tradicional de enseñanza y aprendizaje, sino que se establecen formas diversas de combinar

los hechos y de herramientas a utilizar para complementar el aprendizaje de forma constructiva y colaborativa. Logrando con ello una construcción del conocimiento, más que una transferencia del mismo; adicionalmente facilita la comunicación entre docente y estudiante, en cuanto a tiempo y espacio, promoviendo con ellos una comunidad de aprendizaje.

Propósito de la unidad de aprendizaje

El estudiantado normalista caracteriza los Modelos de Aprendizajes Híbridos y los Entornos Personalizados de Aprendizaje (PLE) como herramientas de innovación, a partir de la exploración, análisis y evaluación de su pertinencia, para su implementación en la educación preescolar.

Contenidos

- El modelo de aprendizaje híbrido y sus sistemas de enseñanza.
- Estrategias digitales para el aprendizaje: B Learning, M Learning, S Learning, U Learning.
- Entornos Personalizados de Aprendizaje (PLE)

Estrategias, actividades y recursos para el aprendizaje

Igual que en las dos unidades anteriores, se sugiere la activación de conocimientos previos, en este caso, considerando los contenidos de las unidades anteriores, además los relativos al modelo de aprendizaje híbrido, las estrategias digitales para el aprendizaje y los entornos personalizados de aprendizaje. Esta unidad, también es otra oportunidad para seguir reflexionando sobre las narraciones elaboradas al inicio del curso, en torno a la experiencia de la enseñanza remota

Tema: El modelo de aprendizaje híbrido y sus sistemas de enseñanza

Se sugiere, que derivado de las narraciones sobre las experiencias educativas experimentadas durante la pandemia, se le solicite al estudiantado, plasmar sus ideas, en un organizador gráfico que incluya: fortalezas y debilidades, para ello, se sugieren algunas preguntas, por ejemplo:

- ¿Cómo me organice durante las clases en la enseñanza remota, para que tener espacio en línea para entregar tareas, realizar las actividades solicitadas, guardar recursos o materiales complementarios?
- ¿Cómo se organizaron mis profesores, durante las clases en la enseñanza remota, para que tuviéramos un espacio en

línea para entregar tareas, realizar actividades, guardar recursos o materiales complementarios?

- ¿Cuáles fueron las opciones que tuvimos para comunicarme con el profesorado?
- ¿Cómo se comunicaba el profesorado con el grupo?
- ¿Cómo gestione el tiempo mediante el uso de las tecnologías digitales?
- ¿De qué manera resolví las dudas o dificultades para usar algún software que utilizaban mis docentes?

En plenaria, se sugiere, invitar a que se compartan algunos de estos productos, y a partir de ello, motivar al grupo a Identificar los diversos modelos de enseñanza que fundamentan la educación híbrida, sus herramientas y necesidades, para ello, podrán indagar, en los materiales clasificados, al inicio del curso, o en la bibliografía sugerida, por ejemplo, podrían:

- Revisar la proyección del video: En qué consiste la educación híbrida,
- Analizar el artículo, Aprendizaje híbrido: Aportes para el desarrollo pedagógico de una educación en modalidad presencial-virtual de González (2020),
- Revisar el video Modelos pedagógicos, Estrategias de Aprendizaje Virtual
- El video Diseño instruccional para la educación virtual

Se trata, de que identifiquen la participación de los actores educativos, la concepción de aprendizaje, su organización, el papel docente, luego, en equipos, podrán contrastar con su experiencia educativa, y reflexionar sobre el tipo de modelo que vivieron, sus expectativas, fortalezas y, debilidades.

Con la intención de elaborar un tríptico y socializar en clase, que destaque aspectos, que desde su perspectiva docente titular del curso, se requieran para la enseñanza y el aprendizaje, en los modelos híbridos. En esta perspectiva, se recomienda analizar, en equipos, los siguientes capítulos del libro “La Hibridualidad en Educación Superior,” material, que, si bien está dirigido a la educación superior, proporciona elementos pedagógicos actuales, y ayudan a identificar los desafíos profesionales a los que se enfrentará el estudiantado al egresar de la normal y comenzar a ejercer la docencia y la actualización permanente de docentes:

- Capítulo: III Hibridualidad: el futuro de la Educación Superior
- Capítulo IV Modelo Educativo de la Hibridualidad,
- Capítulo V El Diseño Pedagógico de la Hibridualidad,
y

o Capítulo VI, La Docencia en la Hibridualidad

Es recomendable, promover el diálogo en equipos pequeños, utilizar las herramientas digitales para registrar sus conclusiones a las que arriben, durante, el análisis de estos textos, se sugiere, enfatizar, de manera individual y colectiva, en los siguientes puntos:

- Componentes pedagógicos de la Hibridualidad,
- La transformación de los roles de docentes y estudiantes
- El papel que tienen docentes y estudiantes en la hibridualidad
- Por qué los dispositivos móviles favorecen la aplicación de las pedagogías críticas digitales
- Importancia de la multiliteracidad en el diseño de nuevos escenarios de aprendizaje, para una educación incluyente

Una vez concluidos, sus trípticos, en plenaria comparten sus productos y arriban a conclusiones, sobre los desafíos que tendrán en el futuro como docentes de preescolar, destacando sus propias necesidades de formación.

Tema. Estrategias digitales para el aprendizaje: B Learning, M Learning, S Learning, U Learning.

Solicitar a las y los estudiantes que de forma individual lleven a cabo una búsqueda de información sobre los conceptos de: E Learning, B Learning, M Learning, S Learning, U Learning; logrando con ello tener conocimientos básicos de cada uno, para después formar 5 equipos de trabajo, donde buscarán información más detallada sobre uno de los temas para elaborar una presentación al respecto. Aunado, a ello, se sugiere analizar los siguientes materiales:

- La ponencia Modelo y estrategias para una educación a distancia efectiva,
- Sesión 2 Estrategias de aprendizaje en línea - Seminario TIC - 2a. temporada [Video] UNAM
<https://www.youtube.com/watch?v=x6O8Wlui9R0>

Es importante, enfatizar en las diferencias de las estrategias adecuadas para potenciar el aprendizaje, ubicando el papel docente, la mediación tecnológica, el papel del estudiantado.

Después de realizar la presentación de cada modelo, solicitar a los equipos que en función de las características de cada una de las estrategias presentadas, enlazarlo con alguna actividad diseñada en los cursos de Neuroeducación, desarrollo emocional y aprendizaje en la primera infancia, Construcción y didáctica del pensamiento matemático en preescolar, Lenguaje y ambientes alfabetizadores, y con Estudio del mundo natural y social desde la comunidad, integrándose como una muestra de dicha estrategia digital para el aprendizaje.

Tema. Entornos Personalizados de Aprendizaje (PLE)

Explorar el documento “Qué es un entorno personal de aprendizaje o PLE y cómo desarrollarlo” que les proporcionen los conocimientos en relación a:

- ¿Qué es un entorno personal de aprendizaje (PLE)?
- ¿Cómo se puede aplicar en el aula?
- ¿Qué es Google Lens?
- ¿Cómo funciona Google Lens?
- ¿Cómo puede apoyar en el aula escolar?

El estudiantado normalista interacciona con esta App de forma individual

- Detectar Google Lens en sus dispositivos
- Descargar el App en sus celulares en caso de no tenerlo
- Identificar ventajas y desventajas de Google Lens en el trabajo académico

Se sugiere, que en equipos de 4 integrantes realicen un ejercicio de extraer una imagen de algún libro que deseen utilizar como cita y usarla en algún texto, bajo las características del aparato crítico del APA 7, tomando evidencia fílmica para después compartirlo.

Compartir en equipo su definición sobre un Entorno Personal de Aprendizaje y las experiencias al trabajar con la aplicación de Google Lens, con la intención de establecer criterios generales para el diseño de un espacio virtual que permita o promueva experiencias de autoformación en las y los estudiantes.

Evaluación de la unidad.

Es importante recordar al profesorado que: el proceso formativo comienza cuando cada estudiante tiene claridad sobre los resultados del aprendizaje deseado y sobre la evidencia que mostrará dichos aprendizajes, de ahí la importancia de que los criterios del desempeño y las características de las evidencias sean conocidos por el grupo, desde el inicio del curso.

Como evidencia final de la unidad, se propone el diseño de una Estrategia digital para el aprendizaje, diseñada en función al Modelo híbrido, que consiste en la utilización de actividades elaboradas en otros cursos del semestre integrando como herramienta el uso de las estrategias de aprendizaje híbrido (B Learning, M Learning, S Learning, U Learning) y en la medida, incluir un Entorno Personal de Aprendizaje con la aplicación de Google Lens;

Se propone, que este producto sea la oportunidad para la autoevaluación, la coevaluación y la heteroevaluación, para ello, se recomienda más una rúbrica y una lista de cotejo.

En el cuadro siguiente, se presenta la evidencia y sus criterios de evaluación, que fue elaborado tomando en cuenta los dominios y desempeños a los que abona el curso, en tres saberes: ser docente y hacer docencia:

Evidencia	Criterios de evaluación
<p>Estrategia digital para el aprendizaje, diseñada en función al Modelo híbrido que cumpla con las necesidades latentes del nivel preescolar.</p>	<p>Saber docente</p> <ul style="list-style-type: none"> • Distingue los tipos de estrategias: didácticas y digitales • Refleja el dominio de los componentes pedagógicos de un modelo híbrido • Presenta • Considera, los Entornos Personalizados de Aprendizaje (PLE) en su estrategia <p>Saber hacer docente</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crea y utiliza materiales didácticos virtuales • Recupera los recursos con los que cuenta la comunidad • Favorece la reflexión y el aprendizaje en diversas áreas del conocimiento y vida social de las niñas y los niños de preescolar. • Incluye claramente los componentes pedagógicos • Incluye estrategias didácticas de aprendizaje y estrategias de enseñanza. • Considera la diversidad de su grupo, con enfoque inclusivo. • Utiliza estrategias digitales para el aprendizaje: B Learning, M Learning, S Learning, U Learning. • Participa en la coevaluación del producto de sus colegas con realimentaciones en tres aspectos: fortalezas, oportunidades de mejora y sugerencias. <p>Saber ser y convivir docente</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliza de manera crítica los recursos y herramientas de las culturas digitales en sus procesos de actualización, investigación y participación • Participa en redes de colaboración • Mantiene una actitud responsable.

	<ul style="list-style-type: none">• Realimenta de manera respetuosa el producto de sus colegas• Demuestra su creatividad en el diseño de su estrategia.
--	--

Bibliografía

Todas las fuentes de información son sugeridas, por lo que cada titular del curso puede cambiarlas o enriquecerlas.

Bibliografía básica

AHYU. (2020,). *Entornos virtuales de aprendizaje y Herramientas Educativas Innovadoras*. YouTube. Retrieved January 5, 2023, from <https://youtu.be/PaCLHVRe8Cg>



Avello Martínez, R. (n.d.). *Nuevas tendencias de aprendizaje colaborativo en e-learning: Claves para su implementación efectiva*. SciELO Chile. Retrieved January 5, 2023, from <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052016000100017>



Burbules, N. (2011,). *aprendizaje ubicuo burbules*. YouTube. Retrieved January 5, 2023, from <https://youtu.be/GbWdQCMS4VM>



Crosetti, B., y Salinas, J. (n.d.). *Blended learning, más allá de la clase presencial*. Redalyc. Retrieved January 5, 2023, from <https://www.redalyc.org/journal/3314/331455825011/331455825011.pdf>



Diseño instruccional para la educación virtual. (020, March 24). YouTube. Retrieved January 5, 2023, from <https://www.youtube.com/watch?v=OVeupLfuaU>



El aprendizaje ubicuo en el proceso de enseñanza aprendizaje. (2020, January 17). Vista de El aprendizaje ubicuo en el proceso de enseñanza aprendizaje. Retrieved January 5, 2023, from <https://www.lamjol.info/index.php/multiensayos/article/view/9331/10705>



Estrategia de Aprendizaje Virtual. (2020, April 24). YouTube. Retrieved January 5, 2023, from <https://www.youtube.com/watch?v=AgX4oJJ1ZyQ>



Fernández, Y. (2021,). *Google Lens: todo lo que puedes hacer con la aplicación de Google*. Xataka. Retrieved January 5, 2023, from <https://www.xataka.com/basics/google-lens-todo-que-puedes-hacer-aplicacion-google>



Freire, I. P. (2014,). *Aprendizaje Ubicuo*. YouTube. Retrieved January 5, 2023, from <https://youtu.be/KfZVWV-7nNQ>



García Martínez, A. (en.). *Buenas prácticas en los entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje*. SciELO Cuba. Retrieved January 5, 2023, from http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142015000300006



González, Dulfay Astrid (2020). Aprendizaje híbrido: aportes para el desarrollo pedagógico de una educación en modalidad presencial-virtual,

https://issuu.com/dulfayastridgonzalez/docs/modelo_de_aprendizaje_h_brido



Google. (2022,). *Google Lens - Apps on Google Play*. Google Play. Retrieved January 5, 2023, from

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.ar.lens>



Google for Education. (n.d.). *Home*. YouTube. Retrieved January 5, 2023, from <https://teachercenter.withgoogle.com/>



Guadalajara, U. d. (n.d.). *Home*. YouTube. Retrieved January 5, 2023, from <https://youtu.be/ithSsgY5PH8>



INNOVA. (n.d.). *Home*. YouTube. Retrieved January 5, 2023, from <http://revistas.uide.edu.ec/index.php/innova/index>

Herrera Márquez, Alma X. y Montero Alférez Ma. Concepción (2021) *La hibridualidad en educación superior*. UNAM, FES Zaragoza, octubre de 2021. Universidad Nacional Autónoma de México Facultad de Estudios Superiores Zaragoza, en: https://www.zaragoza.unam.mx/wp-content/Portal2015/publicaciones/libros/csociales/Hidridualidad_b.pdf



Luna L., G. (2020, August 6). *Educación Híbrida / ¿Qué es? / ¿Cómo funciona? / Nueva Escuela Mexicana*. YouTube. Retrieved January 5, 2023, from <https://youtu.be/UXRIMCCAYTE>



R., S. P. (n.d.). *Home*. YouTube. Retrieved January 5, 2023, from <https://youtu.be/sloPKQtmJOq>

Requena Negrón Ifigenia Alejandra Emperatriz (2023) (2023) *Modelo y estrategias para una educación a distancia efectiva*, Revista de Cognición 37, Fundación Latinoamericana para la Educación a Distancia, Revista Científica del Instituto Latinoamericano de Investigación Educativa (FLEAD), en: http://www.cognicion.net/index.php?option=com_content%26view%3Darticle%26id%3D437:modelos-y-estrategias-para-una-educacion-a-distancia-efectiva%26catid%3D175:ponencias



Romero, S. (2018,). *Entornos flexibles para el aprendizaje: B-Learning | TECHNO REVIEW. International Technology, Science and Society Review /Revista Internacional de Tecnología, Ciencia y Sociedad*. GKA Ediciones - Eagora. Retrieved January 5, 2023, from <https://doi.org/10.37467/gka-revtechno.v7.317>

Sesión 2 Estrategias de aprendizaje en línea - Seminario TIC - 2a. temporada [Video] UNAM
<https://www.youtube.com/watch?v=x6O8Wlui9R0>



Universidad de Guanajuato. (2019,). *Qué es un entorno personal de aprendizaje o PLE y cómo desarrollarlo*. Nodo Universitario. Retrieved January 5, 2023, from <https://nodo.ugto.mx/repositorio/que-es-un-entorno-personal-de-aprendizaje-o-ple-y-como-desarrollarlo/>



Vidal, M. (2016, June 3). *MODELOS PEDAGÓGICOS EN LA EDUCACIÓN VIRTUAL*. YouTube. Retrieved January 5, 2023, from <https://www.youtube.com/watch?v=XA8vVD-n5VM>



Bibliografía complementaria

Arias Arranz, Francisco Manuel (2017) Entornos virtuales de aprendizaje en los centros de educación infantil y primaria, <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/24225>

Ibaceta Vergara, Claudia Paola, y Villanueva Morales, Camila Fernanda. (2021). *Entornos virtuales de aprendizaje: variables que inciden en las prácticas pedagógicas de docentes de enseñanza básica en el contexto chileno*. *Perspectiva Educacional*, 60(3), 132-158. <https://dx.doi.org/10.4151/07189729-vol.60-iss.3-art.1235>

Moreno Garay, Fredis Omar, Ochoa Tataje, Freddy Antonio, Mutter Cuellar, Karimen Jetzabel y Vargas de Olgado, Elena Cachicatari (2021) Estrategias pedagógicas en entornos virtuales de aprendizaje en tiempos de pandemia por Covid-19, *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, vol. XXVII, núm. 4, pp. 202-213, 2021, Universidad del Zuli, en: <https://www.redalyc.org/journal/280/28069360015/html/>

Paniagua-Esquivel, C., Alfaro, R., y Fornaguera, J. (2016). Aporte docente en el diseño de Ambientes Virtuales Colaborativos para educación preescolar. *Ciencia, Docencia y Tecnología*, 27 (52),423-440. ISSN: 0327-5566. En: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=14547610016>

Rubio-Pizzorno, S., & Montiel Espinosa, G. (2021). *Ambientes Virtuales de Aprendizaje construidos socialmente con Herramientas de Autor de GeoGebra*. *Innovaciones Educativas*, 23(34), 213–227.
<https://doi.org/10.22458/ie.v23i34.3432>

SCOPEO (2013). Estado de la situación actual, posibilidades, retos y futuro. Scopeo Informe No. 2. <http://scopeo.usal.es/wp-content/uploads/2013/06/scopeoi002.pdf>

Uribe, A. (2020). Cultura digital emergente y prácticas educativas expandidas: reflexiones desde Platóhedro. *Folios*, 51, 117-127. doi: 10.17227/folios.51-9577

Urquidi, A. C., Calabor, M. S. y Tamarit, C. (2019). *Entornos virtuales de aprendizaje: modelo ampliado de aceptación de la tecnología*. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 21, e22, 1-12.
<https://doi.org/10.24320/redie.2019.21.e22.1866>

Recursos de apoyo

Descubre cómo funcionan los Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA) y qué aportan a la educación, en: <https://rockcontent.com/es/blog/ambientes-virtuales-de-aprendizaje/>

Ambientes virtuales de aprendizaje. Plataforma Luca, en: <https://www.lucaedu.com/ambientes-virtuales-de-aprendizaje/>

Conferencia "Didácticas apoyadas en entornos virtuales de aprendizaje EVA", en: <https://www.youtube.com/watch?v=B67IT3Jccgk>

Conferencias "Plataformas virtuales educativas gratuitas para niños," en: <https://www.youtube.com/watch?v=vLRI0JX4YZw>

Evidencia integradora del curso:

Considerando algún grupo de la escuela de las jornadas de prácticas, el estudiantado, diseñará una Web Didáctica como Entorno Personalizado de Aprendizaje (PLE) que recupere las modalidades de B Learning, M Learning, S Learning, U Learning y recursos de Realidad Aumentada, se recomienda, recuperar otros productos elaborados en los cursos del semestre, así como aquellos que se elaboraron en el transcurso de las unidades de aprendizaje del presente espacio curricular, de tal manera que se logre integrar los insumos de apoyo para su futura práctica profesional como una herramienta de trabajo y a su vez este espacio digital sea compartido con las instituciones de educación preescolar.

Evidencias:	Criterios de evaluación
Web didáctica – PLE,	<p>Saber docente Identifica las herramientas tecnológicas de las culturas digitales adecuadas para el preescolar</p> <p>Saber hacer docente</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifica las oportunidades que ofrecen los planes y programas de estudio para su fortalecimiento y el uso de los recursos educativos como son los libros de texto, las bibliotecas, los espacios escolares, las TICCAD y los medios de comunicación. • Considera partir de sus intereses y con apoyo de sus madres, padres o personas tutoras, considerando el contexto. • Presenta una planeación docente para distintos escenarios de aprendizaje (presencial, virtual e híbrido) desde un enfoque intercultural e inclusivo, de acuerdo con el modelo educativo vigente, dirigido a grupos de escuelas de organización completa o multigrado, en contextos urbanos, semi-urbanos, rurales, migrantes e indígenas.

	<ul style="list-style-type: none"> • Incluye estrategias con el uso TICCAD en las modalidades: B Learning, M Learning, S Learning, U Learning • Incluye ejercicio de realidad aumentada • Utiliza TikTok o Podcast sobre Entornos Auto-Organizados de Aprendizaje • Incluye la Gamificación • Promueve en las niñas y los niños la utilización de las Tecnologías de la información, Comunicación, Conocimiento y Aprendizaje Digital (TICCAD) para la investigación. • Redacta de manera sencilla de acuerdo a las reglas gramaticales y ortográficas <p>Saber ser y convivir docente</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliza de manera crítica los recursos y herramientas de las culturas digitales en sus procesos de actualización, investigación y participación • Participa en redes de colaboración • Mantiene una actitud responsable. • Realimenta de manera respetuosa el producto de sus colegas • Demuestra su creatividad en el diseño de su estrategia. • Trabaja en forma colaborativa • Respeta las ideas de sus colegas • Fomenta la participación del alumnado • Fomenta el respeto entre el alumnado de preescolar, las madres, padres y sus colegas.
--	--

Perfil académico sugerido

Nivel Académico

Docente que cuente con las habilidades y conocimientos sobre el uso de las herramientas digitales y de pedagogía, necesarios para lograr la transferencia con sus estudiantes normalistas; contando preferentemente con el grado de maestría y experiencia en las TICCAD.

Experiencia docente para:

- Coordinar grupos para la atención diferenciada y movilizar saberes para redefinir la enseñanza.
- Trabajo por proyectos transversales en colaboración con otros docentes.
- Utilizar las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- Retroalimentar oportunamente el aprendizaje de sus estudiantes.
- Experiencia profesional en el ámbito educativo.

Referencias de este programa

ACUERDO número 16/08/22, por el que se establecen los Planes y Programas de Estudio de las Licenciaturas para la Formación de Maestras y Maestros de Educación Básica que se indican.

https://www.dgesum.sep.gob.mx/public/normatividad/acuerdos/ANEXO_1_DEL_ACUERDO_16_08_22.pdf

ACUERDO número 16/08/22, por el que se establecen los Planes y Programas de Estudio de las Licenciaturas para la Formación de Maestras y Maestros de Educación Preescolar. <https://www.dgesum.sep>

Arias Arranz, Francisco Manuel (2017) Entornos virtuales de aprendizaje en los centros de educación infantil y primaria, <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/24225>

Ibaceta Vergara, Claudia Paola, y Villanueva Morales, Camila Fernanda. (2021). *Entornos virtuales de aprendizaje: variables que inciden en las prácticas pedagógicas de docentes de enseñanza básica en el contexto chileno*. Perspectiva Educacional, 60(3), 132-158.

<https://dx.doi.org/10.4151/07189729-vol.60-iss.3-art.1235>

Hernández Ponce Erika Adriana, Laura Isabel López Meralaura, Mendoza Ledesma Néstor Vicente, Mawyin Cevallos Francisco Antonio y Demera Zambrano Aleyda Epifania. (2022) *Los entornos virtuales de aprendizaje EVA como innovación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de nivelación de carrera en la universidad técnica de Manabí*. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México. ISN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), mayo-junio, 2022, Volumen 6, Número 3 p 1511, en:

<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/2309>

Herrera Márquez, Alma X. y Montero Alférez Ma. Concepción (2021) *La hibridualidad en educación superior*. UNAM, FES Zaragoza, octubre de 2021. Universidad Nacional Autónoma de México Facultad de Estudios Superiores Zaragoza, en: https://www.zaragoza.unam.mx/wp-content/Portal2015/publicaciones/libros/csociales/Hidridualidad_b.pdf

Roncancio Becerra Claudia Yaneth (2019) *Los Entornos Virtuales de Enseñanza Aprendizaje (EVEA). Definición de Entorno o Ambiente de Aprendizaje*, páginas 90-100, en *Evaluación de los Entornos Virtuales de Enseñanza Aprendizaje (EVEA)* de la Universidad Santo Tomás Bucaramanga (Colombia) Mediante la Adaptación y Aplicación del Sistema Learning Object Review Instrument (Lori), Tesis Doctoral, Universitat de les Illes Balears, en: <https://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/671465/tcyrb1de1.pdf>

SCOPEO (2013). Estado de la situación actual, posibilidades, retos y futuro. Scopeo Informe No. 2. <http://scopeo.usal.es/wp-content/uploads/2013/06/scopeoi002.pdf>