



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD AJUSCO

**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN E INNOVACIÓN
PEDAGÓGICA**

LOS OBJETOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE FRENTE A LA PRÁCTICA DOCENTE DEL PREESCOLAR

CONCEPCIÓN GONZÁLEZ NARANJO, EN LA ALCALDÍA IZTACALCO DE LA CIUDAD DE MÉXICO

LÍNEA DE FORMACIÓN: EDUCACIÓN Y COMUNICACIÓN

**PROYECTO DE DESARROLLO
EDUCATIVO QUE PARA OBTENER
EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN E INNOVACIÓN
PEDAGÓGICA PRESENTA
DIANA ELIZABETH CARMONA MEJIA**

**ASESOR
ELIZABETH ROJAS SAMPERIO**

Ciudad de México. Noviembre 2022.

Índice

Introducción	4
I. Marco Metodológico de investigación	6
1.1 Metodología	6
II Antecedentes de la enseñanza en línea	10
2.1 La escuela en línea	10
2.2 El aula virtual y la escuela en línea en tiempos de pandemia	12
III. Los sujetos y sus prácticas	17
3.1 Contexto Sociopolítico	17
3.2 Contextos internos	21
3.3 Contextos externos	21
3.4 Descripción de los sujetos, sus prácticas y sus vínculos	23
3.4.1 El encuentro con una nueva forma de enseñar y aprender: La modalidad virtual de la educación en preescolar	23
3.4.2. De la butaca de un salón a “Aprende en Casa”	24
3.4.3. Condiciones de la escuela y sus efectos en el aprendizaje de los alumnos preescolares. Una nueva metodología de enseñanza que depende totalmente del uso de las TIC.	25
IV. La problematización.....	29
4.1 Identificación del problema.	29

4.2 Delimitación del problema.....	32
4.3 Justificación del problema.....	32
4.4 Hipótesis de solución.....	33
V. Marco teórico para comprender el problema.....	35
5.1 Educación preescolar.....	35
5.2 Práctica docente.....	37
5.3 Aprendizaje.....	40
5.4 Aprendizaje y desarrollo en los niños preescolares.....	45
5.5 Características del plan y programa de estudio para preescolar.....	49
5.6 Objetos Virtuales de Aprendizaje.....	51
5.7 Políticas Educativas en materia de educación digital.....	55
5.8 Antecedentes de investigación.....	60
VI. La propuesta de intervención.....	70
6.1 La estrategia de intervención.....	70
6.2. Fundamentación de la estrategia.....	74
6.3 El diseño de las sesiones de capacitación.....	81
6.4 La evaluación de la estrategia de intervención.....	86
Conclusiones.....	91
Referencias.....	98
Anexos.....	103

Introducción

El uso de Objetos Virtuales de Aprendizaje en la metodología de enseñanza aumenta el nivel de interés, participación e interacción de los alumnos en el aula. Para demostrarlo, se realizó un proyecto de investigación en el Jardín de Niños “Concepción González Naranjo”, tomando como objeto de estudio a los docentes y alumnos del segundo grado grupo A del ciclo escolar 2020-2021.

En el primer capítulo se expone la metodología de investigación que se eligió para poder guiar la investigación. En este mismo apartado se describe la elección de los instrumentos de investigación y el fundamento bajo el cual se utilizaron para recopilar información.

El capítulo II profundiza en los antecedentes de la educación en línea, sus características, su dinámica y su incursión para el nivel básico de educación a causa de la pandemia por el Covid-19 y finaliza con una exposición de la situación en el nivel preescolar durante la educación en línea y a distancia.

A lo largo del capítulo III se aborda el contexto externo e interno de los alumnos preescolares, los docentes y la institución educativa con el objetivo de lograr un acercamiento real a nuestro objeto de estudio.

En el capítulo IV, se abordan las necesidades detectadas para establecer una pregunta problematizadora que determine el futuro del proyecto de investigación y se expone la justificación que respalda este proyecto de intervención, lo cual, nos ayudará a crear una conciencia de la realidad escolar

donde los actores del proceso de enseñanza-aprendizaje conviven y se hacen conscientes de que su participación es fundamental para cambiar su realidad.

A lo largo del capítulo V se abordan conceptos que construyen el marco teórico para la comprensión del problema.

La propuesta de intervención se describe en el capítulo VI y contiene las alternativas de solución, el objetivo general y los objetivos específicos que se persiguen con la propuesta, así como las acciones y los tiempos necesarios para su implementación en el Jardín de Niños.

El capítulo VII contiene las conclusiones producto de la investigación y finalmente se agrega las fuentes consultadas y los anexos.

I. Marco Metodológico de investigación

1.1 Metodología

La metodología de investigación permite establecer nuevos conocimientos que nos ayudan a transformar la realidad para poder dar solución a problemas que nos aquejan. En materia educativa, por ejemplo, el identificar las causas de un bajo rendimiento escolar es fundamental para transformar la metodología de enseñanza y cambiar la realidad del estudiante dentro del aula escolar.

En educación, la innovación requiere como base una metodología planificada y sistematizada que garantice la obtención de información valiosa y datos que serán determinantes para cambiar el rumbo del quehacer pedagógico.

El método de investigación tiene como columna vertebral un proceso ordenado que nos permite orientar nuestras acciones para descubrir la realidad al hallar respuestas a interrogantes que surgen ante obstáculos que entorpecen el desempeño de alumnos y docentes dentro de una institución educativa , por ello, para tener un acercamiento real a las diferentes problemáticas del Jardín de Niños “Concepción González Naranjo” y específicamente en el grupo de 2ºA, se realizó una investigación mixta (cualicuantitativa).

La investigación cualicuantitativa es una opción viable para este proyecto de investigación porque permitirá profundizar en las causas de los fenómenos sociales que están surgiendo dentro del aula escolar a raíz de la pandemia por el Covid-19 en México.

No puede ser solamente cuantitativa porque solo reflejaría una parte del contexto escolar en el preescolar “Concepción González Naranjo”, la parte que se traduce en números y estadísticas es importante pero muchas veces no refleja la realidad, por ello, debe ser también cualitativa dado que las creencias, opiniones y valores que rigen el comportamiento de docentes y alumnos influyen en su desempeño dentro del proceso enseñanza-aprendizaje.

Este tipo de investigación mixta hará posible la recopilación, análisis e integración de datos cualitativos y cuantitativos para comprender mejor el contexto escolar de los sujetos objetos de esta investigación.

Los instrumentos de investigación cualitativa arrojarán información relacionada con actitudes, preferencias y percepciones de docentes, padres de familia y alumnos.

Las técnicas de investigación cualitativa son:

- Observación directa
- Observación indirecta

A través de la observación directa se obtienen datos que describen actitudes, rutinas, lenguaje gesticular, lenguaje verbal, percepciones, creencias, valores y conducta de docentes, alumnos y padres de familia mientras las clases en línea se llevan a cabo.

Gracias a ella, es posible determinar qué tipo de OVA se utilizan, la metodología de enseñanza, el nivel de interés y de interacción que tiene el grupo, las dinámicas de comunicación entre docente y alumnos, el lenguaje no verbal y verbal de padres de familia, así como las preferencias académicas de los alumnos preescolares y preferencias metodológicas del docente frente a grupo.

Por otro lado, la observación indirecta del aula virtual de los alumnos, de los archivos en pdf de las planeaciones didácticas y del grupo de WhatsApp de padres de familia del grupo de 2ºA hace posible la recopilación de información sobre preferencias, opiniones y problemáticas cotidianas a través del análisis de mensajes de texto, fotografías, planeaciones didácticas y publicación de recursos didácticos.

La observación indirecta del aula virtual permite conocer las opiniones, actitudes y preferencias de los alumnos ante las actividades escolares en línea, así como las opiniones y comportamientos de los padres de familia respecto al desempeño escolar de sus hijos.

Las planeaciones didácticas en formato PDF evidenciarán las preferencias metodológicas, técnicas y estrategias comunes del desempeño docente y la observación indirecta del grupo de WhatsApp permite conocer las percepciones, actitudes y opiniones de los padres de familia en torno al desarrollo de las actividades escolares de sus hijos.

Los instrumentos de investigación cuantitativa permiten obtener datos numéricos que son útiles para medir la frecuencia de una actitud, acción o reacción de alumnos, docente y padres de familia. Los instrumentos a utilizar son:

- Observación documental
- Encuesta
- Cuestionario
- Entrevista

La observación documental mediante la plataforma educativa Classroom permite obtener datos numéricos respecto a la frecuencia de entrega de tareas, uso de recursos virtuales, evaluaciones y listas de asistencia.

La encuesta aplicada a padres de familia brinda un acercamiento a las características del contexto familiar de los estudiantes y del uso de las tecnologías en casa.

La entrevista al docente frente a grupo permite determinar la frecuencia de capacitación en materia educativa, los recursos tecnológicos con los que cuenta, las competencias tecnológicas adquiridas y datos característicos del grupo a su cargo.

Y finalmente, la encuesta. A través de este instrumento de investigación se determinará el nivel de desarrollo de competencias digitales que posee el docente, así como el nivel de innovación de la práctica docente a través de las TICCAD (Tecnologías de la Información, Comunicación, Conocimiento y Aprendizaje Digital) a raíz de la pandemia.

II Antecedentes de la enseñanza en línea

2.1 La escuela en línea

La Escuela en línea y a distancia tiene una historia de más de tres décadas. Aunque aparentemente se dio a conocer en el año 2020 para el nivel básico de educación en México debido a la Pandemia por el Covid-19, la escuela en línea ya era conocida e implementada en el nivel superior de educación.

La escuela en línea se refiere a la formación basada en la red como “una modalidad formativa a distancia que se apoya en la red, y que facilita la comunicación entre el profesor y los alumnos según determinadas herramientas sincrónicas y asincrónicas de la comunicación” (Cabero, 2006).

El proyecto nacional del gobierno mexicano correspondiente al periodo 2000-2006, contempló el uso de las tecnologías para fortalecer a las diferentes modalidades educativas como una necesidad de que las instituciones de educación superior realicen una reforma académica que favorezca el desarrollo integral de los alumnos, así como la formación de valores proponiendo que el nivel superior de educación era un terreno fértil para aprovechar el uso de las TIC en entornos pedagógicos de modalidad escolarizada, abierta, semiabierta y virtual.

Por su parte, en el Programa Nacional de Educación 2001-2006, se menciona el acceso, la equidad y la cobertura como obstáculos a vencer cuando de educación se trata, pues el acceso se relaciona con la situación actual de la educación a distancia en México tomando en cuenta la brecha tecnológica que actualmente existe en nuestro país; la equidad directamente relacionada con la

calidad en la educación para todos los alumnos y la cobertura busca la integración, coordinación y la gestión del sistema de educación superior.

En mayo de 2002, la Dirección General de Televisión Educativa, anteriormente Unidad de Televisión Educativa (UTE), de la SEP, lanzó el servicio de televisión educativa en línea. En su fase inicial puso a disposición de los usuarios la programación del canal 12, y el 23 de septiembre amplió su servicio con la oferta de la programación de los canales 12, 14 y 17. En febrero del 2003 se incorporó el canal 11 al servicio de televisión educativa en línea, y en abril se completó la oferta de los 8 canales de la Red Edusat vía internet: 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17 y 18. Sin embargo, todos los esfuerzos por incursionar y consolidar la educación en línea se concentraron en el nivel superior de educación.

La SEP a través del PRONAP, permitió que los docentes a través del sitio Web destinado a ello, participaran en foros de discusión, talleres de actualización en línea y también facilitó a través del sitio el acceso a guías docentes y manuales de tópicos de interés especial. Gracias a este programa, el servicio de actualización del magisterio ha sido más fácil y actualmente se desarrollan propuestas para el diseño de proyectos de educación a distancia, de aplicaciones multimedia para la educación, y la capacitación de niños y educadores para la recepción de medios audiovisuales.

En 2004 la oferta de programas de educación superior que incorporaron Internet explícitamente para programas de educación a distancia, estaba concentrada en 20 organizaciones culturales y educativas: 16 universidades e institutos tecnológicos, 1 escuela y 3 centros culturales (Barrón, 2008). El 55% de estas organizaciones eran de carácter público, y el 45% eran de índole particular.

La oferta de educación superior en línea estaba conformada por 312 programas, que tenían la siguiente distribución:

- Especializaciones, diplomados y cursos: 90%
- Maestrías: 9%
- Licenciaturas: 7%
- Doctorados: .3%

Hasta entonces, la educación en línea para el sector básico de educación no se implementaba. De hecho, en 2018, de las 226 mil 188 escuelas de educación básica reportadas por la SEP para el ciclo escolar 2017-2018, sólo 29 mil 221 (12.9%) estaban familiarizadas con talleres de cómputo. Sin dejar a un lado la brecha digital que existe en nuestro país, la educación en línea para la educación básica ni siquiera era una posibilidad, era un proyecto a futuro y “el futuro” llegó muy pronto.

2.2 El aula virtual y la escuela en línea en tiempos de pandemia

El 31 de diciembre de 2019, China reporta a la Organización Mundial de la Salud, los primeros casos de neumonía detectados en Wuhan. El virus, hasta entonces desconocido, no era un tema de alarma en México. Después de registrarse las primeras muertes de personas a causa del virus y más de 100 contagios en 20 lugares fuera de la República Popular de China, la OMS decide declarar la emergencia internacional de salud pública a causa del virus y finalmente, el 11 de marzo de 2020 la COVID-19 fue declarada una pandemia.

El 27 de febrero de 2020, el virus llega a nuestro país y ante el incremento de contagios, Esteban Moctezuma -entonces Secretario de Educación Pública- anunció el 14 de marzo la suspensión de las actividades de todo el sector educativo con la esperanza de volver a clases presenciales después del periodo vacacional. Sin embargo, el 20 de marzo, el gobierno de México decide cerrar definitivamente las escuelas de nuestro país con el objetivo de frenar los contagios de Covid-19.

La decisión afectó a las 250 mil escuelas públicas y privadas de nivel básico, 18 mil de medio superior y 4000 universidades con un total de 33 millones de estudiantes en aquél entonces. De esta forma, la Pandemia por Covid-19 fue el hecho que obligó la implementación de la escuela en línea y a distancia en el nivel básico de educación, modalidad, que usualmente se conoce como “e-learning” y que oficialmente comenzó el 20 de abril con la puesta en marcha de los programas “Aprende en Casa” impulsados por el Gobierno Mexicano y la Secretaría de Educación Pública para el nivel básico y medio superior de educación.

El programa Aprende en Casa I, consistía en la transmisión televisiva y por internet, de contenidos educativos. El objetivo era lograr que los alumnos de todo el país pudieran continuar sus estudios aún en tiempos de pandemia. Por su parte, los docentes debían incursionar de lleno en el plano de la tecnología para dar clases de manera virtual a sus alumnos y asignar trabajo en línea, lo cual demandaba habilidades y competencias tecnológicas que los maestros no habían desarrollado pues en su mayoría, carecían de conocimientos para la creación de un aula virtual y tampoco tenían mucho conocimiento en el uso de plataformas

educativas, herramientas educativas y software. Además, muchos de ellos ni siquiera contaban con servicio de internet en su casa o una computadora personal, pues según el informe 2019 de la Encuesta Nacional a Docentes ante el Covid-19 del Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación (INEE, 2020), los profesores y las aulas que disponían de materiales didácticos digitales (por ejemplo, software, simuladores, sensores, libros digitales) por nivel escolar son, en preescolar, 24%, en primaria, 49.15%, y en secundaria, 68.3%. Y en el mismo censo, una pregunta dirigida a los profesores sobre si ellos tenían computadoras e Internet, la respuesta se distribuyó en los siguientes porcentajes: preescolar, computadora, 28.1%/ Internet, 37%. primaria, 43.1/43%, y secundaria 75.6%/70.3%.

El aula virtual, que es un espacio caracterizado por la innovación educativa, el énfasis en la actividad sobre los contenidos, la participación creativa de los alumnos y el aprendizaje colaborativo que se realiza mediante el uso de elementos tecnológicos (Orquera, M. 2012) se vuelve un campo de batalla para los docentes menos capacitados en el uso de las TIC.

Scagnoli (2000) puntualiza que los elementos básicos que debe contener un aula virtual son las herramientas que permiten la distribución de la información, el intercambio de ideas y experiencias, la aplicación y la experimentación de lo aprendido, la evaluación de los conocimientos y la seguridad y confiabilidad en el sistema. Además, señala que el aula virtual no debe ser solo un mecanismo para la distribución de la información, sino que debe ser un sistema donde las actividades involucradas en el proceso de aprendizaje permitan la interactividad, comunicación, aplicación de los conocimientos, evaluación y manejo de la clase

(Scagnoli, 2000). Pero la modalidad en línea y a distancia en el nivel básico de educación fue un cambio obligado por las circunstancias de la pandemia y por ello la incursión de docentes y alumnos a la modalidad e-learning sin previa capacitación generó diversos problemas en el contexto escolar tales como: deserción escolar, ausentismo, desinterés, bajo rendimiento académico, escaso apoyo de los padres de familia, fracaso en la metodología de enseñanza y un sentimiento generalizado de frustración.

De acuerdo con cifras de la encuesta realizada por el INEGI sobre el Covid-19 y como respuesta a cuáles son las principales desventajas de la educación en línea y a distancia, el 58.3% de los encuestados opinan que no se aprende o se aprende menos que de manera presencial, seguida de la falta de seguimiento al aprendizaje de los alumnos (27.1%) y de la falta de capacidad técnica o habilidad pedagógica de padres o tutores para transmitir los conocimientos (23.9%)¹.

En el aula virtual de preescolar, no fue diferente. En esta etapa de formación del alumno, el juego es una parte fundamental para que el aprendizaje pueda darse (Piaget, 1973). Ante la falta de capacitación docente, el lograr que los alumnos permanezcan atentos a una sesión virtual se volvió casi imposible, aunado a esto, la escasa participación de los padres de familia (quienes son los únicos intermediarios para que la comunicación entre docente y alumno pueda darse) y la carencia de recursos didácticos digitales como los OVA con los que el alumno pueda interactuar de manera virtual, hizo del aprendizaje en línea para el

¹ COMUNICADO DE PRENSA NÚM 185/21 23 DE MARZO DE 2021 PÁGINA ½
https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2021/OtrTemEcon/ECOVID-ED_2021_03.pdf

nivel preescolar un reto difícil de conseguir, pues no olvidemos que la modalidad en línea para este nivel educativo no existía antes de la pandemia.

No es de extrañarse que, como consecuencia, los procesos educativos en el nivel preescolar son, quizá, los más afectados a causa del confinamiento por la Covi-19 debido a la corta edad de los alumnos preescolares y a la poca adquisición de conocimientos en el manejo de las herramientas tecnológicas que les pudieran brindar algo de autonomía; no debemos dejar de lado que el concentrar la atención en una pantalla por largos periodos de tiempo, resultó para ellos algo “aburrido”. Sumado a todo esto, la necesidad de supervisión de los padres de familia para que los alumnos pudieran realizar actividades escolares fue un arma de doble filo, pues muchos de los padres de familia se encontraban realizando las actividades que le correspondían a los niños y algunos niños perdieron el interés por el conocer.

La estrategia de enseñanza propuesta por el gobierno federal olvidó que, en el nivel preescolar, es básico trabajar con contenidos que favorezcan el desarrollo del lenguaje oral, trabajar con aprendizajes que impulsen el desarrollo de la autonomía, valores que incrementen la confianza, sin dejar a un lado el desarrollo de la motricidad, el trabajo colaborativo, el aprendizaje por descubrimiento, etcétera.

III. Los sujetos y sus prácticas

El conocer los procesos de significación, comunicación y simbolización dentro del aula preescolar, es fundamental para cambiar la realidad de alumnos y docentes frente a un problema que puede producir carencias en los procesos de enseñanza-aprendizaje. El conocer el contexto sociopolítico, así como los contextos internos y externos de los sujetos que se han convertido en objeto de esta investigación nos acercará a su realidad y dejará de lado simples percepciones que sin fundamento pueden afectar la forma en que vemos el quehacer pedagógico dentro de esta aula preescolar y que pueden convertirse en una venda en los ojos que impide ver las dinámicas sociales, identificar carencias y necesidad y por ende, innovar la práctica educativa del docente.

3.1 Contexto Sociopolítico

El 31 de diciembre de 2019, China reporta a la Organización Mundial de la Salud, los primeros casos de neumonía detectados en la ciudad de Wuhan. El 1 de enero de 2020, el gobierno de ese país decide cerrar el mercado mayorista de mariscos de Huanan, después de que se sospechara que los animales salvajes vendidos en ese lugar podían ser la fuente del virus que ya había causado la muerte de un hombre y se seguía esparciendo entre la población de Wuhan².

² CNN. Cronología del Coronavirus. Febrero 20 de 2020.
<https://cnnespanol.cnn.com/2020/02/20/cronologia-del-coronavirus-asi-comenzo-y-se-extendio-el-virus-que-pone-en-alerta-al-mundo/>

El virus, hasta entonces desconocido, no era un tema de alarma en México, pues se encontraba a millones de kilómetros de distancia, pero después de registrarse las primeras muertes de personas a causa del virus y más de 100 contagios en 20 lugares fuera de la República Popular de China, la Organización Mundial de la Salud, decide declarar la emergencia internacional de salud pública a causa del virus y finalmente, el 11 de marzo de 2020 la COVID-19 fue declarada una pandemia.

Mientras tanto, la comunidad escolar de nuestro país seguía asistiendo a clases presenciales de manera regular. Las escuelas seguían abiertas, eventos sociales seguían llevándose a cabo sin ninguna restricción y las autoridades mexicanas estaban alerta ante la situación de Wuhan.

El primer caso de COVID-19 en México, se detectó el 27 de febrero de 2020 y ante el incremento de contagios en el país, Esteban Moctezuma quien se desempeñaba como Secretario de Educación Pública, anunció el 14 de marzo de ese mismo año, la suspensión de actividades de todo el sector educativo de nuestro país. Por esta razón, las autoridades educativas tomaron la decisión de adelantar el periodo vacacional de Semana Santa y a partir del 20 de marzo, las escuelas de nuestro país se cerraron³.

Esta decisión afectó a las 250 mil escuelas públicas y privadas de nivel básico, 18 mil de medio superior y 4000 universidades con un total de 33 millones de estudiantes en aquél entonces. Sin embargo, esa decisión no fue suficiente para frenar la ola de contagios en nuestro país, por lo que el 23 de marzo

³ Los Ángeles Times. Gobierno de México suspenderá todas las actividades escolares por coronavirus. Marzo 14 de 2020. EFE. <https://www.latimes.com/espanol/mexico/articulo/2020-03-14/>

comenzó “La Jornada Nacional de Sana Distancia” cuyo principal objetivo era disminuir la curva de contagios por Covid-19, sobre todo, en la ciudad de México.

En un inicio las autoridades escolares establecieron como fecha tentativa para el reingreso a clases presenciales el día 19 de abril de 2020. Más adelante darían a conocer la decisión de cerrar las escuelas de manera permanente hasta nuevo aviso.

Para asegurar el ejercicio del artículo 3° de La Constitución Mexicana de 1917, que a la letra dice: *Toda persona tiene derecho a la educación. El Estado - Federación, Estados, Ciudad de México y Municipios- impartirá y garantizará la educación inicial, preescolar, primaria, secundaria, media superior y superior;* el gobierno mexicano echó a andar un proyecto educativo que permitiera a los alumnos seguir estudiando aún en medio del confinamiento por Covid-19 y dio a conocer la estrategia “Aprende en Casa I”, más tarde continuaría con “Aprende en Casa II”.

El 20 de abril de 2020, los alumnos mexicanos de escuelas públicas y privadas en los niveles preescolar, primaria, secundaria y media superior, regresaron a clases incursionando en la modalidad a distancia a través de cápsulas educativas que se transmitían principalmente por los canales 11 y 22 de televisión abierta y por la internet⁴. Dicha decisión se tomó considerando que el 94% de los hogares mexicanos contaban con una televisión en casa.

⁴ Telesur. México inicia programa virtual Aprende en casa, ante el Covid-19. 20 de abril de 2020. <https://www.telesurtv.net/news/mexico-programa-virtual-educacion-aprende-casa-covid-20200420-0061.html>

De esta forma culminó el ciclo escolar 2019-2020, pero desafortunadamente el impacto educativo de “Aprende en Casa” fue pobre respecto a los aprendizajes esperados, pobre en cuanto a despertar el interés de los alumnos por el aprendizaje y pobre en cuanto a la cobertura, pues debido a las condiciones geográficas y sociopolíticas de algunas comunidades, había alumnos que seguían sin tomar clases.

Más adelante y con la finalidad de incursionar en materia digital, la Secretaría de Educación Pública se dio a la tarea de hacer convenios con plataformas educativas digitales, para lo cual creó 19 millones y medio de nuevas cuentas de correo electrónico institucional para los alumnos y un millón doscientos mil profesores de educación básica obligatoria recibieron capacitación en herramientas digitales⁵. Esto con el objetivo de ayudar a la transición de modalidad educativa, pues el cambio era inevitable, la educación digital se había convertido en una necesidad educativa.

Los correos institucionales de alumnos y maestros permitieron crear un aula virtual donde podían mantener comunicación, asignar tareas e incluso, llevar a cabo sesiones virtuales.

⁵ El Sistema Educativo a la altura de la pandemia, informa Esteban Moctezuma al Senado. Senado de la República. 14 de octubre de 2020.
<http://comunicacion.senado.gob.mx/index.php/informacion/boletines/49430-el-sistema-educativo-a-la-altura-del-desafio-de-la-pandemia-informa-esteban-moctezuma-al-senado.html>

3.2 Contextos internos

El Jardín de niños “Concepción González Naranjo” turno vespertino, ubicado en Privada Capitán Rodríguez Arenas No. 11 Colonia Agrícola Pantitlán, Municipio de Iztacalco tiene una comunidad escolar de 137 alumnos divididos en 5 grupos y una plantilla de 8 docentes, de los cuales 5 son docentes frente a grupo. Es una institución pública que cuenta con los servicios de luz eléctrica, agua, teléfono y sus instalaciones fueron construidas de block y concreto.

Ofrece a sus alumnos salón de cocina, salón de usos múltiples y área deportiva.

Como consecuencia de la pandemia por el Covid-19, durante lo que restaba del ciclo escolar 2019-2020, la institución cerró sus puertas estableciendo comunicación con los padres de familia por medio de la aplicación WhatsApp. Para el ciclo escolar 2020-2021, la escuela incursionó en la modalidad en línea y a distancia de la educación utilizando la plataforma educativa Classroom, además fijaron como horarios de clases virtuales los días martes y jueves a las 2:00 p.m.

3.3 Contextos externos

La colonia Agrícola Pantitlán se conforma a partir de la desecación del antiguo lago de Texcoco, donde quedaron expuestas amplias extensiones de tierra que poco a poco se fueron urbanizando hasta llegar a ser una colonia.

El asentamiento ubicado a nueve kilómetros del centro de la Ciudad de México, fue fundado en 1920 con el nombre “Valle del Paraíso”. Durante el

transcurso de las primeras décadas del siglo XX, se levantaban tolveneras en los terrenos rurales que cubrían grandes extensiones de tierra ubicadas al nororiente de la ciudad. Por esta razón, en 1922 el gobierno decreto que esos terrenos serían de utilidad pública para uso agrícola a pesar de que la composición de su suelo no era apta para el cultivo.

Las zonas fueron fraccionadas en 40 hectáreas y se determinó que cada persona podía comprar máximo dos lotes y pagar un peso por cada hectárea. El precio de los lotes no fue establecido por los habitantes del lugar sino por el propio presidente Emilio Portes Gil en 1929, quien buscaba fomentar la agricultura como actividad económica en la zona y mejorar las condiciones de vida de sus pobladores.

Es por estos antecedentes que en 1930 la junta de colonos decidió cambiar el nombre de la colonia por el de “Agrícola Pantitlán”. También conocida entre las comunidades aledañas como “la colonia de los espejos”, porque sus calles se inundaban en la época de lluvia y los vecinos hacían borditos de tierra para caminar sobre ellos, de manera que sus imágenes se reflejaban en el agua.

En sus inicios, las viviendas estaban construidas de adobe y carrizo, y no había agua potable, el agua de la que se abastecía la colonia brotaba de un pequeño pozo. Poco a poco la colonia se fue urbanizando hasta llegar a ser lo que es ahora, una colonia urbana con todos los servicios, no obstante, durante la última década, ha experimentado un creciente aumento de la población debido a la construcción desmedida de unidades habitacionales.

3.4 Descripción de los sujetos, sus prácticas y sus vínculos

3.4.1 El encuentro con una nueva forma de enseñar y aprender:

La modalidad virtual de la educación en preescolar

El grupo de 2° Preescolar turno Vespertino del Jardín de Niños “Concepción González Naranjo” se encuentra asignado a la profesora María Guadalupe Mogoyan Aldana.

El grupo inicialmente estuvo conformado por 22 alumnos de edades que van de entre los 4 y 5 años de edad y cuya distribución por género es de 13 niñas y 9 niños. Todos los alumnos son de clase media habitantes de la Colonia Agrícola Pantitlán.

Antes de la pandemia, los alumnos asistían a la escuela de lunes a viernes en un horario de 14:30 a 17:30, la comunicación con los padres de familia era fluida y tenían un papel activo en la educación de sus hijos, el uso de recursos materiales era bastante basto para este nivel educativo, pues el desarrollo de habilidades motrices finas y gruesas es fundamental en el nivel preescolar. La dinámica de las clases consistía en juegos, manualidades, baile, canto e iniciación al desarrollo de la escritura. Una vez a la semana, específicamente los días viernes, un padre de familia acudía al salón para contar un cuento a los alumnos, con el objetivo de desarrollar su gusto por la lectura.

El uso de recursos materiales como el libro de texto, materiales para manualidades, cuentos, juguetes, y objetos con diferentes texturas y colores, era común en el aula de clases. Las tareas que se asignaban para hacer en casa,

demandaban la impresión de trabajos o de imágenes, el uso de materiales de papelería. El uso de internet para tareas en casa solo se requería en algunos casos, pero todas las actividades se entregaban de manera física, hechas con el puño y letra del alumno y con el apoyo de los padres de familia.

Con el cierre de las escuelas, la dinámica escolar cambió. Para el inicio del ciclo escolar 2020-2021 se invitó a los padres de familia a estar al tanto de las actividades y tareas para que sus hijos pudieran realizarlas en casa. Algunos de ellos expresaron su descontento con la nueva modalidad y optaron por ser ellos mismos quienes enseñaran a sus hijos en casa argumentando que la modalidad en línea de la educación no servía para sus hijos. Diez de los veinticinco padres de familia que conforman el grupo de 2° Preescolar decidieron apoyar a sus hijos para que estudiaran de manera virtual con la promesa de seguir las indicaciones y actividades de la maestra Guadalupe Mogoyán.

Se estableció como medios de comunicación el grupo de Whatsapp de padres de familia y la plataforma educativa Google Classroom para la publicación de tareas y actividades de manera semanal, estableciendo un tiempo de entrega y los vínculos para acceder a materiales educativos virtuales como videos de YouTube, imágenes y documentos en formato PDF.

3.4.2. De la butaca de un salón a “Aprende en Casa”

Este cambio de modalidad generó una serie de problemas en torno a la brecha digital que existe en nuestro país, en cada escuela y en el contexto familiar de los alumnos.

Los alumnos de preescolar que continuaron estudiando en la modalidad en línea y a distancia requerían el apoyo total de un tutor para poder realizar las actividades asignadas y conectarse a sus sesiones virtuales.

En el contexto familiar de los alumnos de 2° Preescolar, el 50% de los hogares se sostiene por ambos padres familia, es decir, papá y mamá trabajan, solamente el 27% de los hogares se sostiene por el trabajo de uno de los padres de familia. El 80% de esos hogares cuenta con internet en casa y respecto a los recursos tecnológicos para estudiar en línea y a distancia, el 100% de los hogares cuenta con al menos un celular inteligente, el 45% con una computadora y el 54% cuenta con tableta.

En el 60% de estos hogares hay más de una persona estudiando en línea, ya sea en el nivel primaria o en el nivel secundaria, por lo que casi 73% de los alumnos de preescolar estudian en línea a través del teléfono celular y el 43% de ellos, comparte el mismo dispositivo con sus hermanos para estudiar en línea.

En el 90% de los casos, la madre es quien supervisa al alumno para realizar sus actividades escolares.

3.4.3. Condiciones de la escuela y sus efectos en el aprendizaje de los alumnos preescolares. Una nueva metodología de enseñanza que depende totalmente del uso de las TIC.

Para los docentes de educación preescolar del Jardín de Niños “Concepción González Naranjo”, la educación en línea y a distancia marco el inicio de una necesidad urgente de actualización en el manejo de las TIC.

Los maestros tuvieron que verse obligados a contar con servicio de internet en casa y por lo menos una computadora para poder enseñar a sus alumnos en la modalidad en línea y a distancia. A través de su correo institucional, los docentes crearon su aula virtual para cada uno de los cinco grupos que conforman la plantilla estudiantil del plantel turno vespertino.

Mediante la plataforma educativa Google Classroom comenzaron a publicar los contenidos de la semana y las actividades correspondientes. Establecieron que las sesiones virtuales se llevarían a cabo a través de Google Meet y que la publicación de actividades se haría los días lunes de cada semana dejando un lapso de entrega de las mismas de 7 a 10 días hábiles después de su publicación.

El 57% de los docentes podía captar el interés de sus alumnos mediante juegos y canciones durante las sesiones virtuales, pero solamente durante un lapso corto de tiempo. Y solamente el 47% de ellos utilizaba algún OVA o herramienta de gamificación para diversificar su aula virtual, siendo la página de YouTube la más utilizada por el 100% de los docentes para acceder a vídeos que podían publicar en la plataforma Classroom para apoyar las actividades asignadas al alumno.

En medio de esta nueva forma de enseñanza, paradójicamente solo el 30% de los docentes considera que está capacitado para utilizar OVA y herramientas de gamificación en el aula, por lo que la frecuencia de su uso está determinada por una constante entre los docentes del plantel: “la falta de capacitación”.

El 62% de los docentes considera que no sabe utilizar bien las herramientas de gamificación que existen actualmente y que requieren capacitación para aprender a utilizarlas; el 32% de los docentes considera que no está capacitado

para utilizar OVA en sus sesiones virtuales o en su aula virtual. Sin embargo, al 100% de los docentes les gustaría aprender a utilizar ambas, pues el 87% de ellos considera que son útiles para captar el interés del alumno y para apoyar el aprendizaje de sus estudiantes.

El uso de OVA durante las sesiones virtuales le genera a la maestra de 2° de Preescolar un estado de nerviosismo debido a que no cuenta con los conocimientos necesarios para utilizarlos. Durante sus 26 años de experiencia en educación preescolar, la maestra solo tomó un curso de capacitación en el manejo de las TIC y un diplomado de Google como herramienta de Gestión del Aprendizaje. Su preocupación más grande al inicio de la modalidad en línea para la educación preescolar, era no poder ayudar a los alumnos a aprender de manera virtual porque ni siquiera ella sabía cómo manejar las tecnologías en materia educativa.

Durante el primer trimestre del ciclo escolar 2020-2021, tenía comunicación sostenida con 10 de sus alumnos, de manera intermitente con 4 y con 8 alumnos no había podido establecer ningún tipo de contacto. Sus sesiones virtuales se desarrollaban los días martes y viernes a las 2:30 pm teniendo un índice de asistencia de apenas el 20% de sus alumnos.

Intentó entablar comunicación con los padres de familia de los alumnos ausentes, pero no logró un aumento de asistencia escolar. Sin embargo, continuó llevando a cabo sus sesiones virtuales durante el ciclo escolar 2020-2021 aun cuando en ocasiones solo tenía una asistencia de 4 alumnos.

Su metodología de enseñanza era lúdica mediante juegos durante las sesiones virtuales como lotería (con recursos materiales que los alumnos tenían

en casa), canciones, bailes y otro tipo de dinámicas basadas en imágenes que la docente compartía a través de su pantalla.

La profesora con 26 años de experiencia en el nivel preescolar solamente cuenta con conocimientos básicos de computación. Respecto a otros estudios de su formación pedagógica, en el año 2014 cursó un diplomado de Google como herramienta de Gestión del Aprendizaje impartido por el CAM Ciudad de México y en 2016 el curso Manejo de las TIC en Educación Inicial y Preescolar.

La falta de actualización en el tema de las tecnologías de la información es un obstáculo a vencer para la docente y por ello no cuenta con las habilidades digitales necesarias para el manejo de herramientas educativas ni para la creación de objetos virtuales de aprendizaje desde que la modalidad en línea para la educación básica comenzó.

La incorporación de las TIC en su aula se basa en el uso de vídeos, imágenes y documentos en formato PDF y solamente utiliza vídeos e imágenes para apoyar sus actividades en sesiones virtuales con el grupo.

IV. La problematización

4.1 Identificación del problema.

La dinámica escolar del Jardín de Niños “Concepción González Naranjo” cambió con la modalidad en línea y ese cambio tuvo un impacto directo en los métodos de enseñanza-aprendizaje generando los siguientes problemas:

- 1.** Falta de comunicación o comunicación inestable. Los padres de familia de 8 alumnos deciden cortar todo tipo de comunicación con la escuela y el docente debido a percepciones negativas en torno a la escuela en línea y la falta de tiempo para apoyar a sus hijos a incursionar en la modalidad en línea de la educación. Cuatro padres de familia solo mantienen una comunicación intermitente y hay 3 casos donde no se pudo establecer ningún tipo de comunicación desde que la escuela en línea comenzó, por lo que se desconoce totalmente la situación académica de esos alumnos.
- 2.** Poco índice de asistencia a las sesiones virtuales. Aunque se pudo establecer comunicación con 12 de los 22 padres de familia, el índice de asistencia a las sesiones virtuales es evidentemente bajo, pues solamente se tiene un aforo máximo de 6 alumnos
- 3.** Bajo rendimiento académico. Solamente 2 de los 8 alumnos con quienes se tiene comunicación constante entregan el 90% de las actividades, 5 alumnos tienen un porcentaje de entrega de entre el 60 y 70%, 7 alumnos no entregan ninguna actividad y el resto tiene un porcentaje de entrega que va desde el 13% al 57% del total de las actividades. Respecto al

cumplimiento de fechas y horarios de entrega, el 100% de los alumnos entregan sus actividades con un retraso que va desde los 7 hasta los 30 días.

4. Falta de capacitación docente en el uso de las TIC. El docente no tiene habilidades digitales y tecnológicas que le ayuden a innovar su metodología de enseñanza. La diversidad de los OVA utilizados por el docente es escasa y los recursos digitales que usa con frecuencia, no logran incrementar el interés de los alumnos y padres de familia por las actividades escolares.
5. Escaso uso de OVA. Las estrategias de enseñanza-aprendizaje que, a través de la interacción, motiven el aprendizaje autónomo del alumno en edad preescolar son escasas.
6. Falta de apoyo del padre de familia. El alumno de edad preescolar depende de la intervención de los padres de familia para realizar las actividades escolares y para ingresar a las sesiones virtuales.

Meyer (2002) citado por Cabelo pone de manifiesto que los estudiantes en red deben poseer una serie de características distintivas, como son la motivación, la independencia y la autosuficiencia como estudiante, como variables que influyen en el aprendizaje obtenido por los estudiantes. Sin embargo, en el nivel preescolar, la independencia y la autosuficiencia como estudiante son habilidades que están en proceso de desarrollo. Es por ello que la motivación y la interacción son básicas aun en un entorno virtual y aunado a esto, el apoyo de los padres de familia es fundamental para que los niños puedan aprender en entornos virtuales.

4.2 Delimitación del problema.

Ante las situaciones problemáticas detectadas en el diagnóstico, se establece la siguiente pregunta problematizadora:

¿Qué tipo de capacitación necesita el docente para poder implementar el uso de Objetos Virtuales de Aprendizaje como estrategia de enseñanza para mejorar el interés y la interacción del alumno preescolar en el aula virtual?

Las palabras clave de este enunciado problemático y que son las variables de las cuales se desprenden los indicadores de los instrumentos de investigación son:

- ✓ **Estrategias de enseñanza**
- ✓ **Objetos Virtuales de Aprendizaje**
- ✓ **Interacción**
- ✓ **Alumno preescolar**
- ✓ **Aula virtual**

El contexto bajo el cual se realiza la investigación es durante el confinamiento por la Pandemia del Covid-19.

4.3 Justificación del problema

La falta de comunicación o comunicación inestable con el 54% de los padres de familia impacta de manera directa en los niveles de asistencia y el desempeño escolar del alumno preescolar en la modalidad en línea.

En la modalidad virtual de la enseñanza a nivel preescolar, **la falta de apoyo por parte de los padres de familia** genera un bajo rendimiento académico del alumno debido a que su independencia está en proceso de desarrollo y al no existir el acompañamiento de los padres de familia, las actividades publicadas en su aula virtual se entregan de manera extemporánea e intermitente.

La falta de capacitación docente en el uso de las TIC limita al docente en su metodología de enseñanza en la modalidad en línea y a distancia, y en la diversidad de recursos virtuales que utiliza para motivar el interés y la interacción del alumno durante las sesiones virtuales y en su aula virtual. Es por ello que el **escaso uso de OVA** no logra captar el interés académico de los alumnos ni cambiar la percepción de los padres de familia respecto a la escuela en línea y a distancia, pues es necesario mostrar a ambos que la virtualidad de la enseñanza puede ofrecerles una infinidad de posibilidades de aprendizaje a través de OVA que aumentan el interés académico y refuerzan el aprendizaje del alumno a través de la interacción.

Por lo tanto, es necesario diseñar una estrategia de intervención que le permita al docente capacitarse en el uso de OVA tomando en cuenta su contexto, sus necesidades específicas, las necesidades específicas de su grupo y sobre todo los tiempos y recursos con los que el docente cuenta.

4.4 Hipótesis de solución

Se considera que la ausencia de OVA en las estrategias de enseñanza de la profesora de 2° Preescolar del Jardín de Niños “Concepción González Naranjo”

está generando las problemáticas detectadas en el diagnóstico por lo que se construye la siguiente hipótesis:

El uso constante y diversificado de OVA en las estrategias de enseñanza del docente llamará la atención de los padres de familia y del alumno. A través de su uso se aumentará el interés del alumno por interactuar con su aula virtual, pues en ella encontrará actividades y recursos virtuales disponibles para su uso. Las actividades escolares diseñadas mediante el uso de OVA incrementarán los niveles de asistencia escolar, el rendimiento académico del alumno y el apoyo de los padres de familia hacia el aprendizaje de sus hijos y les mostrará tanto a docentes como alumnos, una nueva manera de usar la virtualidad a favor del aprendizaje.

V. Marco teórico para comprender el problema

5.1 Educación preescolar

Los orígenes de la educación preescolar tienen lugar unas décadas atrás. En México la educación preescolar formaba parte de una “tradicción” que consistía en preparar dentro del hogar a los infantes antes de ingresar al nivel elemental o primario del Sistema Educativo Nacional (SEN). Específicamente en nuestro país, la educación preescolar se vio influenciada por un pedagogo alemán llamado Friedrich Fröebel que hizo aportaciones muy valiosas bajo el término “Jardín de Niños” (Kindergarden). Friedrich centro su actividad en animar el desarrollo nacional de los pequeños a través de la actividad y el juego.

Estableció su primer jardín en Bad Blankenburg en 1837. Sus aportaciones establecían que el niño es el principal protagonista de su propia educación y el educador no debía limitar la libertad del niño durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para Froebel, la figura femenina representaba una fuerza impulsora en el desarrollo del infante debido a su cercanía con los niños y, por ende, se le concedió la gran labor de educar durante la infancia temprana creando una idea extensora de la maternidad.

Fue hasta el 1 de julio de 1903, que el primer centro de educación preescolar en México abrió sus puertas con el nombre de Jardín de Niños Federico Fröebel. Anterior a este centro de educación preescolar, existían las escuelas de párvulos adscritas al entonces Ministerio de Gobernación. Estos

centros educativos atendían con un enfoque asistencialista a un grupo reducido de niñas y niños.

A principios del siglo XX, la educación pública no era popular, tenía como objetivo educar a niños y niñas de un grupo reducido, pero muy privilegiado, pues la población mexicana era en su mayoría analfabeta. El Jardín de Niños se enfocó en satisfacer sus necesidades primarias en la Ciudad de México y ciudades de mayor desarrollo en el país como Guadalajara, Puebla y Veracruz.

Entre 1901 y 1911 surge un personaje emblemático para la educación, Justo Sierra Méndez, quien tomó el cargo de Ministro de Instrucción Pública y Bellas Artes. Justo Sierra envió una comisión al extranjero para investigar sobre otras modalidades educativas de preescolar con la finalidad de darle a este nivel educativo autonomía en la estructura de educación básica. Una de los comisionados fue Estefanía Castañeda quien presentó un proyecto de cambio de las escuelas de párvulos a Jardines de niños enfatizando la labor educativa más que el enfoque asistencialista bajo el cual trabajaban. De esta forma la Escuela de Párvulos Número 1, cambió su denominación a Jardín de Niños Federico Fröebel, que como lo mencionamos anteriormente, fue el primer Jardín de Niños en México.

Los contenidos de la educación preescolar en 1979 consistían en el desarrollo de la identidad cultural y nacional; el lenguaje y la expresión; los aspectos emocionales; el uso del cuerpo; y el desarrollo intelectual de las niñas y niños preescolares. Para 1981, la educación preescolar enfatizaba la organización de situaciones didácticas piagetianas, desde un enfoque constructivista del aprendizaje de acuerdo a las etapas del desarrollo psicosocial y cultural. En 1992,

los contenidos se organizan en cinco bloques de juegos y actividades de aprendizaje consideradas prioritarias para la formación integral de los niños preescolares; sensibilidad y expresión artística; relación con la naturaleza; psicomotricidad; matemática; lengua oral, lectura y escritura. Llega el año 2004 y la educación preescolar se enfoca en las competencias para la vida: desarrollo personal y social; lenguaje y comunicación; pensamiento matemático; exploración y conocimiento del mundo; expresión y apreciación artísticas; desarrollo físico y salud (Gutiérrez, 2016).

Finalmente, el Programa de Educación Básica Preescolar 2011, opta por la educación adaptativa a las necesidades de cada niña y niño con énfasis en el logro de estándares de competencias de aprendizaje en cada uno de los seis campos formativos que mencionamos con anterioridad.

Hoy en día, la educación preescolar se articula con la educación primaria y secundaria. Atiende a niños de tres, cuatro y cinco años de edad. Se imparte en tres grados acorde a su edad y ha quedado dentro del esquema de educación básica obligatoria, laica y gratuita.

5.2 Práctica docente

Para comprender la definición de práctica docente es necesario analizar la definición de praxis.

Paulo Freire define como praxis a la acción de los hombres sobre el mundo para transformarlo. De acuerdo con Freire, la reflexión y la acción son una unidad indisoluble, un par constitutivo de la praxis y por lo tanto ambos son

imprescindibles. Para Carlos Marx, la ética y la ciencia son dos aspectos que se articulan en una unidad indisoluble: la praxis. La praxis, de acuerdo con Carlos Marx, es una actividad humana fundamental por medio de la cual, el hombre produce la realidad histórica y se produce a sí mismo. La praxis es justamente lo que define al hombre como tal. El hombre, para Marx, es “un ser de la praxis” (Olivé, 2015). Para Adolfo Sánchez Vázquez la praxis es “un proyecto de transformación de la realidad a partir de una crítica radical de lo existente, basándose a su vez ambos aspectos en un conocimiento de la realidad que se pretende transformar”.

Para Vázquez, la praxis opera como un fundamento porque solamente a través de ella se conoce el mundo (Vázquez,1985). Por otro lado, Raymundo Ibáñez Pérez (2019) en su artículo “La práctica docente y sus implicaciones pedagógicas” cita la definición que Fierro (1999) hace sobre la práctica docente, definiéndola como una praxis social, que tiene la característica de ser objetiva e intencionada compuesta por significados, acciones y saberes para desarrollar los procesos educativos cuyos protagonistas son los maestros y alumnos en su papel de sujetos del proceso educativo.

La práctica docente está determinada por las autoridades educativas, los padres de familia y los elementos curriculares, políticos, institucionales, administrativos y normativos. Tiene su quehacer en tiempos y espacios institucionales específicos para llevar a cabo el proceso educativo.

La práctica docente es la actividad de enseñar a cargo del profesor con el objetivo de propiciar en los alumnos los aprendizajes esperados de acuerdo a los

objetivos y contenidos establecidos en el currículum. De acuerdo con Fierro (1999), las relaciones y los aspectos que influyen en la práctica docente son:

- La docencia implica la relación entre personas.
- Maestros y alumnos se relacionan con un saber colectivo culturalmente organizado que la escuela, como institución, propone para el desarrollo de las nuevas generaciones a través de una intervención sistemática y planificada.
- La función del maestro está estrechamente vinculada a todos los aspectos de la vida humana y que van conformando la marcha de la sociedad.
- El quehacer del maestro se desarrolla en un marco institucional.
- El trabajo del maestro está intrínsecamente conectado con un conjunto de valores tanto personales como sociales e institucionales, ya que la educación como proceso intencional de formación de personas lleva implícitamente una orientación hacia el logro de determinados propósitos que apuntan a la formación de un determinado tipo de hombre y construir un determinado modelo de sociedad (1999, pp. 22-23).

Es precisamente en una institución como la escuela, que la práctica docente adquiere un significado, pues los profesores en cumplimiento con su función educativa y social, llevan a cabo su acción pedagógica., la cual, está compuesta por un conjunto de actividades encaminadas a favorecer el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje. Durante este proceso, el alumno deberá aprender conocimientos, habilidades, actitudes y valores mediante diversas situaciones,

estrategias y métodos didácticos que los profesores le plantean con la finalidad de ayudarlo a lograr los objetivos educacionales encomendados de acuerdo a su grado de estudio.

Sin duda alguna la práctica docente es un proceso complejo. Por ello, las actividades, la selección y uso de materiales didácticos y otros recursos de apoyo a la enseñanza son fundamentales y determinantes para que el alumno aprenda. Sin embargo, no debemos excluir el hecho de que en este proceso tan complejo, también tiene un grado de influencia las interpretaciones particulares que el maestro utiliza al momento de organizar los materiales y realizar la enseñanza de los contenidos (Rockwell, 1995).

5.3 Aprendizaje

El aprendizaje es un cambio perdurable en la conducta o en la capacidad de comportarse de cierta manera, el cual es resultado de la práctica o de otras formas de experiencia. De acuerdo con Shuell, citado por Zapata-Ros (2015), el aprendizaje tiene tres criterios:

1. El aprendizaje implica un cambio en la conducta o en la capacidad de conducirse

La gente aprende cuando adquiere la capacidad para hacer algo de manera diferente. Al mismo tiempo, debemos recordar que el aprendizaje es inferencial. Aunque no podemos observarlo de manera directa, lo hacemos a través de productos o resultados, pues el aprendizaje implica un cambio de comportamiento.

2. El aprendizaje perdura a lo largo del tiempo

Es perdurable y a largo plazo. Es decir, los cambios de comportamiento no se revierten al eliminar el factor que los causa, como es el caso del habla mal articulada a causa del consumo de drogas. Aunque puede ser que “olvidemos” lo que habíamos aprendido. Sin embargo, existe la probabilidad de que el aprendizaje no sea permanente debido al olvido.

3. El aprendizaje ocurre por medio de la experiencia (la que se adquiere, por ejemplo, practicando u observando a los demás), lo cual excluye los cambios en la conducta determinados principalmente por la herencia, como los cambios que presentan los niños en el proceso de maduración (por ejemplo, cuando empiezan a gatear o a ponerse de pie). Sin embargo, la diferencia entre la maduración y el aprendizaje no siempre es muy clara. Es probable que las personas estén genéticamente predispuestas a actuar de cierta manera, pero el desarrollo de las conductas específicas depende del entorno.

Las teorías conductuales definen el aprendizaje como un cambio en la frecuencia de aparición, o en la forma de conducta (respuesta) que ocurre principalmente en función de factores ambientales. Estas teorías plantean que aprender consiste en la formación de asociaciones entre estímulos y respuestas.

Skinner (1953), sostenía que una respuesta a un estímulo tiene más probabilidades de repetirse en el futuro en función de las consecuencias de las respuestas previas: el reforzamiento aumenta la probabilidad de que se repita la respuesta, mientras que el castigo reduce esa probabilidad.

Por otro lado, Thorndike (1914) sostenía que el aprendizaje implica la formación de asociaciones (conexiones) entre las experiencias sensoriales (percepciones de estímulos o eventos) y los impulsos nerviosos (respuestas) que

se manifiestan en una conducta. Thorndike creía que el aprendizaje suele ocurrir por ensayo y error (seleccionando y conectando), de manera gradual (incremental) a medida que se establecen respuestas exitosas y se abandonan las respuestas fallidas.

Estas conexiones, según Thorndike, se forman de manera mecánica a través de la repetición, de tal manera que un adulto educado posee millones de conexiones estímulo-respuesta. Por su parte Pavlov (1927, 1928), creía que el aprendizaje surgía a través de un condicionamiento clásico. Creía que cualquier estímulo percibido puede condicionarse a cualquier respuesta. Sin embargo, investigaciones posteriores demostraron que no siempre es posible generalizar el condicionamiento. Dentro de cualquier especie, la respuesta se puede condicionar a ciertos estímulos, pero no a otros. El condicionamiento depende de la compatibilidad del estímulo y la respuesta con las reacciones específicas de las especies (Hollis, 1997). Todos los organismos poseen de forma inherente los patrones conductuales básicos que les permiten sobrevivir en sus hábitats, pero el aprendizaje les proporciona los matices necesarios para lograr una adaptación exitosa (García, García y Robertson, 1985, p. 197).

Una teoría conductual reconocida es el condicionamiento operante planteado por B. F. (Burrhus Frederic) Skinner (1904-1990). Mientras que Pavlov planteó que el aprendizaje tenía lugar en el sistema nervioso y consideró la conducta como una manifestación del funcionamiento neurológico, Skinner (1938) no negó que el funcionamiento neurológico afecta el comportamiento, pero creía que una psicología de la conducta puede entenderse en sus propios términos sin hacer referencia a aspectos neurológicos u otros eventos internos.

En resumen, la posición conductista del aprendizaje se basa en que los niños aprenden nuevas conductas mediante la observación y la imitación. Las teorías cognoscitivas, por otro lado, reconocen la influencia de las condiciones ambientales sobre el aprendizaje destacando la función de los pensamientos, las creencias, las actitudes y los valores de los estudiantes. Es decir, el aprendizaje surge como resultado de una codificación, de un conocimiento organizado y significativo.

La memoria es fundamental para aprender, y la forma en que se aprende la información determina cómo se almacena y se recupera. Las teorías cognoscitivas asignan mayor importancia a la presentación del material de forma que los estudiantes puedan organizarlo, relacionarlo con lo que saben y recordarlo de manera significativa. Por esta razón las teorías cognoscitivas no conciben el aprendizaje sin la motivación.

La motivación puede afectar todas las fases del aprendizaje y del desempeño a diferencia de las teorías conductuales que no distinguen entre la motivación y aprendizaje, las teorías cognoscitivas consideran que la motivación y el aprendizaje están relacionados; destacan que la motivación ayuda a dirigir la atención e influye en la forma en que se procesa la información.

Dentro de las teorías cognoscitivas encontramos a David Ausubel y su teoría del aprendizaje significativo (1973). La teoría define el aprendizaje significativo como el proceso mediante el cual se relaciona un nuevo conocimiento o información con la estructura cognitiva del que aprende (alumno) de forma no arbitraria y sustantiva o no literal. La presencia de ideas, conceptos o proposiciones inclusivas, claras y disponibles en la mente del aprendiz es lo que

dota de significado a ese nuevo contenido en interacción con el mismo (Moreira, 2000 a). Pero no se trata de una simple unión, sino que en este proceso los nuevos contenidos adquieren significado para el sujeto produciéndose una transformación de su estructura cognitiva. El aprendizaje significativo también puede verse como un producto, pues la atribución de significados que se hace con la nueva información es el resultado emergente de la interacción entre los conocimientos previos y la nueva información o contenido, dando lugar a nuevos subsumidores o ideas-ancla más potentes y explicativas que servirán de base para futuros aprendizajes

Para Ausubel lo que se aprende son palabras u otros símbolos, conceptos y proposiciones. Dado que el aprendizaje representacional conduce de modo natural al aprendizaje de conceptos y que éste está en la base del aprendizaje proposicional, los conceptos constituyen un eje central y definitorio en el aprendizaje significativo. A través de la asimilación se produce básicamente el aprendizaje en la edad escolar y adulta. Se generan así combinaciones diversas entre los atributos característicos de los conceptos que constituyen las ideas de anclaje, para dar nuevos significados a nuevos conceptos y proposiciones, lo que enriquece la estructura cognitiva. Para que este proceso sea posible, hemos de admitir que contamos con un importantísimo vehículo que es el lenguaje: el aprendizaje significativo se logra por intermedio de la verbalización y del lenguaje y requiere, por tanto, comunicación entre distintos individuos y con uno mismo (Rodríguez, 2004).

5.4 Aprendizaje y desarrollo en los niños preescolares

John Locke (1632-1704) pensaba que la mente del niño era una hoja en blanco (tabula rasa) donde la experiencia va escribiendo, aunque reconocía que los niños nacen con distinto temperamento y propensiones, aseguraba que podían mejorar y perfeccionar a través de la experiencia mediante un trato humanitario y mediante la educación. Su postura fue que el niño es producto de su ambiente. Por su parte, Jean Jaques Rousseau (1712-1778) pensaba que el niño nacía en un estado de bondad natural, sostenía que las dimensiones del desarrollo (físicas, mentales, sociales y morales) seguían un programa especial que debía ser respetado y protegido. Rousseau pensaba que el niño no tenía la capacidad de razonamiento antes de los 12 años y que durante el periodo temprano debería permitírseles aprender a través del descubrimiento y la experiencia.

Las dos principales posturas en torno al desarrollo y aprendizaje del niño son las Teorías de Jean Piaget y Lev Vigotsky.

Jean Piaget (1896-1980) propuso que los niños pasan por una secuencia de etapas, cada etapa posee sus características de acuerdo a la manera de organizar la información y de interpretar el mundo. Durante estas etapas surge el desarrollo del pensamiento simbólico, el cual inicia en la infancia y continua hasta que los procesos de pensamiento se rigen por los principios de la lógica formal (pensamiento inferencial).

Piaget pensaba que el desarrollo del niño podía evidenciarse en cambios cualitativos en los procesos y las estructuras cognoscitivas del niño y que cada

niño transita por cada una de las etapas en el mismo orden, pero no necesariamente a la misma edad. Para Piaget, el desarrollo surge por la interacción del niño con factores innatos y ambientales, de tal manera, que conforme el niño va madurando, va teniendo acceso a nuevas posibilidades que estimulan su desarrollo. Así el niño va interpretando a partir de lo que ya conoce y su papel en su desarrollo, se vuelve activo. A través de la asimilación y la acomodación surge el aprendizaje.

La asimilación moldea la información nueva para que encaje con sus esquemas actuales (conocimientos previos) y la acomodación surge cuando esos esquemas son modificados a causa del conocimiento nuevo.

Piaget estableció cuatro etapas del desarrollo: sensoriomotora, preoperacional, operaciones concretas y operaciones formales.

En el caso de los niños en edad preescolar, la etapa preoperacional (de los 2 a los 7 años), es la que nos ocupa.

Durante la etapa preoperacional, de acuerdo con Piaget, el niño puede usar símbolos y palabras para pensar. La solución de problemas se da de manera intuitiva, pero su pensamiento está limitado por la rigidez, la centralización y el egocentrismo.

Esta etapa inicia cuando el niño tiene la capacidad de pensar en objetos, personas o hechos ausentes. En esta etapa el niño tiene mayor habilidad para emplear símbolos (gestos, números, palabras o imágenes) para representar cosas reales del entorno. Utiliza las palabras para comunicarse, usa números para

contar objetos, participa en juegos de fingimiento (imitación) y utiliza el dibujo para expresar sus ideas.

Piaget definió esta etapa del desarrollo del niño como “preoperacional” debido a que los niños preescolares aun no tienen la capacidad de efectuar algunas operaciones lógicas como lo hacen niños de mayor edad. Durante esta etapa los niños preescolares suelen utilizar símbolos para reflexionar sobre el ambiente que los rodea, utilizan palabras para referirse a objetos, aunque no estén presentes, es decir, utilizan un pensamiento representacional.

Surge la imitación diferida, que es la capacidad de repetir una secuencia simple de acciones o sonidos, por ello, es sumamente importante el “juego simbólico” porque se inspira en hechos reales de la vida del niño mezclados con la fantasía, lo cual lo hace interesante para él. Además, motiva su creatividad e imaginación.

A través del pensamiento representacional, el niño adquiere el lenguaje. En el caso de los niños preescolares, comienzan a decir sus primeras palabras alrededor de los dos años y para cuando tienen cuatro años, pueden alcanzar a aprender cerca de 2000 palabras. Piaget pensaba que el pensamiento representacional antecedería al desarrollo lingüístico del niño.

Respecto al uso del dibujo, los niños preescolares entre los 3 y 4 años de edad, utilizan el dibujo para comunicarse. A esta edad ya pueden realizar trazos rectos, cruces, círculos y algunas figuras geométricas. Conforme crece, va enriqueciendo sus dibujos con detalles e incluso palabras.

Otro aspecto importante de esta etapa es el “egocentrismo”, pues el niño interpreta situaciones, hechos y experiencias a partir del “yo”. También hay

“centralismo”, que es su tendencia a fijar su atención en un solo aspecto del estímulo ignorando el resto de las características.

La Teoría Cognoscitiva de Vigotsky (1896.1934) resaltó las relaciones del individuo con la sociedad, para él, el desarrollo del niño no podía entenderse como un hecho aislado de la cultura y la sociedad en la que el niño interactúa. Para Vigotsky, el conocimiento se construye a través de la interacción entre las personas y el niño nace con habilidades mentales elementales entre las cuales está la percepción, la atención y la memoria y es a través de la interacción que el niño tiene con compañeros y adultos más conocedores, que esas habilidades se transforman en funciones mentales de orden superior. De acuerdo con su teoría, el aprendizaje surge como producto de una internalización, es decir, de la construcción de representaciones internas partiendo de acciones físicas externas o de operaciones mentales.

Vigotsky definió el desarrollo cognoscitivo en función de los cambios cualitativos de los procesos del pensamiento, siendo el lenguaje la herramienta psicológica que más influencia tiene en el desarrollo cognoscitivo del niño y distingue tres etapas en el uso del lenguaje: la etapa social, la egocéntrica y la del habla interna.

En la etapa social, la del habla social, el niño utiliza el lenguaje para comunicarse y el pensamiento y el lenguaje cumplen funciones independientes.

En la etapa egocéntrica comienza a utilizar el lenguaje para regular su conducta y su pensamiento, por ello habla en voz alta consigo mismo al realizar alguna tarea. En esta etapa el habla desempeña una función intelectual y

comunicativa. A medida que el niño madura, las vocalizaciones relacionadas con tareas se transforman en susurros.

Por último, durante la etapa del habla interna, el niño internaliza el habla egocéntrica y emplea el lenguaje para dirigir su pensamiento y su conducta, es capaz de reflexionar sobre la solución de problemas y sobre la secuencia de acciones manipulando el “habla en su cabeza”.

Vigotsky introdujo el concepto de “zona de desarrollo próximo”, que es la zona en donde las funciones están en proceso de desarrollo, es decir, aquellas funciones que están en proceso de maduración. En la práctica docente, la zona de desarrollo próximo representa la brecha entre lo que el niño ha aprendido a hacer por sí solo y lo que el niño puede hacer con ayuda de un mediador. Por ello, resalta el papel de la interacción en el desarrollo del niño, pues el interactuar con adultos y compañeros que conocen más que él, se hace posible alcanzar un nivel superior de funcionamiento. Para Vigotsky el aprendizaje antecede al desarrollo y son los adultos quienes guían y apoyan el desarrollo intelectual del niño.

5.5 Características del plan y programa de estudio para preescolar

El enfoque pedagógico del plan y programa de estudio para los niños preescolares ya no se enfoca únicamente en cantos y juegos, y en el desarrollo de la motricidad fina y gruesa. Ahora se pretende el desarrollo integral de los alumnos, lo cual permite otorgar mayor valor al desarrollo de aspectos cognitivos y emocionales de

los niños preescolares considerándolos sujetos activos, pensantes, con capacidades y potencial para aprender en interacción con su entorno.

Gracias a las aportaciones a la educación de Piaget y Vigotsky, se comprende que los procesos de desarrollo y aprendizaje se interrelacionan e influyen mutuamente.

Investigaciones en neurociencia del aprendizaje sostienen que en los primeros cinco años de vida se forman las bases del desarrollo de la inteligencia, la personalidad y el comportamiento social.

Se establece como propósitos de la educación preescolar el lograr que los niños adquieran confianza para expresarse, usen el razonamiento matemático, se interesen en las observaciones de los seres vivos, se apropien de valores y principios, desarrollen un sentido positivo de sí mismos, usen la imaginación y la fantasía, y que tomen conciencia de las posibilidades de expresión (movimiento, control y equilibrio de su cuerpo, y vida saludable).

El plan y programa de estudio está organizado en tres campos de formación (lenguaje y comunicación, pensamiento matemático y, exploración y comprensión del mundo natural y social) y tres áreas de desarrollo personal y social (educación socioemocional, artes y educación física). Además, propone algunas estrategias de aprendizaje como: el aprendizaje con otros, el juego, la consigna y la intervención didáctica mientras los niños trabajan con alguna situación.

5.6 Objetos Virtuales de Aprendizaje

El término Objeto de Aprendizaje fue nombrado por primera vez en 1992 por Wayne Holdings, quien tomó la idea de las piezas de un juego de lego propiedad de su hijo y pensó que las temáticas a estudiar de cada uno de los contenidos que abordará un alumno podrían ser tratados como módulos que se pueden acoplar y desacoplar a voluntad formando intercambios entre sí. En el año de 1994 Hodgins crea las arquitecturas de aprendizaje y se declaró el Learning Objects Working Group.

Sin embargo, la definición que actualmente para referirse a un objeto de aprendizaje es la propuesta de David Willy quién en el 2002, los definió de la siguiente manera:

“Cualquier recurso digital que puede ser usado como soporte para el aprendizaje”

Los componentes pedagógicos de un OA se interrelacionan entre sí, las actividades de aprendizaje se basan en los objetivos de aprendizaje y así dan sentido a los contenidos y que a su vez establecen los aspectos que le dan sentido a una evaluación.

Los OA son una herramienta de apoyo para la educación presencial y en línea porque a través de su uso se puede crear un ambiente de aprendizaje propicio para la construcción de conceptos.

Con la incorporación de las TIC en materia de educación, el alcance de los objetos virtuales de aprendizaje se potencializó para el e-learning (educación en línea) hasta llegar a colocarse como un recurso educativo imprescindible en esta

modalidad de la enseñanza para apoyar y fortalecer el aprendizaje, e incrementar la interacción en el aula virtual.

Callejas (2011) cita algunos autores como Longmire (2000) y Latorre (2008), que proponen que el OVA debe cumplir con las siguientes características, entre otras:

- Flexibilidad: El material educativo es usado para usarse en múltiples contextos, debido a su facilidad de actualización, gestión de contenido y búsqueda, esto último gracias al empleo de metadatos.
- Personalización: “Posibilidad de cambios en las secuencias y otras formas de contextualización de contenidos, lo que permite una combinación y recombinación de OA a la medida de las necesidades formativas de usuarios”.
- Modularidad: Posibilidad de entregarlos en módulos, potencia su distribución y recombinación.
- Adaptabilidad: “Puede adaptarse a los diferentes estilos de aprendizaje de los alumnos”.
- Reutilización: El objeto debe tener la capacidad para ser usado en contextos y propósitos educativos diferentes y adaptarse pudiendo combinarse dentro de nuevas secuencias formativas.
- Durabilidad: Los objetos deben contar con una buena vigencia de la información, sin necesidad de nuevos diseños.

Por su parte, Soto (2010) en su artículo “M-Learning y Objetos de Aprendizaje”, describe los atributos que todo OVA debe tener:

- Reusabilidad: El objeto debe ser escalable y brindar una base para otro objeto, para esto su estructura y la tecnología vinculada debe estandarizarse.

- **Accesibilidad:** El objeto debe de poder referenciarse o indexarse a través de metadatos ingresados de una manera estandarizada y obligatoria para su recuperación eficiente.
- **Interoperabilidad:** Un objeto debe de poder ser multiplataforma, así su utilización podrá ser realizada en hardware y software diferente.
- **Portabilidad:** El objeto deberá tener la capacidad de migrarse a diferentes plataformas sin sufrir ningún cambio.
- **Durabilidad:** El objeto deberá mantener su integridad aun y cuando se actualiza el software y hardware donde está contenido.

Y en relación a la estructura de los OVA, menciona que, sumado a los atributos arriba mencionados, también deben componerse de:

- **Objetivos:** Como en todo instrumento o herramienta debe estar definido para que se usara en el caso de un objeto de aprendizaje en esta característica se definirá que es lo que se espera que el estudiante aprenda.
- **Contenidos:** En esta característica se define como se representará el objeto como, por ejemplo: lecturas, videos, sonidos, conferencias, opiniones e incluso pueden ser enlaces a otros objetos.
- **Actividades de aprendizaje:** Esta característica define como será guiado el estudiante para lograr en una forma eficiente y de total aprovechamiento alcanzar los objetivos.
- **Elementos de contextualización:** esta característica define la parte de

reutilización del objeto, como por ejemplo textos de introducción, los créditos del objeto, etc.

- Evaluación: La característica fina es la que se encargará de definir como se medirá el aprendizaje logrado.

Hoy en día, ante la incertidumbre y la urgencia de adaptarse al uso educativo de las tecnologías, el docente está obligado a desarrollar una diversidad de habilidades y competencias necesarias para poder contrarrestar algunas problemáticas que surgen en el aula virtual y presencial. De esta forma se ha convertido en el principal responsable de mostrarle al alumno cómo utilizar las tecnologías de la información y la comunicación a su favor cuando de educación se trata, sin importar si ésta se imparte de manera virtual y a distancia.

Ornelas (2005) señala que la tecnología educativa (TE) debe ser considerada una clave para crear un medio en el que se pueda organizar, comprender y manejar las múltiples variables a las que se enfrentan los estudiantes actualmente, de forma que consigan afrontarlas con eficacia y cada vez en mejores condiciones o con resultados más que aceptables.

Las tecnologías de la información y la comunicación ayudan a optimizar la tarea de enseñanza gracias al uso de recursos tecnológicos como lo es una computadora. Además, ponen al alcance de docentes y alumnos una serie de recursos y herramientas digitales para apoyar el proceso educativo como lo son los objetos virtuales de aprendizaje.

5.7 Políticas Educativas en materia de educación digital

Como consecuencia del desarrollo tecnológico en estas últimas décadas, se aceleraron las interacciones en lo que respecta a actividades económicas, culturales y educativas, es decir, en este nuevo orden global establecido por la globalización, todas las decisiones políticas que actualmente un Estado puede tomar, inevitablemente se verán influenciadas por tres tipos de instituciones transnacionales: 1) Organismos internacionales, 2) Grupos financieros y 3) empresas transnacionales (Cruz, 2018).

La educación de calidad se ha convertido en un derecho humano, pero también debe considerarse que actualmente y sobre todo, después de la pandemia, el uso de las tecnologías es fundamental para garantizar la equidad entre las personas.

El éxito del uso de las TIC depende de cómo se integran en el aula, es decir, la integración exitosa de las TIC en las aulas ya sean virtuales o presenciales acompañadas de ambientes de aprendizaje que no sean tradicionales y la fusión de nuevas tecnologías con nuevas pedagogías en ambientes virtuales de aprendizaje, garantizarán su permanencia y éxito en materia educativa.

La UNESCO ha establecido un marco de competencias digitales para los docentes, mismo que se describe a continuación:



1 UNESCO <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000371024>

Como se puede observar en el cuadro anterior, se requiere una alfabetización digital por parte del docente para que haya una profundización de conocimientos y se obtenga la creación de nuevos conocimientos para lograr una innovación de la práctica docente.

Por su parte, el Banco Mundial a través del programa World Links, enfatiza el desarrollo de competencias en las TIC tanto en estudiantes como en docentes o profesores. Respecto a la capacitación del profesor “El Banco Mundial busca innovar en seis ejes: 1) Ministerios de Educación para el plan estratégico de TIC; 2) desarrollo profesional del profesor; 3) impacto del estudiante mediante las metodologías para el uso de TIC en las que se capacita a los profesores; 4) generación de recursos para la sustentabilidad de las tecnologías en los establecimientos educativos; 5) implementación de iniciativas de monitoreo y evaluación; 6) desarrollo de capacidad local para construir organizaciones locales que ayuden al Ministerio a monitorear los programas TIC” (Cano, 2012:8).

En México 2004, las autoridades educativas pusieron en marcha una estrategia para la incursión de las TIC llamada “Enciclomedia” con una inversión y compromisos de compra de servicios hasta 2011 por más de 25 mil millones de pesos, sin embargo, sus alcances fueron limitados. No obstante, debemos resaltar que la tecnología en educación da paso a la interacción del hombre-alumno con la máquina, interacción que le permite romper barreras espaciales y temporales.

Si bien la incursión de las TIC en materia educativa es una realidad, hoy en día algunos profesores hacen uso de las TIC sin tener claro el logro de objetivos. La UNESCO (2016), en su portal TIC en la Educación, enfatiza que uno de los objetivos principales y estratégicos es ofrecer calidad en la educación a través de la diversificación e innovación de la información que se comparte, de tal manera que el software que el docente emplea en los procesos de aprendizaje es determinante para que los alumnos puedan adquirir la capacidad del manejo de las tecnologías a favor de su aprendizaje.

Como resultado de las recomendaciones de organismos internacionales, en México la educación digital está incluida en la Ley General de Educación. Y es precisamente esa ley la que mandata la creación de la Agenda Digital Educativa, instrumento de particular importancia para integrar y planificar las políticas públicas relacionadas con las tecnologías de la información, comunicación, conocimiento y aprendizaje digitales en el Sistema Educativo Nacional⁶.

Por su parte, la reforma al artículo 3.º Constitucional, vigente a partir del 15 de mayo del 2019, establece que es el Estado quien debe priorizar el interés superior de niñas, niños, adolescentes y jóvenes en el acceso, permanencia y participación en los servicios educativos”. También señala que los planes y programas de estudio tendrán perspectiva de género y una orientación integral, por lo que se incluirá el conocimiento de las ciencias y humanidades: la enseñanza de las matemáticas, la lectoescritura, la literacidad, la historia, la geografía, el civismo, la filosofía, **la tecnología, la innovación**, las lenguas indígenas de nuestro país, las lenguas extranjeras, la educación física, el deporte, las artes, en especial la música, la promoción de estilos de vida saludables, la educación sexual y reproductiva y el cuidado al medio ambiente, entre otras.

Cabe destacar que la fracción v del artículo 3.º, antes mencionado, también establece que “toda persona tiene derecho a gozar de los beneficios del desarrollo de la ciencia y la innovación tecnológica”. Por su parte, en el Plan Nacional de Desarrollo (pnd) 2019-2024 se establece como parte del objetivo 2.2, “**garantizar**

⁶ Agenda Digital Educativa. Secretaría de Educación Pública
https://infosen.senado.gob.mx/sgsp/gaceta/64/2/2020-02-05-1/assets/documentos/Agenda_Digital_Educacion.pdf

el derecho a la educación laica, gratuita, incluyente, pertinente y de calidad en todos los tipos, niveles y modalidades del Sistema Educativo Nacional y para todas las personas”.

Por otro lado, el artículo 6º en su párrafo tercero, señala que “El Estado garantizará el derecho de acceso a las tecnologías de la información y comunicación, así como a los servicios de radiodifusión y telecomunicaciones, incluido el de banda ancha e internet.

El gobierno del presidente Andrés Manuel López Obrador ha implementa un proyecto educativo y pedagógico que ha reformado el sistema educativo mexicano y se ha puesto en marcha en el ciclo escolar 2021-2022. A este proyecto se le conoce como Nueva Escuela Mexicana y busca minimizar la brecha que existe actualmente entre escuelas privadas y públicas, brecha que quedó sumamente evidenciada durante la impartición de clases virtuales durante tiempos de confinamiento por pandemia de Covid-19.

En esta nueva reforma educativa surge un nuevo concepto: las “TICCAD” Tecnologías de la Información, Comunicación, Conocimiento y Aprendizaje Digital”. Estas tecnologías tienen como característica:

- Facilitan el desarrollo de las habilidades, saberes y competencias digitales.
- Potencian la creatividad y motivación de los alumnos.
- Son fundamentales para fortalecer la labor de los docentes.

Lo anterior se menciona con el objetivo de resaltar que la educación en línea y a distancia no tiene marcha atrás. Si bien fue un cambio con muchas vicisitudes para el nivel básico de educación, el uso de las tecnologías y los recursos

educativos que ofrecen a favor del aprendizaje de los alumnos, son útiles para cualquier modalidad de la educación. Por lo tanto, las plataformas digitales, el software educativo libre y los objetos virtuales de aprendizaje deben formar parte de los recursos que el docente utiliza para facilitar la adquisición de contenidos.

5.8 Antecedentes de investigación

“Los OVA son dispositivos didácticos en formato electrónico sustentados en un campo de conocimiento didáctico que se proponen la enseñanza de algún contenido escolar en las disciplinas de Ciencias Naturales, Lenguaje y Matemáticas” (López y Mota, 2016) que en los últimos años han sido utilizados como estrategias pedagógicas para la enseñanza y que podrían ser de gran ayuda en todos los niveles educativos, pero específicamente pueden ser una gran herramienta de gamificación en el nivel preescolar. Sin embargo, la falta de capacitación docente limitó su uso dentro del aula virtual del nivel básico de educación, por lo que esta investigación se llevó a cabo específicamente en el grupo preescolar de segundo grado del Jardín de Niños Concepción González Naranjo para demostrar que los OVA son una gran herramienta pedagógica para aumentar el interés, la interacción y para facilitar el aprendizaje en la modalidad virtual por lo que deben formar parte de las estrategias pedagógicas del docente.

Los objetos virtuales de aprendizaje no existirían sin la incursión de las TIC en materia educativa. Gracias al desarrollo tecnológico, la metodología del docente también se está viendo obligada a innovarse para responder a las necesidades actuales de los estudiantes y los objetos virtuales de aprendizaje han pasado a

formar parte de los recursos didácticos que puede utilizar el docente en el aula, ya sea virtual o presencial.

En la Tesis de grado “Las tecnologías de información y comunicación en el proceso de enseñanza en México y el mundo” (Martínez, 2015) expone que las nuevas tecnologías pueden emplearse en el sistema educativo de tres maneras distintas: como objeto de aprendizaje, como medio para aprender y como apoyo al aprendizaje. Sara Martínez y Lucía Méndez citan: “La Unesco (1998) en su informe mundial sobre la educación, señala que los entornos de aprendizaje virtuales constituyen una forma totalmente nueva de tecnología educativa y ofrecen una compleja serie de oportunidades y tareas a las instituciones de enseñanza de todo el mundo”. En su tesis, destacan que el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en los diferentes niveles y sistemas educativos han logrado generar un impacto significativo en el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes y en el fortalecimiento de sus competencias para la vida y el trabajo que favorecerán su inserción en la sociedad del conocimiento, siendo además un gran apoyo para los docentes y alumnos en el área educativa constituyéndose como una herramienta de apoyo que no sustituye al docente, por el contrario, le ayuda para que el estudiante tenga más elementos visuales y auditivos con los cuales puede enriquecer su proceso de enseñanza-aprendizaje.

El objetivo general de su investigación fue comparar el impacto que han tenido las TIC en el proceso educativo en el mundo, a través de un análisis de resultados obtenidos de otros países que se han destacado al utilizar las

herramientas educativas que ofrecen las TIC y hacer recomendaciones para optimizar su implementación en México.

A través de una metodología descriptiva y bibliográfica llevaron a cabo el análisis. Los resultados de la investigación arrojaron datos interesantes, por ejemplo, hace casi una década, México brinco 10 lugares en el índice de innovación ubicándose en el sitio 69 de entre 143 naciones. De acuerdo con la COMSCORE⁷ y la Asociación Mexicana de Internet (AMIPCI), en el año 2015, México ni siquiera alcanzaba el 30% de la penetración de las TIC en materia educativa. Se identificó la necesidad de cambiar el rol tradicional del docente para reformular su metodología siendo más creativo en cuanto a las estrategias didácticas que integren a las TIC., y una vez integradas las TIC adecuadamente al aula, se puede lograr que los estudiantes se motiven por lo que están aprendiendo y sean capaces de aplicar sus conocimientos en forma práctica.

El uso de las TIC no solamente se trata de utilizar la internet para hacer una investigación escolar. En el aula, si las TIC no se combinan con el poder creativo del docente, la metodología de enseñanza seguirá siendo la misma.

En este sentido, María Fernanda Vélez y Nelly Díaz, en su Tesis de Maestría en Informática Educativa titulada “Implementación de los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) y su impacto en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de cuarto a noveno grado de la Institución Educativa Técnica Departamental Nuestra Señora de la Salud”, resaltan que los Objetos Virtuales de Aprendizaje juegan un papel importante como herramientas educativas e

⁷ COMSCORE es una **compañía líder mundial en la medición del mundo digital sobre audiencias**, marcas y comportamientos de los consumidores en cada pantalla en la que se visualizan contenidos.

innovadoras que permiten accesibilidad a la información de manera más atractiva, interactiva y dinámica ya que cuentan con imágenes, gráficos, textos, audio y video que benefician enormemente los procesos de aprendizaje. María Vélez y Nelly Díaz aclaran la importancia de la capacitación docente para implementar metodologías nuevas y significativas que fomenten verdaderos aprendizajes en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes. El objetivo de su investigación fue determinar el impacto que tiene la implementación de los OVA en el aprendizaje de los estudiantes, de cuarto a noveno grado, de Ciencias Sociales de la Institución Nuestra Señora de la Salud.

A través del método cuantitativo y un diseño experimental, y con una muestra de 167 estudiantes de cuarto a noveno grado, se utilizó un grupo control y un grupo experimental al cual se aplicaron los OVA, para luego observar manifestaciones de su impacto en los tres aspectos fundamentales del aprendizaje: conceptual, procedimental y actitudinal.

Gracias a la encuesta y la observación, se obtuvieron los siguientes datos:

Influencia en el aprendizaje cognitivo:

Los estudiantes con la influencia de las Tic lograron tener una mayor comprensión de los conceptos que se trabajaron durante la investigación, al reconocerlos e interactuar con ellos se tuvo la posibilidad de aplicarlos en las actividades y relacionarlos en muchas ocasiones con situaciones de la vida real.

Impacto en el aprendizaje procedimental:

Estas herramientas no solamente sirvieron para compartir conocimientos entre docente y estudiante sino que también permitieron el dialogo de saberes entre los mismos estudiantes y al docente le brindaron la posibilidad de desarrollar nuevas estrategias metodológicas de intervención, de supervisión de los procesos, el seguimiento de las actividades, su retroalimentación y por supuesto evaluación; además de permitir analizar y reflexionar con mayor profundidad la evolución que tuvieron los estudiantes frente a las diferentes temáticas trabajadas. Las Tic propiciaron experiencias educativas en las que los estudiantes se vieron altamente involucrados y en las que participaron activamente.

Influencia en el aprendizaje actitudinal:

Los estudiantes se mostraron mucho más motivados al interactuar con elementos tecnológicos que para ellos son divertidos, interactivos, dinámicos y de fácil manejo. La disposición para las clases fue muy diferente al acostumbrado dado que se pasó de clases en las que el docente tenía mucho protagonismo a clases en las que ellos jugaban el papel más importante en la interacción con los saberes por medio de las herramientas que tenían a su disposición. El interés en la investigación de conceptos, ejemplos, proyectos y demás, incrementó considerablemente, la clase se tornó más dinámica y amena no solo para los estudiantes sino también para el docente. En este proceso se transformó para bien la concepción de la tecnología, del aula, la relación entre estudiante, saber y docente, pero sobre todo del aprendizaje que puede ser alcanzado de diversas

maneras de acuerdo a las necesidades y el contexto de la comunidad educativa en general.

Finalmente, las autoras concluyen que pudieron comprobar un avance conceptual, procedimental y actitudinal en esta área de enseñanza y aprendizaje a través del uso de OVA.

El proyecto de desarrollo educativo “Una estrategia educomunicativa desde la práctica docente frente al aprendizaje de Geografía en Secundaria” (Ortiz, 2018), desarrollada bajo el enfoque de investigación cualitativo, se centra en una situación problemática que se presenta durante el proceso de enseñanza en la clase de Geografía del grupo 1.º B de nivel secundaria, dado que los docentes no implementan estrategias didácticas innovadoras que lleven a los estudiantes a tener un aprendizaje significativo.

Mariel Ortiz (2018) sostiene que muchos docentes siguen mostrando renuencia para involucrar la tecnología en su intervención pedagógica y enseñan con estrategias didácticas tradicionales; su proyecto se enfoca en la implementación de uno de los recursos educativos que propone el plan de estudios 2011: Un objeto de aprendizaje.

La autora cita a Pablos (2009) para definir que un objeto de aprendizaje es una unidad de contenido educativo discreta y reutilizable en formato digital. E implementó un objeto de aprendizaje con las características específicas al cual nombró “migración”. Su Objeto de Aprendizaje contenía título, un objetivo, contenido, actividades y evaluación; además incluía contenido multimedia, videos, imágenes, sonido y animación.

Como parte de los resultados de la evaluación de su intervención, encontró que para los estudiantes no fue difícil acceder al uso de la tecnología, la mayoría sabe utilizar las herramientas básicas como Microsoft, internet y blogs. Durante la implementación de la propuesta encontró que la mayoría del grupo sí le pareció interesante, aprendieron cosas nuevas y les gustaría que incorporaran este objeto interactivo en la clase de Geografía para reforzar y comprender mejor su aprendizaje en la materia. Finalmente concluye que es necesario innovar y actualizar la práctica docente para el uso de OA.

El diseño de los objetos de aprendizaje contiene una mínima cantidad de información, de esta manera se facilita la comprensión del tema y son reutilizables; pueden ser ocupados varias veces y almacenados en una base de datos, también es posible usarlos en quipos de cómputo de las aulas digitales de las escuelas, o se puede dejar una actividad para realizarla en casa.

Dado que el ciclo escolar 2020-2021 inició y se concluyó de manera virtual, es indispensable diseñar estrategias de enseñanza-aprendizaje a través del uso de objetos virtuales de aprendizaje para innovar la metodología de enseñanza ya sea en entornos virtuales, presenciales o híbridos.

En la Tesis “El uso de la TIC para fomentar la escritura en los niños de Educación Preescolar” elaborada por Agripina Franco (Franco, 2016) mediante la investigación documental, la autora concluye que los niños preescolares se pueden beneficiar del uso de las computadoras, solo si esto se hace de una forma adecuada ya que pueden descubrir que existen un sinnúmero de aplicaciones y materiales, los cuales pueden usarse para crear evidencias de aprendizaje en los que los alumnos generen la construcción de sus propios aprendizajes.

Respecto al uso de OVA en la educación, está la Tesis de Maestría de Diego Sánchez Villegas titulada “Objetos Virtuales de Aprendizaje como estrategia didáctica de enseñanza aprendizaje en la educación superior tecnológica” (Villegas, 2018) que comprueba la eficacia de los OVA como mediadores del aprendizaje y promotores de la interacción. El autor enfatiza la importancia de que el docente tome como prioridad el uso de OVA ante la metodología actual de los docentes que carece del uso de recursos tecnológicos, como parte de la estrategia didáctica para impartir clases y avala mediante su investigación que, el escaso uso de OVA dificulta el proceso de aprendizaje en los estudiantes de la modalidad en línea, pues las horas clases se tornan en un proceso tedioso y de desinterés por aprender, además dificulta el desarrollo de las habilidades y destrezas de los estudiantes dentro de su proceso de formación académica al caer en la monotonía de sus actividades pedagógicas.

Finalmente, y por la importancia de su aportación para respaldar este proyecto de investigación, la Tesis de Maestría en Educación con Acentuación en Procesos de Enseñanza-Aprendizaje titulada “Incidencia de un objeto virtual de aprendizaje en los procesos de aprendizaje sobre el territorio” (Arias, 2017), expone la importancia de los OVA en los procesos de aprendizaje tanto de alumnos como de docentes debido a que ambos actores del proceso de enseñanza-aprendizaje se benefician con su uso, aseguran el interés y no solo eso, también aseguran la interacción en el aula. La autora, Janet Arias (2017), aclara que los OVA por sí solos no impactan de manera significativa en el aprendizaje y deja en claro que el papel del docente sigue siendo imprescindible en la modalidad virtual: “Es el docente quien debe diseñar toda una serie de

estrategias de enseñanza que ocupen de manera permanente el uso de objetos virtuales de aprendizaje” (Arias, 2017).

Janet Arias desarrolló una investigación bajo el método cuantitativo con el objetivo general de identificar si un objeto virtual de aprendizaje incide en el tipo de relaciones que los niños de la organización social: Centro Comunitario Jesús Maestro de la Localidad de Ciudad Bolívar, construyen de su territorio. Entre sus objetivos específicos se encuentra el valorar la incorporación de los OVA en el espacio escolar y su influencia en la subjetividad de los niños y niñas.

Es de relevancia recalcar que el enfoque cuantitativo de investigación tiene la característica de utilizar la recolección de datos con el objetivo de probar hipótesis a través de números y estadísticas y partiendo de eso, se pueden establecer patrones de comportamiento y comprobar o descartar teorías. En este caso, la hipótesis sostiene lo siguiente:

La apropiación hacia el territorio y las relaciones que se tejen hacia el mismo, se pueden identificar y fortalecer a partir de la implementación de los OVA, ya que estos recursos digitales pueden resignificar de manera positiva los sentires, experiencias, y conocimientos que los niños y las niñas tienen frente al territorio que habitan, permeando también de alguna manera sus procesos constructivos de identidad individual y colectiva.

Se tomó como muestra niños y niñas con conocimientos básicos en informática y mayores de 6 años de edad del instituto antes mencionado. Mediante instrumentos de investigación como la observación directa, la observación no participante, el pre-test y post-test, se pudo identificar que las herramientas pedagógicas implementadas por las docentes propiciaban la poca participación de

los niños, pues básicamente se acudía al dibujo y la pintura como formas de expresión y participación.

Los resultados evidenciaron los pocos conocimientos de estudiantes y maestros en temas de computación. Por otro lado, la investigación dejó claro que los OVA, no solo son una herramienta pedagógica útil para los maestros, también son una herramienta atractiva y creativa para los alumnos, pues a través de ellos se pueden presentar contenidos temáticos de manera agradable usando imágenes, preguntas, y vídeos etc.; con los OVA se pueden diseñar diversas actividades que promuevan el análisis crítico y reflexivo de la realidad, el trabajo colaborativo, el auto reconocimiento y el reconocimiento del otro. Además, son un importante aliado pedagógico que promueve la participación, y el aprendizaje creativo.

El autor concluye que los OVA son herramientas tecnológicas de bajo costo, de fácil adquisición y manejo y lo más importante que son ayudas tecnológicas y pedagógicas que contribuyen a fortalecer los lazos con el territorio y disminuir la marginalidad tecnológica y social; además concluye que uno de los desafíos en términos de OVA consiste en descubrir cómo aportar a los procesos de apropiación del territorio; teniendo presente las realidades territoriales y el respeto por la diferencia, ya que desde allí los sujetos configuran su identidad individual y colectiva.

VI. La propuesta de intervención

6.1 La estrategia de intervención.

La educación a distancia tiene la característica de ser asincrónica, es decir, los actores del proceso de enseñanza-aprendizaje interactúan a través de actividades, pero se encuentran en lugares y en un tiempo distinto. Esta es, “la modalidad educativa de comunicación asincrónica más moderna” (Fernández, 2014).

La tecnología ha venido a revolucionar el mundo. Hoy en día y en materia de educación, la tecnología educativa se ha convertido en una herramienta de gran valor cuando de mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje se trata.

“La educación nunca se ha visto tan beneficiada como con el uso de Internet” (Guerrero, 2003) y es precisamente gracias a la internet, que hoy en día, la escuela en línea y a distancia puede existir para mantener las escuelas abiertas en medio de la pandemia por el Covid-19.

Sin embargo, aunque la escuela en línea y a distancia ha sido una buena opción para mantener las escuelas de nuestro país abiertas, no todo marcha sobre ruedas para los alumnos y docentes de educación preescolar que hoy buscan interactuar de manera virtual y enfrentan nuevos retos.

De acuerdo con Cebrián citado por Cabero (Cabero, Bases Pedagógicas del E-Learning, 2003) hay más de un 80% de fracaso en la gestión de cursos a distancia y más de un 60% de abandono de los mismos por parte de los estudiantes. Esto deja en evidencia la necesidad de adaptar la metodología de la enseñanza a las características particulares de la escuela en línea y a distancia

con el objetivo de generar el interés del alumno preescolar por interactuar de manera virtual y así comenzar a desarrollar su habilidad para el aprendizaje autónomo a través de su aula virtual.

La estrategia de intervención que se ofrece como propuesta innovadora es un curso práctico para el docente denominado **“Recursos interactivos en el aula virtual: Objetos Virtuales de Aprendizaje”**.

El curso está dirigido para el docente de educación básica de nivel preescolar que se encuentre frente a grupo y que tenga como recurso tecnológico una computadora en casa, pues está diseñado para impartirse de manera virtual con el objetivo de que el docente experimente en carne propia las ventajas de la virtualidad en materia de enseñanza.

El objetivo general del curso es innovar la práctica docente a través del uso de objetos virtuales de aprendizaje que incrementen el interés y la interacción de los alumnos en el aula virtual.

Los objetivos específicos del curso son:

- ✓ Innovar el diseño de las sesiones didácticas del docente
- ✓ Demostrar que los OVA motivan el interés del alumno por el aprendizaje autónomo.
- ✓ Construir una nueva percepción de la escuela en línea para el nivel preescolar.
- ✓ Ayudar al desarrollo del aprendizaje autónomo en niños preescolares
- ✓ Capacitar al docente en el diseño de estrategias de enseñanza que hacen uso de OVA

- ✓ Capacitar al docente en la construcción de sus propios OVA
- ✓ Incrementar el rendimiento académico del estudiante y los niveles de asistencia.
- ✓ Incrementar la participación y el interés de los padres de familia.
- ✓ Actualizar la práctica docente del Jardín de Niños Concepción González Naranjo en la Alcaldía Iztacalco de la Ciudad de México.
- ✓ Capacitar al docente en el uso de herramientas de contenido interactivo

El curso ***“Recursos interactivos en el aula virtual: Objetos Virtuales de Aprendizaje”*** consiste en colocar al docente en el papel del alumno en el proceso de enseñanza-aprendizaje y a través de la experiencia, pueda ser consciente de la importancia que tiene el uso de objetos virtuales de aprendizaje para mejorar la interacción en el aula virtual.

Los recursos materiales que se requieren para el curso son una computadora personal e internet. Se solicita también tener conocimientos básicos de computación y como materiales de apoyo, se establecen las planeaciones didácticas de los docentes como materia prima. De ser necesario, también se solicitará el uso de los libros de texto gratuitos.

La viabilidad del curso radica en que el docente va adquiriendo conocimientos, habilidades y estrategias para su práctica docente al mismo tiempo que experimenta los beneficios del uso de los objetos virtuales de aprendizaje en su aula virtual desde el lugar del alumno para después ponerlos en práctica como docente.

El investigador lleva a cabo un proceso de andamiaje proporcionándole una gama de objetos virtuales de aprendizaje que pueden ser utilizados para los objetivos específicos de su sesión didáctica y lo acompaña de manera previa en ensayos programados para su implementación en el aula virtual. De ser necesario, el investigador apoya al docente durante su clase virtual.

Los OVA serán de libre acceso, sin costo y en algunos casos descargables para que su uso no requiera siempre la conexión a internet. Recordemos que el papel del docente como mediador del aprendizaje en la modalidad virtual para preescolar demanda la implementación de las nuevas tecnologías para el desarrollo de habilidades tecnológicas y comunicativas de sus estudiantes.

El uso de recursos digitales es una gran estrategia para captar el interés del alumno preescolar, y al mismo tiempo le ayuda a desarrollar habilidades para el aprendizaje autónomo⁸.

Meyer citado por Cabero (Cabero, Bases Pedagógicas del E-Learning, 2003) pone de manifiesto que los estudiantes en red deben poseer una serie de características distintivas, como son la motivación, la independencia y la autosuficiencia como estudiante, como variables que influyen en el aprendizaje obtenido por los estudiantes. Por lo tanto, problemas como el ausentismo escolar, la apatía, la poca participación y la escasa entrega de actividades por parte de los alumnos preescolares pueden atacarse con estrategias de enseñanza que motivan la interacción en el aula virtual y motiven al alumno en su proceso

⁸ Consultar Ventajas e Inconvenientes del E-learning
http://formacion.intef.es/pluginfile.php/105731/mod_imsccp/content/2/ventajas_e_inconvenientes_del_elearning.html

educativo y un curso en el manejo de objetos virtuales de aprendizaje que se imparte de manera virtual, es coherente con su naturaleza misma y con sus objetivos para utilizar la virtualidad a favor de la educación.

6.2. Fundamentación de la estrategia

Las estrategias son una herramienta fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje. De acuerdo con Weinstein y Mayer "las estrategias de aprendizaje pueden ser definidas como conductas y pensamientos que un aprendiz utiliza durante el aprendizaje con la intención de influir en su proceso de codificación" (Weinstein y Mayer, 1986, p. 315). Por su parte Nisbet y Shucksmith (1987) las definen como secuencias integradas de procedimientos o actividades que se eligen con el propósito de facilitar la adquisición, almacenamiento y/o utilización de la información.

Las estrategias de aprendizaje comprendidas como procedimientos de orden superior que se componen de diferentes técnicas de aprendizaje son en palabras simples, un conjunto de actividades, operaciones o planes cuyo objetivo es conseguir una meta de aprendizaje y tienen la característica de ser un acto consciente e intencional que implica otro proceso: la toma de decisiones por parte del alumno en relación al objetivo o meta que él mismo pretende conseguir.

De acuerdo con Beltrán citado por (Valle, 1998), las definiciones expuestas ponen de relieve dos notas importantes a la hora de establecer el concepto de estrategia. En primer lugar, se trata de actividades u operaciones mentales que realiza el estudiante para mejorar el aprendizaje. En segundo lugar, las estrategias

tienen un carácter intencional o propositivo e implican, por tanto, un plan de acción.

El docente de preescolar tiene la encomienda de superar la falta de apoyo de los padres de familia y en ocasiones, el desinterés de los alumnos preescolares hacia los contenidos de aprendizaje. Por ello, las estrategias de enseñanza que el docente utiliza en el aula son fundamentales para que el alumno alcance los aprendizajes esperados y desarrolle sus propias estrategias de aprendizaje.

Desde la concepción de Jean Piaget en torno al aprendizaje del niño, los alumnos preescolares se encuentran en una etapa preoperacional, por lo tanto, debe considerarse que cada etapa de desarrollo del niño demanda el uso de estrategias de enseñanza. Por otro lado, en lo que respecta a la concepción de Vigotsky y su teoría del aprendizaje, la interacción social es básica para que el alumno pueda transitar de la zona de desarrollo próximo a la zona de aprendizaje real a través del andamiaje. El encargado de colocar andamios es el docente y su herramienta principal son las estrategias de enseñanza.

De acuerdo con Pozo y Postigo, citado por Valle (1998), los rasgos característicos más destacados de las estrategias de aprendizaje podrían ser los siguientes:

- a. Su aplicación no es automática sino controlada. Precisan planificación y control de la ejecución y están relacionadas con la metacognición o conocimiento sobre los propios procesos mentales.
- b. Implican un uso selectivo de los propios recursos y capacidades disponibles. Para que un estudiante pueda poner en marcha una estrategia debe disponer de

recursos alternativos, entre los que decide utilizar, en función de las demandas de la tarea, aquellos que él cree más adecuados.

c. Las estrategias están constituidas de otros elementos más simples, que son las técnicas o tácticas de aprendizaje y las destrezas o habilidades. De hecho, el uso eficaz de una estrategia depende en buena medida de las técnicas que la componen.

Es por ello que el docente tiene la función de motivar al alumno hacia el aprendizaje, ser un mediador y al mismo tiempo acompañarlo en un proceso de andamiaje que lleve al estudiante hacia el conocimiento.

El docente es quien enseña a aprender, por ello, se debe capacitar al docente para que pueda responder a las demandas educativas de cada uno de sus estudiantes. Tal como ahora, en la modalidad virtual de la educación para preescolar, una de las necesidades de los estudiantes es motivación, pues muchos de ellos ni siquiera tienen empatía por la escuela en línea y a distancia. Si el docente no sabe cómo utilizar las TIC y los recursos educativos gratuitos que ofrecen en materia educativa ¿cómo podrá enseñarle al alumno a través de la pantalla de una computadora? ¿cómo podrá captar la atención de sus estudiantes y proveer de recursos para que apoyen su aprendizaje? Estando separado físicamente de sus estudiantes, ¿cómo va a facilitarles los recursos educativos? ¿cómo va a motivarlos a alcanzar el conocimiento?

La didáctica en la modalidad presencial no puede ser la misma que en la modalidad virtual de la educación debido a las características propias de la

educación en línea y a distancia, las cuales se pueden sintetizar de la siguiente manera:

- Existe una separación física entre profesor y estudiante.
- La comunicación es sincrónica y asincrónica.
- El alumno es el centro de la formación y es quien debe autogestionar su aprendizaje con ayuda de tutores y compañeros.
- Requiere mayor inversión de tiempo.
- Demanda mayor capacidad de organización.
- Se necesitan competencias tecnológicas mínimas.
- Se requieren recursos tecnológicos para poder estudiar en línea.

Las estrategias en materia de educación son diversas, sin embargo, se pueden clasificar en tres grandes clases de estrategias: las estrategias cognitivas, las estrategias metacognitivas, y las estrategias de manejo de recursos.

Las estrategias cognitivas tienen como objetivo la integración del nuevo conocimiento con el conocimiento previo. Se usan para aprender, codificar, comprender y recordar información previa. Para Kirby citado por Valle (Valle, 1998), estas estrategias son más específicas para cada tarea, más relacionadas con conocimiento y habilidades concretas y más susceptibles de ser enseñadas.

Por su parte, Weinstein y Mayer (Mayer, 1986), distinguen dentro de este grupo, tres clases de estrategias: estrategias de repetición, de elaboración, y de organización.

Las estrategias metacognitivas tienen como objetivo la planificación y el control y evaluación de los estudiantes hacia su propia cognición por lo que le permiten conocer sus propios procesos mentales, y no solo eso, sino también le permiten obtener el control y la regulación de los mismos con el objetivo de alcanzar una meta de aprendizaje. Kirby citado por Valle (Valle, 1998), las define como macroestrategias, pues son mucho más generales y presentan un elevado grado de transferencia por lo que son menos susceptibles de ser enseñadas debido a que se relacionan con la conciencia y el conocimiento que tienen el alumno de sí mismo y de sus capacidades y limitaciones cognitivas.

Valle (1998) considera que este tipo de estrategias equivalen a lo que Weinstein y Mayer (1986) denominan como estrategias de control de la comprensión y cita la postura de Monereo y Clariana (1993), quienes consideran que las estrategias de metacognición están formadas por procedimientos de autorregulación que hacen posible el acceso consciente a las habilidades cognitivas empleadas para procesar la información. Para estos autores, un estudiante que emplea estrategias de control es también un estudiante metacognitivo, ya que es capaz de regular el propio pensamiento en el proceso de aprendizaje.

Por último, las estrategias de manejo de recursos son estrategias de apoyo que incluyen diferentes tipos de recursos útiles para que la resolución de la tarea pueda realizarse. Su objetivo es sensibilizar al alumno con lo que va a aprender a través de la motivación, las actitudes y el afecto, por ello, Weinstein y Mayer (1986) las llaman estrategias afectivas, mientras que otros autores se refieren a ellas como estrategias de apoyo.

El diseño de estas estrategias considera aspectos como el control del tiempo, la organización del ambiente de estudio, el manejo y control del esfuerzo y no se enfocan únicamente en el aprendizaje sino en mejorar las condiciones materiales y psicológicas en que se da el aprendizaje.

Dado que es un hecho la importancia de los componentes afectivo-motivaciones en la conducta estratégica, los objetos virtuales de aprendizaje pueden ser una herramienta que potencialice el interés, la motivación y la interacción en un aula virtual y en un salón de clases. Es por ello que es sumamente importante colocar al profesor en el lugar de alumno para que a través del uso de OVA despertemos el propio interés del docente por el uso de este tipo de recursos digitales, pues en el nivel preescolar, las estrategias de enseñanza o cognitivas que diseña el docente frente a grupo, juegan un papel fundamental para detonar el aprendizaje de los niños.

De acuerdo con Jean Piaget (1978), el juego de práctica para los niños en edad preescolar se basa en la repetición, la cual lo lleva a dominar el juego y por ello, el juego es una estrategia de enseñanza básica en el aula de niños preescolares. Las estrategias de enseñanza que utilizan OVA sirven para motivar al alumno en un entorno virtual y aseguran de manera sincrónica o asincrónica, la interacción y el desarrollo de su autonomía.

La interacción vista como un procedimiento de intercambio ordenado y sistematizado de los contenidos de la enseñanza que implica reflexión, crítica y construcción del conocimiento, y que, además, requiere un enfrentamiento del aprendiz con el objeto de conocimiento, requiere especial atención en el aula virtual para que el aprendizaje del alumno pueda asegurarse. Por ello la estrategia

de capacitación que se propone coloca al docente en el centro de un ambiente virtual diseñado para que reflexione, critique y reconstruya su propia práctica con el único objetivo de innovarla para responder a las demandas actuales en materia de tecnología y educación.

Solamente a través de la capacitación periódica del docente, será posible potencializar a largo plazo el progreso de sus alumnos. El desarrollo de conocimientos, habilidades y competencias tecnológicas le permitirá al docente innovar su praxis y desenvolverse con éxito en lo referente a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en materia de educación ya sea para resolver dudas o para brindar una educación de calidad a estas generaciones que nacieron o han crecido rodeadas de la tecnología.

Si bien Innovar es ir hacia lo nuevo, no todo lo nuevo puede considerarse una innovación ya que toda innovación obedece a un proceso como resultado de la investigación y la intervención con ética. Pero es totalmente cierto que toda innovación se da en el terreno de la práctica como lo sostiene Delorme (1985) en su libro "Las corrientes de la innovación", por ello el curso que se propone como estrategia de intervención se fundamenta en esta postura.

6.3 El diseño de las sesiones de capacitación

Propósito general: Innovar la práctica docente del Jardín de Niños “Concepción González Naranjo, de la Alcaldía Iztacalco, Ciudad de México.

SESIÓN	TEMA	OBJETIVO	SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS	EVALUACIÓN
1	Herramientas digitales	<p>Innovar el diseño de las sesiones didácticas del docente.</p> <p>Capacitar al docente en el uso de herramientas de contenido interactivo</p>	<p>Inicio: Mostrarle al docente una actividad educativa interactiva y permitir que la inspeccione (genially, educandy, kahoot, flippity, etc.).</p> <p>Desarrollo: A través del programa Power Point, el docente deberá elegir un tema o contenido de su planeación semanal para elaborar una presentación interactiva que pueda utilizar en clase.</p> <p>Cierre: Evaluaremos el diseño y funcionamiento de su presentación.</p>	Computadora, internet y planeación semanal	Rúbrica

2	Objetos Virtuales de Aprendizaje	<p>Observar y analizar cuáles son las características de los diferentes OVA que actualmente están disponibles en la internet</p> <p>Construir una nueva percepción de la escuela en línea para el nivel preescolar</p>	<p>Inicio: Se elegirá un tema específico para hacer la búsqueda de OVA. Desarrollo: A través de las plataformas educativas digitales se elegirán los OVA más idóneos para trabajar en clase. Cierre: Se copiará la liga de acceso a los recursos y se pegara en una hoja de Excel para utilizarla como bibliomedía y se elegirá uno de los recursos para utilizarlo en clase</p>	Computadora, internet, teléfono inteligente y planeación semanal	Rúbrica
---	----------------------------------	--	--	--	---------

3	Aulas virtuales interactivas	Demostrar que los OVA motivan el interés del alumno por el aprendizaje autónomo.	<p>Inicio: El docente elegirá algunos OVA que deberá publicar en su aula virtual de Classroom. Desarrollo: El docente deberá diseñar una estrategia para despertar el interés de los niños por utilizar estos recursos publicados... Cierre: El docente evaluará su elección de recursos.</p>	Internet, computadora y plataforma Classroom	Autoevaluación
4	Construyendo OVA	Capacitar al docente en la construcción de sus OVA tomando en cuenta los lineamientos para su correcta creación	<p>Inicio: Se analizará el instrumento LORI-AD para conocer la rúbrica de OVA</p> <p>Desarrollo: El docente elegirá un tema de su planeación semanal y creará un OVA para abordar ese tema. Después publicará su OVA en su aula virtual.</p> <p>Cierre: El docente calificará su OVA tomando como referencia el instrumento LORI-AD</p>	Internet, computadora y plataforma Classroom	Lista de Cotejo y Coevaluación

5	Estrategias de enseñanza y OVA	Capacitar al docente en el diseño de estrategias de enseñanza que hacen uso de OVA	<p>Inicio: Se expondrán las características de algunas estrategias de enseñanza. Desarrollo: El docente deberá elegir las más adecuadas para su grupo tomando en cuenta sus intereses y su contexto. Cierre: El docente buscará un OVA para una de sus estrategias elegidas y tomando en cuenta su planeación semanal.</p>	Internet, computadora y plataforma Classroom	Rúbrica
---	--------------------------------	--	--	--	---------

6	Motivación e Interacción de alumnos y padres de familia	<p>Analizar las formas de motivación que se utilizan en su aula virtual. Incrementar el interés del alumno a través de la publicación de OVA</p>	<p>Inicio: El docente dará a conocer algunos OVA que se están utilizando en clase por medio del grupo de WhatsApp de padres de familia. Desarrollo: El docente inspeccionará su classroom para monitorear el uso de los recursos por parte de sus alumnos y enviará mensajes de felicitaciones por medio del chat de padres de familia. Cierre: El docente evaluará si la elección de sus OVA ha motivado el interés de los niños por medio del registro de entrega de tareas y evidencias didácticas</p>	Internet, computadora, celular y plataforma Classroom	Autoevaluación
---	---	--	---	---	----------------

7	Innovando la práctica docente	Actualizar la práctica docente del Jardín de Niños Concepción González Naranjo por medio de un archivo compartido que funcione como bibliomedia	<p>Inicio: El docente deberá acceder al archivo Excel donde en sesiones anteriores, se pegó la liga de acceso a algunos recursos.</p> <p>Desarrollo: El docente buscará nuevos OVA e incluirá en ese archivo los OVA que ha creado el mismo y que ha utilizado en clase.</p> <p>Cierre: Envió por correo electrónico el archivo a los colegas que ella elija invitándolos a que enriquezcan el contenido del mismo con más ligas de acceso a material educativo</p>	Internet, computadora, celular, plataforma Classroom y correo electrónico	Autoevaluación
---	-------------------------------	---	---	---	----------------

6.4 La evaluación de la estrategia de intervención

La evaluación es un proceso que se lleva a cabo con la finalidad de poder establecer juicios de valor en torno a los resultados de la propuesta innovadora. Daniel L. Stufflebeam citado por Bohla (1992), define la evaluación como el proceso de delinear, obtener y suministrar información útil para juzgar alternativas de decisión. Al igual que todo proceso, la evaluación descansa sobre ciertos paradigmas dependiendo el objetivo que se persiga.

De acuerdo con Thomas S. Kuhn (1962), “en la ciencia un paradigma es un conjunto de realizaciones científicas universalmente reconocidas que, durante cierto tiempo proporcionan modelos de problemas y soluciones a una comunidad científica”. Por lo tanto, un paradigma es “una forma de hacer” que se generaliza dentro de una comunidad.

La evaluación de la propuesta de intervención se realizará bajo el paradigma naturalista utilizando instrumentos de evaluación tales como: rúbrica, lista de cotejo y cuestionario. Bajo el paradigma naturalista se busca obtener a través de la evaluación una mirada profunda del impacto que tendrán las actividades propuestas como estrategia de intervención y cómo es que se llevarán a cabo, encontrando a través del análisis de la información arrojada en los instrumentos de evaluación, similitudes, contradicciones, vicisitudes y el logro de objetivos.

Gracias al paradigma naturalista de la evaluación, se podrá describir el contexto del proyecto de manera descriptiva y narrativa a través de la observación directa e indirecta. El uso de estas técnicas nos ayudará a considerar las realidades múltiples que se viven dentro del aula virtual de los niños de preescolar del Jardín de Niños “Concepción González Naranjo”.

Para este proceso de evaluación se eligió un modelo específico de evaluación. Conviene recordar que, un modelo en la investigación, es una representación o esquema que se toma como referencia para producir algo igual (Latorre, 2013). En este caso, se utilizó el modelo de evaluación respondiente o modelo de evaluación responsiva propuesto por Stake.

Este modelo de evaluación se basa en la comunicación continua entre el evaluador y la audiencia con la finalidad de discutir, investigar y ofrecer alternativas de solución de problemas. No es pre-ordena, es decir, no está definido de manera previa por el evaluador, por el contrario, este modelo es sumamente flexible y responde a las necesidades reales de las audiencias que requieren la información.

Es por ello que el proceso de evaluación se enfoca en las actividades reales del docente y los alumnos preescolares con el único objetivo de ayudar a mejorar su quehacer pedagógico en el aula, en el caso del docente, y su proceso de enseñanza-aprendizaje, en el caso de los alumnos. Para ello, tomamos como modelo de evaluación la matriz de evaluación propuesta por Stake ya que considera tres etapas en el desarrollo de la evaluación: antes, durante y después.

La ventaja de este modelo de evaluación es que permite centrarse en los problemas que se tienen, en este caso en la práctica pedagógica, y arroja un resultado que es funcional para responder ante esos problemas. Por ello el autor hace una diferenciación entre las intenciones (lo que se pretende) con respecto a las observaciones (lo que realmente sucede) y entre las normas en las que los evaluadores se basan para realizar sus juicios y los enjuiciamientos.

Stake (1963) citado por Monedero (1998), considera que la evaluación, para que sea tal, ha de responder a los intereses y necesidades de quienes la patrocinan (la administración, generalmente) y de aquellos que están implicados en ella (alumnos, padres, profesores, etc.) de acuerdo con el nivel de conocimientos de cada uno. Al ser un modelo de evaluación que considera la

democracia, es bastante útil para recoger las diferentes visiones de los involucrados en la propuesta innovadora.

A través de la observación directa e indirecta, se realizará el seguimiento de las sesiones de capacitación docente, de las sesiones virtuales, el aula virtual y el chat de padres de familia del grupo preescolar.

La evaluación continua de las actividades y los productos de la capacitación docente, la conducta y el lenguaje verbal y gesticular de alumnos en las sesiones virtuales y las opiniones y expresiones publicadas de los padres de familia, nos dará información útil para medir la eficiencia y la eficacia de la propuesta.

Urzúa D. (2004, 19-...) plantea que el seguimiento es una acción permanente a lo largo del proceso de los proyectos, permite una revisión periódica del trabajo, tanto en su eficiencia en el manejo de recursos humanos y materiales, como de su eficacia en el cumplimiento de los objetivos propuestos.

Las rúbricas, listas de cotejo, registros de observación y cuestionarios que deberán diseñarse para la evaluación de la propuesta tomarán en cuenta las siguientes categorías y subcategorías de análisis:

- 1) Objetos virtuales de Aprendizaje (OVA)
 - Frecuencia de uso de OVA
 - Características del OVA
 - Tiempo destinado a utilizar OVA durante la sesión virtual
 - Número de OVA que se incluyen en las actividades semanales
- 2) El alumno y su interacción

- Expresión corporal, gesticular y verbal de los alumnos durante la sesión virtual
- Nivel de participación
- Niveles de asistencia escolar
- Interés del alumno hacia los contenidos de la sesión virtual
- Interacción grupal, individual y familiar durante la sesión virtual

3) Estrategias de enseñanza-aprendizaje

- Estrategias de enseñanza-aprendizaje apoyadas con OVA
- Estrategias de enseñanza-aprendizaje más empleadas
- Metodología de enseñanza
- Recursos materiales utilizados
- Lenguaje corporal, gesticular, escrito y verbal del docente durante una sesión virtual

4) Padres de familia

- Comentarios y opiniones de los padres de familia respecto al uso de OVA en el aula virtual.
- Interacción del alumno con el OVA de manera autónoma
- Interacción del padre de familia durante la sesión virtual de su hijo

Conclusiones

La capacitación del docente es fundamental para alcanzar el objetivo de brindar una educación de calidad, inclusiva, diversificada e integral. Como mediador del aprendizaje, el docente debe proveer a sus alumnos todas las herramientas necesarias para despertar el interés por el conocimiento.

Gracias a la pandemia, docentes y alumnos se percataron que existen una variedad de recursos digitales que son herramientas útiles a favor del aprendizaje. Los objetos virtuales de aprendizaje son el sustituto de materiales físicos en un ambiente digital. Si bien no sustituyen la experiencia de tocar, oler y sentir físicamente, proporcionan una experiencia de interacción digital que puede también despertar el interés del alumno por el conocimiento y no solamente eso, sino también pueden ser un medio para lograr un objetivo de aprendizaje.

Las ventajas que un OVA puede ofrecer a los educadores es la facilidad de búsqueda de contenido, son materiales reutilizables en diversos contextos educativos, son materiales que pueden ser utilizados al mismo tiempo por varios alumnos y eso deviene en el ahorro de tiempo y extiende el papel del docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje de su alumno. Gracias a su naturaleza, permiten la asincronía de la enseñanza, se actualizan con facilidad y son adaptables a los cambios tecnológicos. Además, no tienen un límite de horario ni espacio, por el contrario, tienen el poder de colocar al alumno en una posición totalmente activa al darles la posibilidad de autoevaluarse y gestionar su uso. Son accesibles, versátiles y reutilizables, flexibles y además pueden personalizarse.

Los docentes del Jardín de Niños “Concepción González Naranjo” desconocen las herramientas interactivas y programas que pueden servirles de apoyo para generar objetos virtuales de aprendizaje. Saben manejar la aplicación de WhatsApp, la computadora, realizan búsquedas por internet y han aprendido poco a poco a utilizar Classroom, sin embargo, ninguno de ellos cuenta con algún curso de capacitación en el uso de las TIC y tampoco de recursos educativos virtuales para la enseñanza.

Para los docentes como alumnos y padres de familia del plantel, la educación virtual sigue siendo una alternativa de poca aceptación a causa de la falta de capacitación, falta de recursos tecnológicos en casa y por la brecha digital que existe en este plantel. Observé que algunos maestros no cuentan con una computadora en casa y utilizaban su teléfono para transmitir sus clases en línea como lo fue el caso de la profesora de “Educación para la Salud”.

Aún existen algunos paradigmas que refuerzan la resistencia hacia la educación virtual como lo son: “la educación virtual no sirve”, “la educación virtual no es buena”, “la educación virtual es para los que quieren su certificado rapidito”, entre otros.

Las instituciones educativas y la Secretaría de Educación Pública, no logran establecer de manera firme la incursión de las TIC dentro del aula de clases. En el caso del Jardín de Niños que nos compete, no tienen siquiera un salón de cómputo. Por otro lado, durante sus 26 años de experiencia en educación preescolar, la maestra Mogoyán solo tomó un curso de capacitación en el manejo de las TIC y un diplomado de Google como herramienta de Gestión del Aprendizaje que le sirvió de poco al no utilizarlo de manera constante en su

práctica docente debido a los casi nulos recursos tecnológicos (computadora, internet, Tablet, etc.) que su escuela pone al alcance de sus docentes.

Todos los docentes del plantel desconocen el uso de herramientas educativas para gamificar su aula virtual. Tres de los cinco profesores frente a grupo únicamente utilizaban como OVA imágenes digitales, documentos pdf y vídeos de YouTube.

Se tiene un rezago educativo importante a raíz de la pandemia pues muchos padres de familia se mostraron desinteresados a incursionar en la educación a distancia. El desinterés de los padres de familia y de los alumnos obedece a dos factores importantes en este plantel educativo:

Los niños son cuidados por sus abuelos, en algunos casos, porque ambos padres trabajan, de manera que sus abuelos no saben manejar la computadora y el internet para conectar a los niños a sus sesiones virtuales.

La metodología del docente no está enriquecida con OVA que potencialicen la interacción de alumnos y padres de familia con los contenidos.

La educación virtual en el nivel preescolar requiere necesariamente de OVA para mantener la atención de los niños durante las sesiones virtuales, pues tienen en casa, muchos distractores que obstruyen la obtención de conocimientos. Esto se vio claramente evidenciado durante las sesiones virtuales que los profesores de música y educación para la salud llevaron a cabo. En ambos casos, los niños se dispersaban, no mantenían la atención en la clase, se mostraban aburridos, se recostaban o bostezaban con frecuencia. Se pudo observar también que en el caso de la asignatura de educación para la salud, la maestra no observaba a sus alumnos, transmitía su clase con un teléfono celular y aunque intentaba motivar a

los alumnos a realizar las actividades, en varias ocasiones los niños la ignoraban y comenzaban a realizar por cuenta propia algún juego con los materiales que les solicitaba, por lo que no podía cumplirse el objetivo de la sesión y mucho menos lograr que los niños adquirieran los aprendizajes esperados.

Por otro lado, durante las sesiones didácticas, algunos alumnos se mostraron interesados en tomar su clase virtual, pero otros estudiantes lloran y no quieren participar. Se les escuchó decir “No me gusta” “No quiero” y “La voy a apagar”. Los alumnos que se conectan a sus sesiones virtuales lo hacen acompañados de mamá o papá. En la mayoría de los casos es la madre quien los acompaña durante la sesión.

La profesora siempre comienza su clase virtual con música y exhorta a los alumnos a bailar mientras la música suena. Se esfuerza por realizar juegos como loterías, por ejemplo, con la finalidad de mantener la atención de los alumnos utilizando materiales físicos y solicitando a los padres de familia que los tengan preparados también en casa. Utiliza mucho los videos de YouTube para tratar de diversificar las sesiones didácticas y les comparte su pantalla a los alumnos para mostrarles algunas imágenes.

Por lo tanto, puedo concluir que los objetos virtuales de aprendizaje son una herramienta a favor de la diversificación del aula. Ayudan a incrementar los índices de participación durante las sesiones virtuales o presenciales y a mantener el interés de los alumnos cuando son acompañados de una estrategia de enseñanza adecuada al contexto, intereses y características del grupo.

Es importante elegir el tipo de OVA y verificar que su diseño permita la actualización de datos y contenido utilizando como guía los estándares

establecidos en el instrumento LORI-AD, pues el verificar su funcionalidad, su uso y sus características, ayudará a subsanar las carencias que presente y evitar confusión en los alumnos y docentes que utilizan el recurso.

Los OVA pueden impulsar el aprendizaje autónomo del estudiante. En el caso de los alumnos preescolares debemos recordar que el aprendizaje se fortalece a través de las rutinas, la repetición y el juego. A través de objetos virtuales de aprendizaje que impliquen la toma de decisiones, resolución de problemas o videos que pueda tomar como referente para imitar, se puede guiar al estudiante para que desarrolle su autonomía.

La autonomía del estudiante se ve evidenciada cuando son capaces de realizar por sí mismos tareas y actividades acordes a su edad, contexto y entorno social.

Hoy en día, los niños preescolares muestran habilidades para el manejo de dispositivos como el celular, Tablet o computadora. Un objeto virtual de aprendizaje que motive al alumno a interactuar con contenidos a través del juego, de una canción o de una presentación interactiva y que además esté diseñado tomando en cuenta los intereses del alumno, garantiza la adquisición de contenidos y, además, al ser reutilizable, le facilita al alumno su acceso cuantas veces lo desee.

El docente sigue siendo una pieza fundamental para ayudar al estudiante a desarrollar su autonomía, los objetos virtuales de aprendizaje son una herramienta útil para fomentarla pues a través de su diseño, el docente puede lograr que el estudiante entienda mejor cómo funcionan las

causas y los efectos, y también puede ayudarlo a ser consciente del impacto que pueden tener sus acciones en su entorno escolar, social y familiar.

Del mismo modo, un objeto virtual de aprendizaje ayuda a la motricidad fina, dado que el alumno tiene que controlar el movimiento de su mano y coordinar vista y tacto para interactuar digitalmente con lo que ve en pantalla.

Es por ello que la elección del objeto virtual de aprendizaje dependerá de la metodología y la estrategia docente para poder brindarle al estudiante oportunidades para decidir, involucrarlos en la actividad despertando su interés, colocarlos en situaciones de independencia frente al monitor y generando en ellos emociones a través de la interacción con la pantalla. Sin embargo, es importante que el diseño y la elección de los OVA, incluya instrucciones y retroalimentación para asegurar la comprensión de los contenidos que abordan. En el caso de aquellos recursos que se diseñan haciendo uso de herramientas educativas que no permiten anexar una retroalimentación, es importante que ésta se haga a través de un video, un audio o una presentación interactiva que pueda anexarse de manera independiente a la actividad, pues de esta forma se puede garantizar su reusabilidad de manera autónoma por parte del alumno preescolar, aunque no esté acompañado de un adulto.

El uso de OVA como parte de la metodología docente, demanda una actualización o capacitación en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación a favor de la educación y requiere de los siguientes recursos: internet y computadora. Y aunque sabemos que en nuestro país existe una brecha digital, es importante comenzar a innovar la metodología de enseñanza en la

educación básica y cambiar aquellos paradigmas que sostienen que la educación en línea es una educación de muy baja calidad.

Hay dos principales obstáculos que los docentes encuentran para capacitarse en el uso de las tecnologías a favor de la educación:

1. El tiempo
2. La resistencia al cambio

Si bien las tecnologías no están al alcance de todos, es necesario reconocer que el uso de las TIC se ha convertido en una necesidad básica para hacer frente a la educación en línea en el nivel básico de educación sea que nos encontremos en confinamiento por la pandemia o no. Lo que es un hecho es que el uso de OVA en las sesiones didácticas para el nivel preescolar asegura la atención, el interés y la interacción durante la clase cuando va acompañado de una buena estrategia de enseñanza y de la mediación docente.

Referencias

- Argüelles, Cruz José Amadeo (2018). *Política y Gestión de Tecnología Educativa en México*. Instituto Politécnico Nacional. Ciudad de México. Obtenido de <https://redlate.net/wp-content/uploads/2019/02/politica-y-gesti%C3%B3n.pdf>
- Arias, J. (2017). *Incidencia de un objeto virtual de aprendizaje en los procesos de aprendizaje sobre el territorio*. Instituto Tecnológico de Monterrey, Puebla, México. Obtenido de <https://repositorio.tec.mx/handle/11285/622480>
- Arias, M. D. (2001). Red Nacional para la Transformación de la Educación básica desde la Escuela (RED-TEBES). *Redes de Maestros: Una alternativa para la transformación escolar*, Sevilla: Diada Editora. (Pp. 85-114).
- Ausubel, D. P. (1973). "Algunos aspectos psicológicos de la estructura del conocimiento". En Elam, S. (Comp.) *La educación y la estructura del conocimiento*. Investigaciones sobre el proceso de aprendizaje y la naturaleza de las disciplinas que integran el currículum. Ed. El Ateneo. Buenos Aires. Págs. 211-239.
- Barrón, B. y. (2008). *La Educación a Distancia en México. Narrativa de una historia silenciosa*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Cabero, J. (2006). Bases Pedagógicas del E-Learning. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, Vol. 3 No. 1 Pp. 9-14.
- Castro, E. M. (2013). *El significado de innovar ¿Cómo se innova?* Madrid: CSIC: Catarata.
- Callejas Cuervo, Mauro; Hernández Niño, Edwin José; Pinzón Villamil, Josué Nicolás *Objetos de aprendizaje, un estado del arte Entramado*, vol. 7, núm.

- 1, enero-junio, 2011, pp. 176-189 Universidad Libre Cali, Colombia
- Chiape, Segovia y Rincón. Los Objetos Virtuales de Aprendizaje y su Impacto en la Calidad del Proceso de Enseñanza en la Educación Virtual. Isavic C. Tovar G. pp. 113-126.
- Delorme, C. (1985). Las corrientes de la innovación. De la animación pedagógica a la investigación-acción. Madrid: Narcea. m, C. (s.f.)
- Fernández, M. K. (2014). La educación en línea: una perspectiva basada en la experiencia de los países. *Revista de Educación y Desarrollo*, 29-39.
- Fierro, M., Fortoul, B. y Rosas, L. (1999). Transformando la práctica docente. Una propuesta basada en la investigación-acción. México: Paidós Mexicana.
- Franco, A. (2016). *El uso de las TIC para fomentar la escritura en los niños que cursan la Educación Preescolar*. Tesina Licenciatura en Educación Preescolar, Universidad Pedagógica Nacional, Ciudad de México. Obtenido de <file:///C:/Users/Liz/Downloads/TESIS-TIC-Y-EDUCACION-PREESCOLAR.pdf>
- Freire, P. (Dirección). (2010). Fragmentos Testimoniales de una praxis [Película].
- García-Cabrero, B., Loredó, J. y Carranza, G. (2008). Análisis de la práctica educativa de los docentes: pensamiento, interacción y reflexión. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*. Especial. Consultado el 13 de julio de 2016, en: <https://redie.uabc.mx/redie/article/view/200>
- Ibáñez, Raymundo. (2019). La práctica docente y sus implicaciones pedagógicas. *Revista Universitaria*. Num. 26. Consultado en <https://educa.upnvirtual.edu.mx/index.php/hecho-en-casa/8-hecho-en-casa/371-la-practica-docente>

INEE. (2020). *Encuesta Nacional a Docentes ante el Covid-19. Retos para la educación a distancia*. Universidad Iberoamericana, Ciudad de México: Revista Latinoamericana de Estudios Educativos Vol. L Num. Esp. Pp. 41-88.

López y Mota, A. D. (2016). *Modelo de validación ALTER-NATIVA de objetos virtuales de aprendizaje en escenarios naturales*. México: UPN y Universidad Distrital Francisco José de Caldas.

Losardo, E. (10 de Febrero de 2016). Derribando los mitos de la educación virtual. Wormwhole: Extraído de https://www.youtube.com/watch?v=gFeZaxzuZ_M.

Martínez, S. (2015). *Las tecnologías de información y comunicación en el proceso de enseñanza en México y el mundo*. Tesis de Grado Licenciatura en Informática Administrativa, Universidad Autónoma del Estado de México, Texcoco, Estado de México. Obtenido de <http://ri.uaemex.mx/bitstream/handle/20.500.11799/62544/TESIS%20FINAL-split-merge.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Moschen, J. C. (2005). *Innovación educativa: Decisión y búsqueda permanente*. Buenos Aires: Bonum.

Olivé, A. (18 de Abril de 2015). El concepto de "Praxis" en Marx: "La unidad de ética y ciencia". Obtenido de Wordpress: <https://kmarx.wordpress.com/2015/04/18/el-concepto-de-praxis-en-marx-la-unidad-de-etica-y-ciencia>

Ortiz, M. (2018). *Una estrategia educomunicativa desde la práctica docente frente al aprendizaje de Geografía en Secundaria*. Tesis de grado Licenciada en Educación e Innovación Pedagógica, Unviersidad Pedagógica Nacional,

Ciudad de México. Obtenido de

<http://digitalacademico.ajusco.upn.mx:8080/jspui/handle/123456789/31459>

Piaget, J. (1973). *La representación del mundo en el niño*. Madrid: Morata.

Revista de Tecnología de Información y Comunicación en Educación • Volumen 8,

Nº 1 Enero-Junio 2014.

Rodríguez, Ma. Luz (2004). La Teoría del Aprendizaje Significativo. Concept Maps:

Theory, Methodology, Technology Proc. of the First Int. Conference on

Concept Mapping Pamplona, Spain 2004. Extraído de

<https://cmc.ihmc.us/Papers/cmc2004-290.pdf>

Scagnoli, N. (2000). El aula virtual: Usos y elementos que la componen. *UIUC*,

Extraído de

<https://www.ideals.illinois.edu/bitstream/handle/2142/2326/?sequence=2>.

Vázquez, A. S. (1985). "Mi obra filosófica". En praxis y filosofía. Ensayos en

homenaje a Adolfo Sánchez Vázquez. México: Grijalbo.

Vázquez, A. S. (2003). 1. Qué es la praxis y 3. Praxis creadora y praxis reiterativa.

Filosofía de la praxis. México: Siglo XXI.

Villegas, D. S. (2018). *Objetos Virtuales de Aprendizaje como Estrategia Didáctica*

de Enseñanza Aprendizaje en la Educación Superior Tecnológica. Tesis de

Maestría en Informática Educativa, Universidad Técnica de Ambato,

Ecuador. Obtenido de

[https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/28124/1/1804326997-](https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/28124/1/1804326997-Diego-Sebasti%C3%A1n-S%C3%A1nchez-Villegas.pdf)

[Diego-Sebasti%C3%A1n-S%C3%A1nchez-Villegas.pdf](https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/28124/1/1804326997-Diego-Sebasti%C3%A1n-S%C3%A1nchez-Villegas.pdf)

Zapata-Ros, Miguel (2015). Teorías y modelos sobre el aprendizaje en entornos

conectados y ubicuos. Bases para un nuevo modelo teórico a partir de una

visión crítica del “Conectivismo”. *Education in the Knowledge Society*, vol 16, núm. 1, 2015, pp.69-102. Universidad de Salamanca. Salamanca, España. Extraído de <https://www.redalyc.org/pdf/5355/535554757006.pdf>

Anexos

Encuesta para padres de familia nivel preescolar

Esta encuesta pretende conocer el contexto familiar del alumno de preescolar

1. ¿Cuentan con internet en casa? *

Marca solo un óvalo.

Sí

No

2. ¿Quién sostiene la economía del hogar? *

Marca solo un óvalo.

Papá

Papá y mamá

Mamá

Otro

3. Seleccione los recursos tecnológicos con los que cuenta en casa *

Selecciona todos los que correspondan.

Computadora

Teléfono celular

Tablet

Televisión

4. ¿Cuántos hijos tiene? *

Marca solo un óvalo.

1

2

3

4

5 o más

5. ¿Cuántos hermanitos de su hijo estudian actualmente en línea?

Marca solo un óvalo.

0

1

2

3

4

5 o más

6. Seleccione el o los niveles educativos en el que estudian los hermanos su hijo *

Selecciona todos los que correspondan.

Preescolar

Primaria

Secundaria

Preparatoria/Técnica

Licenciatura

7. ¿Qué dispositivo utiliza su hijo de nivel preescolar para estudiar en línea? *

Marca solo un óvalo.

- Computadora/Laptop
- Teléfono celular
- Tablet
- Ninguno de los anteriores

8. El dispositivo que usa el pequeño, también lo comparte con sus hermanos para * que puedan estudiar en línea *Marca solo un óvalo.*

- Sí
- No
- A veces

9. ¿Qué piensa de la escuela en línea en el nivel preescolar? *

Marca solo un óvalo.

- A mi hijo le funciona, sí aprende
- A mi hijo le cuesta trabajo aprender
- A mi hijo no le funciona para aprender
- Otro

10. ¿Quién supervisa al pequeño para que pueda conectarse a sus sesiones virtuales? *

Marca solo un óvalo.

- Papá
- Mamá
- Tíos/Abuelos
-

Hermano (a)

11. ¿Cuál es la razón por la que su hijo no entra a una sesión virtual? *

Marca solo un óvalo.

- No hay nadie en casa que lo supervise
- No tenemos internet en casa
- A mi hijo no le gusta, por eso no se conecta
- A mí no me gusta, por eso no asiste a su sesión
- No entra porque se me olvida que mi hijo tenía sesión virtual

12. ¿Cuál es la razón por la que su hijo no entrega tareas y actividades en Classroom? *

Marca solo un óvalo.

- Llego muy tarde de trabajar y no nos da tiempo
- Porque no tengo internet en casa
- Porque mi hijo no quiere hacer la tarea
- Porque no estoy de acuerdo con esta modalidad de escuela
- Porque tengo que apoyar más a sus otros hermanos
- No es mi caso, mi hijo sí entrega sus actividades y tareas

13. Escriba por favor una opinión sobre la escuela en línea del nivel básico de * educación en nuestro país.

Lista de cotejo sobre las estrategias de enseñanza-aprendizaje			
Nivel:		Grupo:	
Profesora:			
Título de la sesión		Aprendizaje esperado:	
Semana de planeación docente:		Asignatura:	
Estrategia:			
Desarrollo:			
Indicador	Si	No	Observaciones
Utiliza OVA o REDA			
Es atractiva para el alumno			
Es funcional para abordar el tema			
Promueve la interacción autónoma del estudiante con los			
Es clara en sus objetivos			
El objetivo de la estrategia es congruente con sus actividades			
La estrategia es flexible			
La estrategia genera diálogo entre los estudiantes y el docente			
La estrategia usa el trabajo colaborativo			
La estrategia genera reflexión y análisis en el alumno			

Diario de Campo/Observación directa

Fecha

Actividad

Inicio de la Sesión didáctica:

Desarrollo de la Sesión didáctica

Cierre de la sesión didáctica

TAREAS REALIZADAS	NO	
RESULTADOS HALLAZGOS IMPORTANTES	Y/O	
IMPACTO DE LA EXPERIENCIA		
CANCELACIONES	O	

VICISITUDES

Diario de Campo/Observación indirecta

Fecha

LUGAR: PLATAFORMA CLASSROOM Y GRUPO DE WHATSAPP

REGISTRO DE TAREAS

COMENTARIOS

FOTOGRAFÍAS

VÍDEOS

Entrevista personalizada

1. ¿Cuántos años de experiencia tiene como docente frente a grupo?
2. ¿Cuáles son las técnicas y estrategias que más utiliza con sus alumnos?
3. ¿Realiza planeaciones didácticas?
4. ¿Qué recursos le ofrece la escuela donde labora para el ejercicio de su función docente?
5. ¿Cuenta con computadora personal e internet en casa?
6. ¿Cuántos cursos de capacitación en materia de tecnología ha tomado a lo largo de su carrera? ¿cuáles fueron?
7. Utiliza de manera regular recursos digitales en su aula de clases
8. ¿Qué dinámica ha tenido que implementar a causa de las clases virtuales?
9. ¿Cómo se siente usted en esta nueva modalidad de enseñanza?
10. ¿Qué problemas enfrenta como profesionista ante esta situación?
11. ¿Qué actitudes a detectado en su comunidad de padres de familia ante esta situación académica derivada del confinamiento por el Covid-19?
12. ¿Conoce qué son los Objetos Virtuales de Aprendizaje?
13. ¿Conoce algunas plataformas educativas que puedan ayudarle a dar clases de manera virtual?
14. ¿Cuáles son los principales obstáculos que ha enfrentado cuando a tenido la intención de actualizar sus conocimientos en materia de tecnología?