

RAE

1. **TIPO DE DOCUMENTO:** Trabajo de grado para optar por el título de MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
2. **TÍTULO:** AMBIENTES DE APRENDIZAJE EN EL PRIMER CICLO EDUCATIVO
3. **AUTORES:** Jaqueline Rodríguez Olarte, Nidia Constanza Poveda Cárdenas y Victoria del Carmen Jiménez Reyes.
4. **LUGAR:** Bogotá, D.C.
5. **FECHA:** Junio 20 de 2015
6. **PALABRAS CLAVE:** Ambientes de Aprendizaje, ciclos en Educación
7. **DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO:** La investigación aborda los ambientes de aprendizaje en el primer ciclo educativo como un eje que involucra una serie de instrumentos que motivan al niño y la comunidad educativa partiendo de sus intereses y las necesidades del contexto, fortaleciendo su aprendizaje, la relación con el otro y con el medio; convirtiendo dicho aprendizaje en un proceso significativo que se aprovecha de la innovación, del trabajo colaborativo y que contribuyen en el buen vivir desde la educación por ciclos; beneficiándose de los recursos del medio y apropiándose de la tecnología como parte del presente y del futuro.
8. **LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN:** Facultad de Educación. Grupo Tendencias Actuales En Pedagogía (TAEPE). Línea Formación y Práctica Pedagógica. Temática: Ambientes de Aprendizaje y ciclos en Educación.
9. **METODOLOGÍA:** Esta investigación es de tipo cualitativo y utiliza la investigación acción, interesándose por lo particular desde una mirada interna. Siendo así, la investigación-acción desde la postura de James Mckernan (2008) propone ciclos de acción viéndolos como un modelo de proceso temporal. En consecuencia, el tipo de estrategia de recolección de información que se adoptó teniendo en cuenta el contexto fue la observación participante, diario de campo y registro fotográfico de las experiencias vividas, para analizar las manifestaciones de las vivencias de los actores en el proceso investigativo.
10. **CONCLUSIONES:** El desarrollo de la presente investigación, conlleva a elementos fundamentales para dar sentido a los conocimientos de temáticas abordadas, denotando la importancia de acercar y armonizar los ambientes de aprendizaje con la tecnología, familiarizando las actividades escolares con las situaciones de la vida cotidiana, permitiendo una comprensión y un aprendizaje integral que a la vez sea utilizado como semillero y nutra la práctica pedagógica. Siendo así, el proyecto de investigación permitió que se involucren los procesos de oralidad, lectura, escritura, pensamiento lógico matemático, creaciones artísticas y sobre todo relaciones personales-sociales; exteriorizando el propio pensamiento, generando nuevas ideas, potenciando y favoreciendo la construcción propia y el proyecto de vida de cada uno de los niños y las niñas invitados a participar; aprovechando el trabajo colaborativo que involucro a la familia de una manera consciente e intencional, para así alcanzar los objetivos propuestos. En suma y desde una perspectiva crítica se pretende la transformación, apoyados en dinámicas que sean proyectadas creativamente, utilizando cada uno de los diferentes talentos con los que cuenta el ser humano y sirvan para generar nuevas prácticas emancipadoras que modifiquen y amplíen las diferentes formas de pensar, crear y aprender.

AMBIENTES DE APRENDIZAJE EN PRIMER CICLO EDUCATIVO

**JIMENEZ REYES VICTORIA DEL CARMEN
POVEDA CARDENAS NIDIA CONSTANZA
RODRIGUEZ OLARTE JACQUELINE**

**UNIVERSIDAD SAN BUENAVENTURA DE BOGOTA
MAESTRIA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES
BOGOTÁ D.C
2015**

AMBIENTES DE APRENDIZAJE EN PRIMER CICLO EDUCATIVO

**JIMENEZ REYES VICTORIA DEL CARMEN
POVEDA CARDENAS NIDIA CONSTANZA
RODRIGUEZ OLARTE JACQUELINE**

**UNIVERSIDAD DE SAN BUENAVENTURA
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS
MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**Trabajo presentado como requisito parcial para optar por el título de Maestría en
Ciencias de la Educación**

Asesor: Ingeniero Nelson Castillo Alba

**BOGOTÁ D.C
2015**

AGRADECIMIENTOS

Las autoras quieren agradecer primeramente a Dios el dueño de la vida, por permitir subir un peldaño más en su capital simbólico cultural; al profesor Sneider Saavedra, por sus valiosas orientaciones, promovió una actitud investigativa y así mismo deseos de conocer a profundidad este atractivo tema. Su interés fue un eje motivador que logro integrar los conocimientos para lograr este valioso proyecto.

De mismo modo, las autoras expresan su agradecimiento al profesor Nelson Castillo por su apoyo a partir de la autonomía y libertad; brindando la confianza suficiente en el desarrollo de este proyecto innovador. Igualmente, las autoras agradecen a todos los miembros de la Universidad de San Buenaventura, a los Profesores Teresa Arbeláez, Diego Barragán, Alfonso Tamayo, Jaime Alejandro Rodríguez, Guillermo Londoño, Javier Salcedo, Nubia Arias y a Johana Rivera por toda la atención brindada.

También se agradece a la Institución Educativa Distrital Hunza de la Localidad de Suba, por brindar los espacios, a los estudiantes de primer ciclo, jornada tarde, por regalarnos su imaginación y fantasía propios de su edad, a los padres de familia, a la profesora Mariela Sandoval por su gran apoyo, a las directivas del colegio y a todos los miembros de la comunidad educativa, al igual que al profesor Ricardo Muñoz de la Institución Educativa Gerardo Paredes por orientar la creación del ambiente de aprendizaje en la simulación.

DEDICATORIA

Dedicamos este trabajo a Dios el dueño de la vida, porque nos ilumino y guio por este camino, a nuestras familias (padres, esposos, hijos, hermanos, sobrinos y a los que ya no están) porque nos regalaron tiempo y espacio para poder cumplir las metas propuestas y a la Secretaria de Educación Distrital de Bogotá por el apoyo humano y financiero que contribuye en nuestro capital simbólico cultural.

Jacqueline Rodríguez, Nidia Constanza Poveda, Victoria Jiménez

“Si buscas resultados distintos, **no hagas**
siempre lo mismo”

Albert Einstein

RESUMEN

La investigación aborda los ambientes de aprendizaje en el primer ciclo educativo como un eje que involucra una serie de instrumentos que motivan al niño y la comunidad educativa partiendo de sus intereses y las necesidades del contexto, que a su vez fortalece el aprendizaje, la relación con el otro y con el medio; convirtiéndolo en un proceso significativo que se aprovecha de la innovación, del trabajo colaborativo y que contribuyen en el buen vivir desde la educación por ciclos; utilizando los recursos del medio y apropiándose de la tecnología como parte del presente y del futuro.

ABSTRACT

This article addresses the issue of learning environments in the first education cycle as the axis that encompasses a series of tools that motivate the child and the educational community, based on their interests and the needs demanded by their surroundings. Using those tools help them to develop their learning, to connect with other and with their environment, and to generate a meaningful process that explores innovation and collaborative work in the education per cycle. This approach makes possible, therefore, a complete use of the available resources and it embraces technology as part of the present and the future.

PALABRAS CLAVE

Ambientes de aprendizaje

Educación por ciclos

KEYWORDS

Learning environments

Education cycles

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.....	VIII
CAPÍTULO 1 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.....	1
Planteamiento del problema.....	1
Justificación.....	2
OBJETIVOS.....	4
Objetivo general.....	4
Objetivos específicos.....	4
CAPITULO 2. ANTECEDENTES	
Antecedentes	5
CAPITULO 3. MARCO TEORICO	
Ambientes de aprendizaje	8
Ambientes virtuales de aprendizaje.....	9
Ambientes virtuales de aprendizaje como una estrategia educativa novedosa y atrayente.....	10
Ambientes virtuales de aprendizaje una potenciación del quehacer pedagógico.....	10
Ambientes virtuales de aprendizaje, herramienta de producción de conocimiento y aprendizaje como construcción colectiva.....	11
Plataforma Moodle.....	12
Simulación.....	13
Salidas Pedagógicas.....	13
Ruta metodológica para construcción de ambientes de aprendizaje.....	14
Momentos de ambientes de aprendizaje.....	16
Los ciclos de aprendizaje.....	19
CAPITULO 3. MARCO METODOLOGICO	

Investigación Acción.....	23
Primer ciclo de Acción.....	25
Segundo ciclo de Acción.....	26
CAPITULO 4. ANÁLISIS DE RESULTADOS	
Ambientes de Aprendizaje utilizando los recursos del medio.....	28
Plataforma Moodle milaulas.com: cibermar y ciberseiva.....	29
Simulación.....	33
CONCLUSIONES.....	37
BIBLIOGRAFIA	
INDICE DE FIGURAS	
Figura No.1 Primer Ciclo de Acción.....	25
Figura No.2 Segundo ciclo de Acción.....	26
Figura No. 3 Página Inicial.....	30
Figura No. 4 Actividad: elabora tú animal marino favorito.....	31
Figura No. 5 Actividad ¿Qué es un diorama?.....	31
Figura No. 6 Actividad ¿Cómo elaborar binoculares?.....	32
Figura No. 7 Actividad títeres de animales marinos.....	33

INDICE DE ANEXOS

Anexo 1 Cronograma de ambiente de aprendizaje marino.	41
Anexo 2 Cronograma de ambiente de aprendizaje selvático.....	42
Anexo 3 Ruta metodológica de ambientes de aprendizaje	44
Anexo 4 Formato de registro diario.....	48
Anexo 5 Ambiente de aprendizaje (Marino).....	61
Anexo 6 Ambiente de aprendizaje (selvático).....	72

INTRODUCCIÓN

Los saberes y experiencias en el primer ciclo educativo (primero y segundo de primaria), deben ser asertivas, creativas e innovadoras teniendo en cuenta que los resultados de éstas se pueden evidenciar en cada una de las actividades que se proponen para este ciclo. De ahí, que los ambientes de aprendizaje son herramientas fundamentales y necesarias donde la escuela está en la obligación de propiciar y fielmente contribuir en el desarrollo de destrezas, habilidades y competencias que propenden en el buen vivir.

La presente investigación implementa ambientes de aprendizaje, aprovechando los hábitats tanto marino como selvático, evaluando dicha implementación desde una postura crítica y emancipadora. Para la consecución de dicho objetivo se partió de procesos académicos acerca de la inmersión y uso de las tecnologías, se toma conciencia desde de la importancia de generar conocimientos que utilizan las experiencias de diversas maneras; lo cual sirvió como insumo para iniciar con la propuesta investigativa, utilizando los antecedentes y fundamentación teórica orientadas hacia los ambientes de aprendizaje, el uso pedagógico de las TIC y los ciclos en educación, enfatizándose en el primer ciclo; al igual que la formación docente en los diferentes temas.

Además, se utilizaron estrategias que involucran directamente no sólo a los niños y niñas de primer ciclo de la Institución Educativa Hunzá, sino también sus familias, los docentes y la comunidad; teniendo como base la investigación cualitativa, y para este caso en particular la investigación acción con algunos instrumentos que esta implica como lo son: la observación participante y diario de campo.

Los resultados de la investigación determinaron que cada escenario propuesto genera esfuerzo y dedicación colectiva, al igual que capacidad creadora tanto de los maestros como de los niños, niñas y sus familias; que permiten el desarrollo de competencias argumentativas, interpretativas y propositivas.

Por lo tanto se pretende que esta investigación sea un semillero que contribuya al cambio en la producción de conocimientos y actuación en coherencia con las dinámicas cambiantes del mundo moderno. Además de posibilitar la implementación del mismo en el currículo de la institución, que facilite establecer una relación de conocimientos con cada uno de los ciclos y permita a su vez una integración de maestros, conocimientos, saberes y aprendizajes, que no solo potenciarán un cambio positivo en los estudiantes, sino también en la labor cotidiana de cada uno de los maestros para que se conozcan resultados positivos en la institución, el interés que despertó esta propuesta en las docentes inmersas e investigadoras permite dar a conocer con entusiasmo y apropiación dicha investigación como una propuesta educativa transformadora al interior de la institución.

CAPITULO 1. DESCRIPCION DEL PROYECTO

Planteamiento del problema:

Los ambientes de aprendizaje son estrategias educativas, que permiten aprovechar los recursos del medio, a través del acceso a la virtualidad que permita una condición de posibilidad para el enriquecimiento intelectual de los miembros de una sociedad a partir de la construcción de una relación equilibrada y saludable de la infancia con la tecnología. Siendo así, se visualiza como una experiencia significativa que consiente el apoyo integral al mejoramiento institucional, donde se manifiestan varios criterios que permiten que se convierta en un referente para otros.

Por lo tanto se propone una práctica pedagógica dirigida a niños y niñas de primer ciclo, (primero y segundo de primaria en instituciones públicas de Bogotá) desde una perspectiva integral, tiene como ejes la autonomía, el cuerpo, la capacidad de expresión desde múltiples lenguajes (juego, arte, literatura, exploración del medio) las experiencias científicas, la espiritualidad, la convivencia, y las TIC, fundamentales en esta edad, puesto que la curiosidad es una de la mayores características de los niños y las niñas con la cual indagan conocen y dan sentido a su mundo; enriquece sus formas de comunicación y relación con el entorno mediado por las TIC.

De igual manera y teniendo en cuenta, que el contexto social, cultural y económico donde estos niños y niñas de primer ciclo inician su preparación para la vida, se encuentran con unas características particulares como son, hogares en su mayoría carentes de figura paterna, madres cabeza de familia que para lograr el sustento familiar trabajan en extensas jornadas y estos niños y niñas van adquiriendo responsabilidades que no les corresponden, estos menores quedan al cuidado de su hermano o hermana mayor, la dificultad en la parte económica y el reducido tiempo que los progenitores le proporcionan a sus hijos, hacen que las oportunidades se reduzcan o sean casi nulas para mostrarles a los menores, lugares o territorios de atracción o de innovación. Por lo que se pretende otorgar a estos niños y niñas la oportunidad de conocer e imaginar otros escenarios diferentes a los que habitualmente están acostumbrados.

Siendo así, se puede evidenciar la dificultad que está enmarcada a nivel económico, ya que las Instituciones Educativas Distritales no cuentan con rubros suficientes para involucrar dichas salidas pedagógicas al ejercicio mismo, lo cual contribuye al desmejoramiento de la calidad educativa, evitando la transformación en las prácticas para generar un ambiente en el que los estudiantes se involucren en múltiples experiencias que logren proyectar efectos positivos que contribuyan a su desarrollo humano y proyecto de vida.

En consecuencia, surge la idea de generar y aprovechar escenarios con los recursos del medio y la virtualidad que pueden ser utilizados como mediadores entre la realidad y los imaginarios, por ello aparece el siguiente interrogante:

¿Mejoran las prácticas educativas con la implementación de ambientes de aprendizaje en el primer ciclo educativo?

Justificación

En el año 2012 las investigadores iniciaron un proceso académico con la Fundación Saldarriaga Concha, CDI Colombia e IBM acerca de la inmersión y uso de las tecnologías frente al proceso de inclusión de niños y niñas con capacidades diferentes, en ese momento, se toma conciencia acerca de la importancia de generar conocimientos utilizando las experiencias de diversas maneras, para obtener mejores resultados. Fue así, como al siguiente año se asume el reto de trabajar con el primer ciclo educativo, desde una óptica del juego, la literatura, el manejo de las emociones, los experimentos y por supuesto el uso adecuado de las TIC. De esta manera, se consolidó una primera etapa que sirvió como insumo para desarrollar posteriormente un proyecto de innovación. Es así, como cada viernes se realizaron diversas actividades buscando generar experiencias significativas dentro del proceso académico y de convivencia de cada uno de los estudiantes, seguido de la salida pedagógica al museo de mar; experiencia que motivó a los niños y las niñas a indagar, a expresarse con mayor facilidad sobre lo aprendido, pero sobre todo se vivió como una experiencia de felicidad.

Posteriormente, en el segundo semestre del año 2013 al aprovechar la posibilidad de actualización y fortalecimiento docente en la Maestría en Ciencias de La educación de la Universidad de San Buenaventura de Bogotá, se toma la decisión de aprovechar cada experiencia vivida y enmarcar una propuesta investigativa dentro de la línea de investigación “utilización de las TICS en la educación”, con el propósito de fortalecer los procesos académicos desde las expediciones pedagógicas con el beneficio de la virtualidad.

Por consiguiente, y teniendo en cuenta que la investigación que se pretende llevar a cabo es con estudiantes pertenecientes al primer ciclo educativo (primero y segundo de primaria) bajo las políticas públicas de educación que cobijan al distrito de Bogotá, se escogió esta población por sus características particulares como lo son el contexto sociocultural, económico, educativo y también los espacios físicos con cuales cuenta la institución en la cual se llevara a cabo esta propuesta investigativa , debido a que tiene una infraestructura carente de espacios acordes para ejercer una práctica educativa exitosa que posibilite el desarrollo de actividades lúdico-recreativas, de igual manera debido a los pocos recursos económicos con los que se cuenta en la institución, no se pueden realizar actividades con costos elevados o que requieran el apoyo económico de los padres de familia, imposibilitando aprendizajes desde los distintos escenarios con los que cuenta la ciudad y tienen acceso la gran mayoría de los estudiantes de Bogotá, esto hace pensar a las investigadoras en una propuesta que supla en su gran mayoría estas desventajas sociales.

Cabe notar que una gran ventaja con la que se cuenta en la institución son los recursos tecnológicos a los que se tienen acceso, los cuales permiten desarrollar esta propuesta de investigación titulada bajo el nombre de ambientes de aprendizaje en el primer ciclo educativo, que pretende diseñar e implementar diferentes ambientes que permitan mejorar las prácticas educativas y así los aprendizajes de los estudiantes desde una pedagogía innovadora y creativa mediada por las TIC que permita transformar las propias prácticas, teniendo en cuenta que los estudiantes encuentren un medio divertido, innovador, lúdico para acercarse al conocimiento, al igual que suplir una necesidad de tipo logístico y económico para la Institución Educativa y su comunidad, generando otra posibilidad donde se aprovechen los recursos del medio al igual que los tecnológicos y virtuales en compañía del compromiso y la dedicación.

En la actualidad, los colegios públicos se rigen por el programa de reorganización curricular por ciclos, es por ello que como investigadoras y gestoras de este proyecto y de

acuerdo con las necesidades primordiales del ciclo uno(primero y segundo de primaria), como muestra del proceso de investigación; se encuentra de vital importancia la impronta del primer ciclo: infancias y construcción de sujetos, caracterizado por la estimulación y exploración (SED, 2010), en la cual se evidencia la necesidad de realizar actividades con variedad de estímulos sensoriales, experiencias breves y divertidas. Al igual, se tiene en cuenta los cortos tiempos de atención que presentan cada uno de los estudiantes del ciclo y se percibe la necesidad por explorar el mundo que le rodea, justificándose esta propuesta investigativa de ambientes de aprendizaje como una estrategia novedosa y atrayente; enmarcada en las dinámicas socioculturales del contexto en el cual se desenvuelve la población en el cual se desarrolló la propuesta investigativa.

Finalmente, se busca a partir de la observación, el análisis de lo que ocurrió en cada experiencia naciente que abordo un tema; en la manera que se sistematizan dichas experiencias se abrirán caminos y nuevas concepciones dentro de la práctica.

Objetivos

Objetivo general

Implementar dos ambientes de aprendizaje de los ecosistemas marino y selvático, como estrategia en la construcción de conocimientos, de los niños y niñas de la Institución Educativa Distrital Hunza.

Objetivos específicos

1. Diseñar e implementar dos ambientes de aprendizaje de los ecosistemas marino y selvático; aprovechando los recursos del medio y la tecnología.
2. Evaluar la implementación de cada uno de los ambientes virtuales y naturales de aprendizaje de los ecosistemas marino y selvático
3. Analizar los resultados de la experiencia a partir de la observación participante en las vivencias de los niños y niñas durante la implementación y evaluación de los dos ambientes de aprendizaje de los ecosistemas marino y selvático, aprovechando los diarios de campo.

CAPITULO 2. ANTECEDENTES

Antecedentes

A continuación se presenta una síntesis de las investigaciones que se consideran relevantes para el desarrollo de esta investigación, realizadas en Latinoamérica, las cuales se delimitaron en un lapso de diez años por ser las más pertinentes.

SZPINIAK FERREIRA, ARIEL SANZ V, CECILIA. (2011) Realizaron una investigación sobre: Usabilidad de los Entornos Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje. Evaluación por capas. La cual fue publicada por la revista: Tecnología Informática Aplicada en Educación, perteneciente a la Facultad de Informática de la Universidad Nacional de La Plata.

Dentro la cual encontramos palabras claves como: EVEA, usabilidad, evaluación. Esta investigación se describe como: Un Informe de nuevos avances de un modelo de evaluación de Entornos Virtuales de Enseñanza y de Aprendizaje basado en la usabilidad. El modelo propuesto forma parte de una tesis correspondiente a la Maestría de Tecnología Informática Aplicada en Educación, de la universidad Nacional de la Plata. Síntesis de los lineamientos generales y se detallan los aspectos principales para llevar a cabo la segunda, tercera, y cuarta capa de evaluación.

DARÍO RODRÍGUEZ, NORBERTO CHARCZUK, RAMÓN GARCÍA-MARTÍNEZ, para esa poca tenían una investigación en progreso: Espacios Virtuales para Trabajo Colaborativo. El concepto de espacio virtual para trabajo colaborativo (EVTC), surge de la fusión de los conceptos de: teletrabajo, equipos de desarrollo y espacios virtuales. Un EVTC se puede definir como un espacio basado en tecnología de Internet que permite el trabajo colaborativo de grupos en los que sus miembros no se encuentran físicamente contiguos [3]. Algunas de las ventajas, entre otras, que ofrece el trabajo grupal basado en EVTCs son: [a] el soporte informático de todos los artefactos desarrollados por el equipo de trabajo permite la trazabilidad de los avances y en consecuencia mejorar el control y la gestión del proyecto; [b] los costos vinculados a conexión de internet y servidores requeridos para el trabajo sobre EVTCs son sensiblemente menores a los costos vinculados a infraestructura física de espacios para trabajos presenciales; [c] el tiempo dedicado a traslados

hasta el lugar de trabajo es ganado por el individuo para ocio o descanso con el consecuente impacto positivo sobre su productividad en las horas de trabajo.

Los espacios virtuales de trabajo colaborativo permiten la integración de grupos de trabajo en la que sus miembros no están físicamente contiguos. Hay una amplia literatura vinculada al modelado de las arquitecturas software que soportan este tipo de ambientes. Sin embargo, los formalismos existentes atienden la interacción entre actores y sistema y entre componentes del sistema; descuidando los aspectos de interacción humana. Este proyecto se propone desarrollar, mediante la metodología de prototipo evolutivo, los siguientes elementos: (a) herramientas para el modelado y diseño de espacios virtuales para trabajo colaborativo con énfasis en las interacciones humanas que deben soportar, (b) un arquetipo patrón de arquitectura de espacio virtual dedicados al desarrollo de proyectos grupales, y (c) herramientas de medición de interacción humana en grupos que realicen trabajo colaborativo basado en espacios virtuales

MERCEDES DELGADO, XIOMARA ARRIETA Y VICTOR RIVEROS. Le dieron a su investigación el nombre de Uso de las TIC en educación, una propuesta para su optimización.

Describiendo actualmente las tecnologías de la información y la comunicación (en adelante TIC) forman parte de los diferentes estratos de la sociedad, desde el sector productivo, económico, científico, cultural hasta el educativo.

Los distintos países desarrollados del mundo ya han incorporado las TIC a la educación, sumergiéndola en la globalización y mundialización del saber; es decir, creando una aldea global de conocimiento. Vivimos en un mundo dominado por la ciencia y la tecnología y el uso de éstas está generando nuevas y distintas formas de aprender (Sánchez, 1999).

Los niños y adolescentes de esta época se han adaptado favorablemente a una nueva sociedad, la llamada sociedad de la información y el conocimiento, cuyo lenguaje es el de la informática y las telecomunicaciones. Se puede evidenciar que éstos poseen una conciencia tecnológica intuitiva. Sin embargo, es preocupante el uso que algunos jóvenes le dan a

internet, sobre todo en los sitios llamados cibercafé y en algunos hogares donde no tiene la debida orientación. Adolescentes y niños visitan constantemente páginas con alto contenido pornográfico, otros lo usan para chatear con desconocidos, en la “presunta búsqueda de amigos”, lo cual muchas veces han terminado en secuestros, asesinatos, violaciones, entre otros.

JOSEFINA QUINTERO CORZO, FABI IGNACIO MUNEVAR QUINTERO, DIANA ALVAREZ, Ambientes Naturales y ambientes virtuales de aprendizaje, Revista Colombiana de Educación No. 56

Este artículo nace del trabajo de investigación “Diseño, aplicación y validación de un ambiente informático adaptativo para el aprendizaje”, desarrollado entre la Universidad de Caldas y la Universidad Nacional de Colombia, sede Manizales. Revela el proceso pedagógico y tecnológico para elaborar materiales didácticos multimedia, accedidos desde una plataforma virtual, después de identificar los estilos de aprendizaje visual, auditivo, kinésico y lector-escritor. Más allá de la temática curricular desarrollada para diferenciar los conceptos de medio ambiente social y medio ambiente natural en un grupo de escolares, los resultados y conclusiones dejan aportes significativos en torno a la interactividad que se genera en un sistema de aprendizaje adaptativo llamado “Savmoodle” y se establecen las relaciones entre escenarios pedagógicos naturales y virtuales.

CAPITULO 3. MARCO TEORICO

En el marco teórico se abordará una concepción teórica tanto de los ambientes de aprendizaje como de la enseñanza por ciclos, aprovechando conceptos y realidades del entorno.

Ambientes de aprendizaje

El ambiente de aprendizaje se asume como un proceso pedagógico, que acorde con las necesidades y los contextos de los participantes, combina y direcciona elementos didácticos que generan condiciones y espacios interactivos, creativos, intencionados y lúdicos, donde se recrean circunstancias y se asumen roles que evocan sistemas de conocimiento y facilitan su vivencia práctica.

Con los ambientes de aprendizaje se busca crear condiciones y circunstancias que propicien en el estudiante la necesidad de aprender algo que le produce beneficios concretos en la vida; el estudiante tiene dicha necesidad cuando percibe o siente que la carencia de capacidades o conocimientos origina desventaja social manifiesta; es decir, la utilidad social del conocimiento es evidente y en consecuencia se requiere una acción inmediata de nivelación con los pares (SED, 2012). En este sentido Perrenoud (citado por SED. 2010.: 37) señala que: “el estudiante entra en el juego, trabaja sin darse cuenta, sin cuestionar su tiempo y sus esfuerzos, lo hace por sí mismo y no por la escuela, los profesores o por los padres”.

El ambiente de aprendizaje se entiende como un proceso pedagógico y sistémico que permite entender desde una lógica diferente los procesos de enseñanza-aprendizaje de la Escuela. Desde esta propuesta se valida al estudiante como sujeto activo y participante en el ambiente, reconociendo sus necesidades e intereses desde lo cognitivo, lo socio afectivo y lo físico-creativo, entendiendo estas características a la luz del desarrollo humano que se reconoce desde la Reorganización Curricular por ciclos (Ibíd.: 37)

Ambientes virtuales de aprendizaje

Se evidencia que la educación del presente y del futuro se encuentra inmersa en la era de la educación multimedia, esto hace que en la actualidad los ambientes de aprendizaje sean creados bajo los fundamentos tecnológicos, permitiendo de este modo ser constructores de conocimiento de una forma atractiva y novedosa para los estudiantes, ya que éstos requieren de una revolución educativa en la que emerja esa necesidad de conocimiento y saberes que la escuela debe proporcionar, donde el niño se sienta, atraído y feliz de encontrarse en ese ambiente que suple sus expectativas y sueños de una escuela posible, en la que se rompan las barreras de enseñanza-aprendizaje, mediadas por las metodologías de trabajo desde una educación tradicional.

Por lo tanto, se afirma que:

“El uso de los entornos virtuales educativos en la práctica áulica y la integración a los mismos del internet y las redes sociales, resultará relevante no sólo en la división de clases del futuro, sino en la movilidad social entre clases intelectuales”. (Barbera y otros, 2013)

Ambientes virtuales de aprendizaje como una estrategia educativa novedosa y atrayente.

Se puede decir que los ambientes virtuales de aprendizaje facilitan al docente conocer las potencialidades de sus estudiantes y ayudan a que éstos, aprendan a aprender, siendo hábiles en cuanto al uso de los diferentes dispositivos informacionales y los manejen en la cotidianidad, se evidencia la necesidad de establecer estos dispositivos como una herramienta de producción del conocimiento sin deshumanizar al estudiante, desde un trabajo individualizado, por el contrario, siendo el conocimiento una producción colectiva, permeada por el aprendizaje significativo y el trabajo colaborativo.

El ambiente debe trascender entonces la noción simplista de espacio físico, como contorno natural y abrirse a las diversas relaciones humanas que aportan sentido a su existencia. Desde esta perspectiva se trata de un espacio de construcción significativa de la cultura. (Méndez, 2012).

De la misma manera, se puede afirmar, que los ambientes virtuales de aprendizaje nos permitirán tener un mayor acceso al conocimiento, empoderamiento y desempeño de las

diferentes habilidades que poseen nuestros estudiantes, se muestra como experiencia significativa y con sentido, tanto para los estudiantes como para el maestro.

Barbosa, (2004) señala que:

“el ambiente de aprendizaje debe responder a las concepciones de los planeadores educativos sobre la relación del programa con el contexto (social, político, económico, cultural) con el área del saber y el enfoque pedagógico materializando así una respuesta transitoria (en términos de Lévy) de las cuestiones planteadas”.

De ahí, que los ambientes de aprendizaje deben motivar y mantener un desarrollo de la creatividad de nuestros estudiantes, que promueva el conocimiento, la reflexión e indagación por nuevos saberes.

Desarrollar el talento y la creatividad del capital humano a través de la educación, la investigación y la innovación, a la vez que se incorporan nuevas tecnologías en los procesos educativos, permite revisar y abandonar prácticas educativas habituales. Innovar significa pensar críticamente, abordar los problemas desde diferentes perspectivas, crear contextos participativos, disponer espacios diversos para las relaciones docente-estudiante y mejorar las condiciones de los ambientes de aprendizaje. (Acevedo y otros. 2013.:12)

Ambientes virtuales de aprendizaje una potenciación del quehacer pedagógico

Se hace necesario la reinención del quehacer pedagógico docente, en el que los maestros como intrusos digitales, se den la oportunidad de reinventar los roles en la escuela, permitiendo así, que los estudiantes promuevan y faciliten la creación y desarrollo de nuevos ambientes de aprendizaje mediados por el uso de las nuevas tecnologías.

El docente es el encargado de construir ambientes innovadores seleccionando las estrategias y las TIC adecuadas para que entre los estudiantes se establezcan relaciones cooperativas, que se caracterizan por lograr que un miembro de la relación logre sus objetivos de aprendizaje, siempre y cuando los otros alcancen los suyos y entre todos construyen conocimiento aprendiendo unos de otros. (Acevedo y otros. 2013.:13)

Por ende, el gran reto que deben asumir los maestros, es la resignificación del rol que se ha asumido durante mucho tiempo, el cual debe transformarse hacia una postura de construcción colectiva en la que surjan los saberes de los estudiantes, el contexto, el cambio cultural, y por supuesto, el propio conocimiento, así mismo, el uso de las nuevas

tecnologías de la información, darán la posibilidad de conectar nuestro saber pedagógico, con esos ambientes de aprendizaje deseables y ahora posibles a través de la virtualización de la educación.

El estudiante también, debe modificar su rol, y asumir un papel protagónico ya que la toma de decisiones sobre el aprendizaje, recae sobre sí mismo, defendiendo: qué aprender, cómo, dónde y cuándo, del mismo modo, cómo evaluar y ser evaluado, hacen parte de la nueva metodología de trabajo. Es por ello, que se considera, que el mayor desafío, no es para los estudiantes ya que estos, como lo hemos mencionado anteriormente, son nativos digitales, sino para los maestros, siendo éstos intrusos digitales, a quienes se nos hace necesaria y obligatoria esa alfabetización digital, entendida como el proceso de formación y potenciación en las destrezas y lenguajes digitales, que posibiliten un exitoso ambiente virtual de aprendizaje-conocimiento.

Ambientes virtuales de aprendizaje, herramienta de producción de conocimiento y aprendizaje como construcción colectiva.

Toda práctica educativa, liderada por un diseño de un ambiente, nos conlleva a ese escenario deseable, fortalecido en una pedagogía innovadora que posibilite la construcción colectiva de conocimiento y la mediación de un trabajo colaborativo.

El aprendizaje, incluido el académico, sucede en cualquier lugar. Además de los espacios propiamente escolares, están apareciendo nuevos contextos educativos que se extienden y van cobrando un protagonismo en las experiencias vitales de los jóvenes. La escuela tradicional, y la idea de que es allí donde se enseñan y donde, por consiguiente, se aprenden, está en crisis quizá más que nunca. Esto supone que hemos de reconocer que las experiencias potencialmente educativas son más amplias y más heterogéneas de lo que nuestra mente escolarizada alcanza a concebir. (Martín y otros. 2010.:12)

Por lo tanto, se debe tener presente el compromiso educativo que se adquiere con el diseño de un ambiente de aprendizaje, ya que este exige un compromiso mutuo, entre docentes y alumnos, así mismo, se evidencia la responsabilidad que se debe adquirir acerca de la producción de conocimiento y la continuidad que se le da al desarrollo de dichas comunidades de prácticas; vistas como una interacción social en el que un grupo de personas establecen una interacción dinámica bajo la construcción de un bien común.

En consecuencia, el diseño educativo debe hacer que las comunidades de aprendizaje se comprometan en actividades que tengan consecuencias más allá de sus límites, que trasciendan en la cotidianeidad de cada uno de los estudiantes y maestros, posibilitando así un verdadero aprendizaje significativo.

Las TIC son una herramienta con la cual docentes, niños y niñas, podrán acceder a información importante para entender las dinámicas del mundo en el que se encuentran y al mismo tiempo, generar posibles soluciones a los problemas que se les presenten en su entorno. [...] Así, avanzar en un mundo digital, es una tarea de todos, pero sobre todo, un desafío para los docentes de nuestro país que, día a día, alientan las mentes de nuestros estudiantes y les llevan a ampliar su visión del mundo. (Castellanos y otros. 2012)

Plataforma Moodle

Por consiguiente se considera fundamental para esta investigación, sustentar que la creación y desarrollo práctico de la plataforma moodle expediciones.milaulas.com hará parte del proceso de aprendizaje como experiencia innovadora.

Moodle se sustenta en los principios del constructivismo social, el cual se basa en la idea de que el conocimiento se va construyendo en el estudiante a partir de su participación activa en el proceso de aprendizaje en vez de ser transmitido de manera estática por el profesor (Basogain, 2010) .

Así mismo, y para esta investigación se tomó el concepto de la plataforma moodle en donde se establece que:

Moodle puede verse como una escuela virtual en la que confluyen profesores y estudiantes en el desarrollo de cursos a través de la red proporcionando un espacio adecuado para el desarrollo de cursos a distancia que pueden ir más allá de la presentación de un conjunto de materiales puestos al alcance de los cursistas por medio de la integración de diversos recursos informáticos que crean un entorno atractivo y dinámico para el aprendizaje y que hacen posible evaluarlo. También es útil para complementar la educación presencial proporcionando los materiales de apoyo al curso, actividades complementarias a estudiantes, softwares demostrativos, videos, así como la posibilidad de comunicación en línea entre profesor y estudiantes en momentos ajenos al de la clase. (Pérez y otros. 2008.:2)

Finalmente, el diseño educativo debe hacer que las comunidades de aprendizaje se comprometan en actividades que tengan consecuencias más allá de sus límites, que trasciendan en la cotidianeidad de cada uno de los estudiantes y maestros.

Simulación

En cuanto al término de simulación según Goptepe y otros (citado por Castro, 2008.: 232) plantean que es una representación controlada de fenómenos del mundo real y son apropiadas cuando la experiencia real es muy costosa, difícil de obtener, repetir o también cuando están involucrados elementos de riesgo. La simulación es considerada por Seidner (citado por Castro, 2008.: 232) como una modelación de la realidad social o física, de manera que el participante interactuar y llegar a ser parte de esa realidad simulada.

Las simulaciones permiten al aprendiz llegar al conocimiento por medio del trabajo exploratorio, la inferencia, el aprendizaje por descubrimiento y el desarrollo de las habilidades implicadas en la investigación de un fenómeno de naturaleza física o social, desarrolla ciertas acciones, habilidades y hábitos del tema o especialidad o resolución de problemas. (Castro, 2008)

Salidas Pedagógicas

Las salidas o expediciones pedagógicas; como se dictamina en el decreto 125103 del 2006, deben impactar el aprendizaje y la formación de los alumnos de acuerdo con el Proyecto Educativo Institucional; así, la dimensión pedagógica, deberá tener en cuenta la razón de ser de las salidas, su ejecución, las responsabilidades, los criterios de evaluación y la participación de la comunidad educativa.

Siendo así, las salidas pedagógicas hacen parte de los ambientes de aprendizaje siendo una experiencia significativa que consiente el apoyo integral al mejoramiento institucional, donde se manifiestan varios criterios que permiten que se convierta en una guía o un referente para otros. De ahí, que durante el primer ciclo es importante que existan actividades lúdicas enmarcadas en la estimulación y exploración como eje de desarrollo, desde la impronta: Infancia y construcción de sujetos (SED, 2010.:39) ya que son fundamentales en esta edad puesto que la curiosidad es una de la mayores características de los niños y las niñas con la cual indagan, conocen y dan sentido a su mundo; enriqueciendo sus formas de comunicación que se expresan de múltiples maneras y así se construye un sistema de valores y se relacionan conceptos nuevos con otros conocidos.

Desde esta perspectiva y según la resolución 4020 de 2008; las salidas o expediciones pedagógicas deberán estar incluidas en un plan estructurado con objetivo, fecha, horario, lugar y responsable y para su realización los niños deberán contar con la aprobación expresa de sus padres o acudientes. Los costos educativos por este concepto están incluidos dentro del cobro anual por servicios complementarios, por lo tanto, no se podrá efectuar cobros obligatorios adicionales.

En suma, se pretende otorgar a estos niños y niñas la oportunidad de conocer e imaginarse otros escenarios diferentes a los que habitualmente están acostumbrados y surge la idea de aprovechar los recursos del medio y la virtualidad

Ruta metodológica para construcción de ambientes de aprendizaje

Para diseñar ambientes de aprendizaje es importante considerar los principios que orientan la construcción del ambiente y que se muestran en el siguiente gráfico. A continuación se describe brevemente cada uno de ellos:

Motivación:

Entendida como un principio que mueve la voluntad de una persona y lo orienta a mantener o suspender una acción, constituye un factor clave para diseñar ambientes de aprendizaje ya que permite captar el interés de los estudiantes para que participen dinámicamente en las actividades que propone el ambiente de aprendizaje (SED.2013.: 44). “La motivación es la base de toda pedagogía activa: se aprende haciendo” Perrenoud (2010.:67).

Necesidades:

El ambiente debe pensarse en términos de las necesidades, expectativas y demandas de la población escolar del ciclo para el cual se población escolar del ciclo para el cual se diseña el ambiente, es aquí donde la caracterización permanente de los estudiantes constituye un insumo constante para el proceso, ya que evita invertir esfuerzos y recursos en acciones que no son pertinentes con los contextos donde se desarrolla el ambiente de aprendizaje. (SED. 2103.:45)

Desventaja social:

Existen conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes (base común de aprendizajes esenciales) que de no ser desarrolladas, pueden ser causa de exclusión social en los estudiantes. Es por ello que cuando el docente diseña ambientes de aprendizaje, se requiere que tenga en cuenta estos conocimientos y que a la vez formen parte de la intencionalidad pedagógica, permitiendo que contribuyan a disminuir las brechas sociales que se hacen permanentes en el tiempo y aumentan las diferencias: sociales, culturales y económicas. Dichas brechas estrechan posibilidades y oportunidades en relación con la calidad de vida y el progreso de las personas. (Ibíd.: 45)

Aprender a aprender:

Los ambientes de aprendizaje deben generar en los estudiantes un impacto tan positivo en relación con el conocimiento que los inquiete a continuar aprendiendo; actualmente la escuela constituye un escenario más de aprendizaje, razón por la cual el ambiente debe mostrar que existen múltiples posibilidades para aprender; además crear conciencia en los estudiantes acerca del aprendizaje como un proceso vital y constante a lo largo de toda la vida de las personas, en virtud de lo cual se deben identificar las formas más eficientes en las que aprendemos y los ritmos propios de nuestro proceso de aprendizaje. (Ibid.:45)

Estrategias para el aprendizaje:

El docente que diseña ambientes de aprendizaje debe buscar diversidad de estrategias didácticas para aumentar las posibilidades de lograr aprendizajes significativos y permanentes en el tiempo, no es suficiente garantizar una buena enseñanza, debe asegurarse de que se logren los aprendizajes que se proponen en el ambiente. (Ibid.:45)

Desarrollo emocional:

Los ambientes de aprendizaje deben ser asertivos y cálidos, mediados por relaciones amables y afectivas que vinculen positivamente a los participantes en el ambiente. No se puede pensar en un proceso de aprendizaje que no esté mediado por la comunicación y el lenguaje; sin embargo, a partir de la calidez de estas interacciones se podrán potenciar ampliamente los aprendizajes, ya que el proceso educativo encuentra en la afectividad un terreno mucho más propicio para lograr las metas propuestas. Por el contrario, se distancia ampliamente en atmósferas rígidas, frías, hostiles en las cuales las actitudes de poder estén inmersas en todas las relaciones sociales que se tejan en el ambiente. (Ibid.:45)

Momentos de los ambientes de aprendizaje

Los ambientes de aprendizaje entendidos como procesos pedagógicos y sistémicos, tienen una lógica secuencial y didáctica que contempla los siguientes momentos: contextualización del aprendizaje y motivación, concepciones previas, propósitos de formación, planteamiento de la estrategia de evaluación, desarrollo y potenciación de los aprendizajes, consolidación y lectura de avance del proceso, evaluación y proyección de aprendizajes. Es posible que los momentos no se den en una única secuencia, sino que varíen teniendo en cuenta las pluralidades y complejidades que revisten las prácticas sociales (SED.2013.:45)

Momento N° 1

Responden a las preguntas: ¿Por qué se debe aprender lo que se propone enseñar? Y ¿Para qué le sirve al estudiante aprender lo que propone el ambiente?

En este momento, es importante cautivar al estudiante, argumentar sobre el cómo se promueve el desarrollo de conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes de los niños, niñas y jóvenes. Este período es decisivo, puesto que es el punto de partida que permitirá tener a los actores, en este caso a los estudiantes, dispuestos a participar en el desarrollo del Ambiente de aprendizaje. Es entonces cuando el estudiante encuentra relación con su contexto, con sus necesidades y reconoce en el ambiente situaciones o elementos que le son familiares y con los cuales podría resolver alguna dificultad. (Ibíd.:46)

Momento N° 2

El momento indaga por los conocimientos previos y las experiencias vividas de los estudiantes en relación con lo que propone el ambiente. En este momento se cuestiona por: ¿Qué vivencias y acercamientos ha tenido el estudiante con los aprendizajes que propone el ambiente?. En el fondo se precisa sobre el tipo de los conocimientos, habilidades y actitudes que posee el estudiante, que se desarrollaran en el Ambiente de Aprendizaje, es aquí donde se valora los preconceptos y las experiencias que los estudiantes pueden aportar, para dar inicio al desarrollo del proceso. Permite establecer el diálogo y la comunicación entre todos los participantes y vincula el aprendizaje que se propone con las realidades cercanas de los estudiantes. (Ibíd.:47)

Momento N°3

Responde al ¿Qué se quiere enseñar? y ¿Para qué le va a servir al estudiante en su cotidianidad? Este momento le da sentido al proceso de enseñanza-aprendizaje que se desarrollará en el ambiente y guarda total coherencia con la intencionalidad pedagógica que tiene el docente, ya que materializa en su proceso los acuerdos de ciclo. Es importante resaltar que el docente debe tener en cuenta el enfoque de desarrollo humano; es decir, contemplar las tres dimensiones que lo conforman: socio afectivo, cognitivo y físico-creativo. (Ibíd.:47)

Momento N°4

En este momento se establecen criterios claros y en consenso sobre las dinámicas pedagógicas que orientarán los procesos de evaluación para que sea integral, dialógica y formativa; responde a: ¿Con qué criterios se evaluará el ambiente de aprendizaje? Estos criterios fijan reglas claras que se establecen con todos los actores del ambiente y que permitirán monitorear su desarrollo e interacción. Al plantear la estrategia de evaluación, es necesario tener en cuenta que el marco de la Reorganización Curricular por Ciclos, es un proceso integral, dialógico y formativo. La evaluación integral contempla todos los elementos que intervienen en el ambiente de aprendizaje (las didácticas, los aprendizajes, las relaciones sociales, la familia, el entorno, etc.). La evaluación tomada como proceso dialógico, permite valorar y reconocer en los estudiantes las habilidades, los ritmos de aprendizaje, las experiencias, los avances y los aportes (Ibíd.:48)

En este momento se establece los criterios para evaluar no solo a los estudiantes, sino que permite establecer parámetros para evidenciar si el ambiente va cumpliendo con lo planteado o no. Así mismo, se establecen principios para evaluar los aprendizajes de los estudiantes, las prácticas de los docentes y los recursos que están a disposición de los ambientes de aprendizaje (Ibíd.:48)

Momento N° 5

Potenciar el aprendizaje significa poner en juego todos los recursos del ambiente al servicio de los propósitos de formación para alcanzar las metas propuestas, se indaga por: ¿Qué conocimientos, habilidades, capacidades y actitudes se potencian en el estudiante? y ¿Qué condiciones se crean en el ambiente para el desarrollo de los aprendizajes? En este momento son de vital importancia todas las estrategias didácticas, los procedimientos, las

técnicas, los recursos, la creatividad, los procesos de interacción y en general todos los elementos que puedan enriquecer pedagógicamente el ambiente para crear las condiciones más propicias para que se dé el aprendizaje. (Ibíd.:49)

Momento N° 6

Con la consolidación buscamos establecer conclusiones científicamente válidas y retroalimentar el proceso; elementos claves en los ambientes de aprendizaje, puesto que allí se aclaran las inquietudes que ha suscitado el ambiente y se consolidan los aprendizajes. En este momento se busca dar respuesta a: ¿Cómo se recogen y se orientan en conclusiones generales las experiencias de los estudiantes en el ambiente? y ¿Cómo se retroalimenta el proceso para que todos los estudiantes logren el propósito de formación? En este momento es importante tener en cuenta los ritmos de aprendizaje, así como dar tiempo y estrategias para que todos los estudiantes logren los aprendizajes propuestos. Esto permite dar sentido a la perspectiva de ciclos, ya que se propician tiempos en los que se respetan los diferentes ritmos de aprendizaje de los estudiantes.

En relación con los procesos de evaluación de los ambientes de aprendizaje, es importante destacar que debe contemplar no sólo la evaluación de los aprendizajes, sino también abordar la evaluación de las prácticas profesionales de los maestros y la gestión institucional. La evaluación en el marco de Ambientes de Aprendizaje tiene la intencionalidad de dar a los estudiantes una oportunidad para seguir aprendiendo; esto exige que la evaluación haga parte integral del proceso, que permita generar una experiencia de aprendizaje tanto para el estudiante como para el docente, así como reconocer de manera compleja, el medio sociocultural, político y económico general y particular del cual proceden los estudiantes. La evaluación, debe partir de verificar lo que los estudiantes ya saben, ese saber posibilita seguir el proceso de interacciones críticas con sus conocimientos, con el material objeto de aprendizaje, preocupándose de la participación activa, la creatividad, la contrastación experimental y el proceso de negociación conceptual. (Ibíd.:49)

Momento N° 7

La evaluación en ambientes de aprendizaje se concibe como una herramienta para mejorar, ajustar y re direccionar. En este momento se busca dar respuesta a: ¿Qué evidencias muestran el progreso de los estudiantes respecto a los aprendizajes propuestos?, ¿Qué acciones complementarias propone el ambiente para que el estudiante aplique sus nuevos

aprendizajes en su cotidianidad? Consiste en contrastar, si el propósito de formación se logró. Puede ser alterno al momento anterior “consolidación”, pues a medida que se van aclarando los saberes, se va dando cuenta, si estos fueron entendidos y en caso de no ser claros, se debe generar un proceso de retroalimentación. Las acciones orientadas para complementar el aprendizaje consisten en llevar los aprendizajes a diversos contextos y proyectarlos a situaciones reales, es aquí donde los nuevos aprendizajes cobran más significado para el estudiante, estas acciones y su orientación constituyen un valor agregado de los ambientes de aprendizaje.

El proceso se cierra con el compromiso de estudiantes y docentes de mejorar el proceso y continuar trabajando en nuevas propuestas para diseñar ambientes de aprendizaje motivadores e innovadores que renueven el interés por el aprendizaje y el conocimiento. (Ibíd.:49)

Cada uno de los momentos propuestos, se puede evidenciar dentro de la propuesta investigativa y se conceptualizan en la tabla expuesta en el anexo 3.

Los ciclos de aprendizaje

Los ciclos de aprendizajes son estrategias que se han implementado a nivel pedagógico para contribuir al aprendizaje y contra restar la repitencia del año escolar y la desigualdad de estos. Se puede decir que tiene sus resultados cuando se tienen establecidos los objetivos de enseñanza los cuales deben estar planteados de forma clara y bien definidos

El proyecto de investigación pretende a partir de la innovación, debilitar ese círculo vicioso que simplemente se limita a clases magistrales, que considera más importante la acumulación de conocimiento y el contenido sin ser sensible a las diferentes maneras de aprender, donde las implicaciones pedagógicas están limitadas a seguir un manual o una técnica que no involucra lo más importante, que es, el aprendizaje humano; en el cual se debe tener presente los ritmos de desarrollo, la cultura y la identidad del sujeto y debe ser percibido como un proceso lento, constante y paciente.

En educación, un ciclo corresponde a un periodo en el cual se alcanza a realizar un proceso de internalización de ideas, valores o prácticas que inicialmente solo existían a nivel social.

Cada uno de los ciclos corresponde, entonces, a un nivel determinado de desarrollo de los estudiantes. Y cuando hablamos de dimensiones nos estamos refiriendo a diversas dimensiones del ser humano; entre ellas, destacamos como esenciales la dimensión cognitiva, la valorativa, la praxiológica, la del lenguaje y la social. (De Zubiría, 2009.:50).

Siendo así, Philippe Perrenoud (2010), propone los ciclos de aprendizaje; los cuales poseen una concepción innovadora que plantea profundos cambios en la organización curricular y se reflejan en las prácticas y el trabajo escolar de la mano con la pedagogía activa y constructivista; privilegiando el desarrollo global de la persona de una manera emancipadora y crítica.

Ahora bien, desde la perspectiva del trabajo pedagógico por ciclos, se privilegia las competencias que unen el saber con el hacer, apreciando el comprender, el juzgar, el anticipar, el decidir, el actuar, con plena conciencia para razonar; teniendo presente que los ciclos de aprendizaje no inciden en los proyectos o conocimientos que se deben demostrar al final del proceso, si no en los caminos que llevan a eso; como son, las diferentes experiencias significativas que vivencian los estudiantes durante su proceso de formación.

Abundando en la opinión, la experiencia significativa se percibe como una situación óptima que tiene un sentido motivador, se adapta al nivel de desarrollo del estudiante y genera un aprendizaje integral. Es así, como Perrenoud (2010) compila tres categorías para aprender:

Para aprender, es necesario encontrarse tan frecuentemente como sea posible:

- en una situación que no amenace la identidad, la solidaridad y la seguridad de los estudiantes;
- en una situación motivadora, significativa, que provoque una actividad en la cual es estudiante se involucre de manera personal y durable;
- en una situación que lleve al sujeto hasta su zona próxima de aprendizaje (desequilibrio óptimo, obstáculo superable)

Estas condiciones diversas son igualmente necesarias (Perrenoud, 2010.:60).

Las condiciones mencionadas anteriormente, permiten que la innovación en los procesos de formación sean dispositivos que contribuyan de manera decisiva en el aprendizaje; ya que para aprender es necesario promover la curiosidad, el deseo, el desafío, el interés personal y el placer, que solo se hacen realidad con un alto nivel de motivación en el que se propicie un clima favorable que limite los diferentes miedos que pueda tener el ser humano desde su historicidad.

Las situaciones motivadoras se construyen desde el hacer y así se favorecen los procedimientos didácticos, que en realidad no permiten memorización o repetición si no que por el contrario permiten la apropiación de saberes de una manera autónoma. Perrenoud (2010), afirma que: El estudiante “entra en el juego”, trabaja sin darse cuenta, sin gestionar su tiempo y sus esfuerzos, lo hace por sí mismo y no por la escuela, por los profesores o por los padres” (Ibíd.:61)

Además, a partir de la motivación se habla de la plenitud de sentido para lograr lo propuesto y Csikszentmihalyi (citado por Perrenoud, 2010.:69), asocia la plenitud de sentido, con una “experiencia óptima” caracterizada por:

1. Una actividad con todas las oportunidades de éxito, esa actividad es estructurada; presenta un cierto desafío y exige competencias.
2. La actividad exige una concentración profunda que absorbe y canaliza la atención
3. Esa concentración se hace posible porque la actividad tiene un objetivo preciso y bien comprendido.
4. La actividad da lugar a una retroalimentación inmediata, porque se sabe cuándo el objetivo fue alcanzado, ya que la actividad tiene un sentido en sí misma.
5. Se actúa implicándose completamente, pero sin sentir el esfuerzo como algo doloroso.
6. Se deja de estar consciente de las preocupaciones y de las frustraciones de la vida cotidiana.
7. Se tiene el sentimiento de ejercer un control sobre su acción (y no de ser controlado por ella, como en el caso de una dependencia de cualquier tipo).

Csikszentmihalyi (citado por Perrenoud, 2010.:69) agrega que: “la combinación de estos elementos se traduce en un sentimiento profundo de bienestar, tan gratificante que solo el hecho de poder sentirlo justifica un gran gasto de energía”.

Del mismo modo, es necesario tener presente la complejidad en la diferencia, por lo que en ocasiones no es suficiente la motivación, si no que se debe mantener la perseverancia que se da desde el inicio del proceso y que permite enfrentar los obstáculos y así mismo aprovecharlos, manteniendo una mirada fija en el objetivo propuesto apoyados en el compromiso.

Como se ha venido señalando, el trabajo por ciclos implica bastante compromiso y dedicación, aprovechando el tiempo y el espacio que favorecen la acción educativa en términos de largos periodos, con el propósito de que los estudiantes dominen los objetivos propuestos al final del proceso, pero en caso de que el estudiante no logre dichos objetivos

por completo, la propuesta de ciclos sugiere promover al estudiante al ciclo siguiente y dar continuidad al trabajo pedagógico de manera intensiva.

Por consiguiente, la labor docente en el trabajo por ciclos, se puede definir como un acompañamiento colectivo del aprendizaje, el cual debe estar apoyado por la institución al otorgar formación a sus docentes y así lograr transformar la cultura y que el estudiante construya un proyecto de vida sustentado en las competencias adquiridas.

En suma, el aprendizaje por ciclos ofrece una oportuna contemplación sobre la organización del tiempo y el espacio, que permite concentrarse en el aprendizaje más que en la enseñanza, favoreciendo el proceso de formación de cada uno de los estudiantes desde la práctica reflexiva e innovadora a partir del trabajo colectivo y transformador.

CAPITULO 4. MARCO METODOLOGICO

Esta investigación es de tipo cualitativo y utiliza la investigación acción, que se interesa por lo particular desde una mirada interna; que concibe el conocimiento de una manera constructivista y dialógica, basado en las experiencias significativas, y tiene como objetivo transformar las prácticas de enseñanza a través de la implementación de ambientes de aprendizaje (recursos del medio, plataforma moodle y simulación), de los estudiantes de ciclo uno de la Institución Educativa Distrital Hunza.

La población que participo en la investigación fue un grupo de 60 estudiantes, inicia desde los 6 y 7 años y culmina entre los 8 y 9 años de edad; ya que el proceso investigativo tuvo una duración de 2 años, por lo tanto los niños y las niñas fueron matriculados en edad preescolar y culminan su primer ciclo en el segundo grado, en la Institución Educativa Hunza de la Localidad de Suba. Al igual se tiene presente que los docentes investigadores, la familia y la comunidad se manifiestan también como parte del dicho proceso; en el que se aprovecharon las limitaciones sociales, económicas y contextuales, concibiendo una nueva mirada en los alcances educativos.

Además, se tiene presente el modelo pedagógico de la Institución Educativa, en el que se privilegia la metodología de pedagogía dialogante, formulando una teoría más integradora, interestructurante y menos excluyente y esquemática, que recogió los desarrollos de pensamiento complejo y el énfasis del contexto socio-cultural (De Zubiria. 2009.: 106), lo cual es un referente que fortaleció la propuesta investigativa.

En el proceso investigativo existen varios recursos en la elaboración de los Ambientes de aprendizaje, como son la comunidad educativa donde están inmersos no sólo los niños y niñas, sino también los docentes y la familia, acompañados de los recursos del medio y dos herramientas virtuales (moodle y simulación) que se construyeron de manera dinámica y con la propuesta de trabajo colaborativo, que partió de los antecedentes donde se identifican los intereses y necesidades de los menores, y utiliza los aprendizajes y experiencias previas, al igual que la imaginación y fantasía que caracteriza la edad cronológica del grupo, sin dejar a un lado la reflexión de la importancia del esfuerzo y dedicación lo cual siempre tiene una razón de ser y una consecuencia del mismo .

En consecuencia, el tipo de técnica de recolección de información que se adoptó teniendo en cuenta el contexto fue la observación participante, cuyo instrumento fue el diario de campo y registro fotográfico de las experiencias vividas (McKernan, 2008); para analizar las manifestaciones de las vivencias de los actores en el proceso investigativo; registrando las experiencias que describen la transformación en la práctica de enseñanza, las cuales pueden ser positivas o negativas en la implementación de la propuesta.

Así mismo es interés de esta investigación, mostrar que los ambientes de aprendizaje, pueden ser una forma de aprendizaje significativo en cada uno de los estudiantes, en quienes se busca la apropiación, el disfrute y adquisición de conocimientos novedosos, a través de la elaboración e implementación de los mismos, hasta llegar a las expediciones pedagógicas a partir de la virtualidad, aprovechando la simulación.

Investigación Acción

La fase exploratoria, los intereses y necesidades de los niños y niñas de ciclo uno de la Institución Educativa Distrital Hunza, los recursos y la selección del tema de investigación; se utiliza como enfoque investigativo la Investigación-acción; ya que este enfoque está orientado al cambio, no sólo del contexto si no al cambio propio y se considera como un proceso práctico, técnico y críticamente reflexivo (McKernan, 2008).

Desde esta perspectiva, varios autores postulan definiciones de investigación-acción. Carr y Kemmis (citado por Mckernan, 2008.:24) postulan una definición arraigada en términos críticos e emancipadores:

La investigación-acción es simplemente una forma de estudio auto reflexivo emprendido por los participantes en situaciones sociales para mejorar la racionalidad y la justicia en sus propias prácticas, su comprensión de estas prácticas y las situaciones en que se llevan a cabo. (Mackernan, 2010.:24)

La metodología de investigación- Acción (Ibíd. 2008) la llevan a cabo los profesionales en ejercicio tratando de mejorar su comprensión de los acontecimientos, las situaciones y los problemas para aumentar la efectividad de su práctica.

Además el fundamento de la investigación-acción reposa sobre tres pilares (Ibíd. 2008.:25)

En primer lugar, que los participantes que experimentan el problema, son los que mejor estudian e investigan los entornos naturalistas, *en segundo lugar*, que la conducta está muy influida por el entorno naturalista en el que se produce, y *en tercer lugar* que las

metodologías cualitativas son quizá las más adecuadas para investigar los entornos naturalistas.

Por lo tanto, la investigación-acción desde la postura de James Mckernan (Ibíd., 2008.: 48) propone ciclos de acción viéndolos como un modelo de proceso temporal.

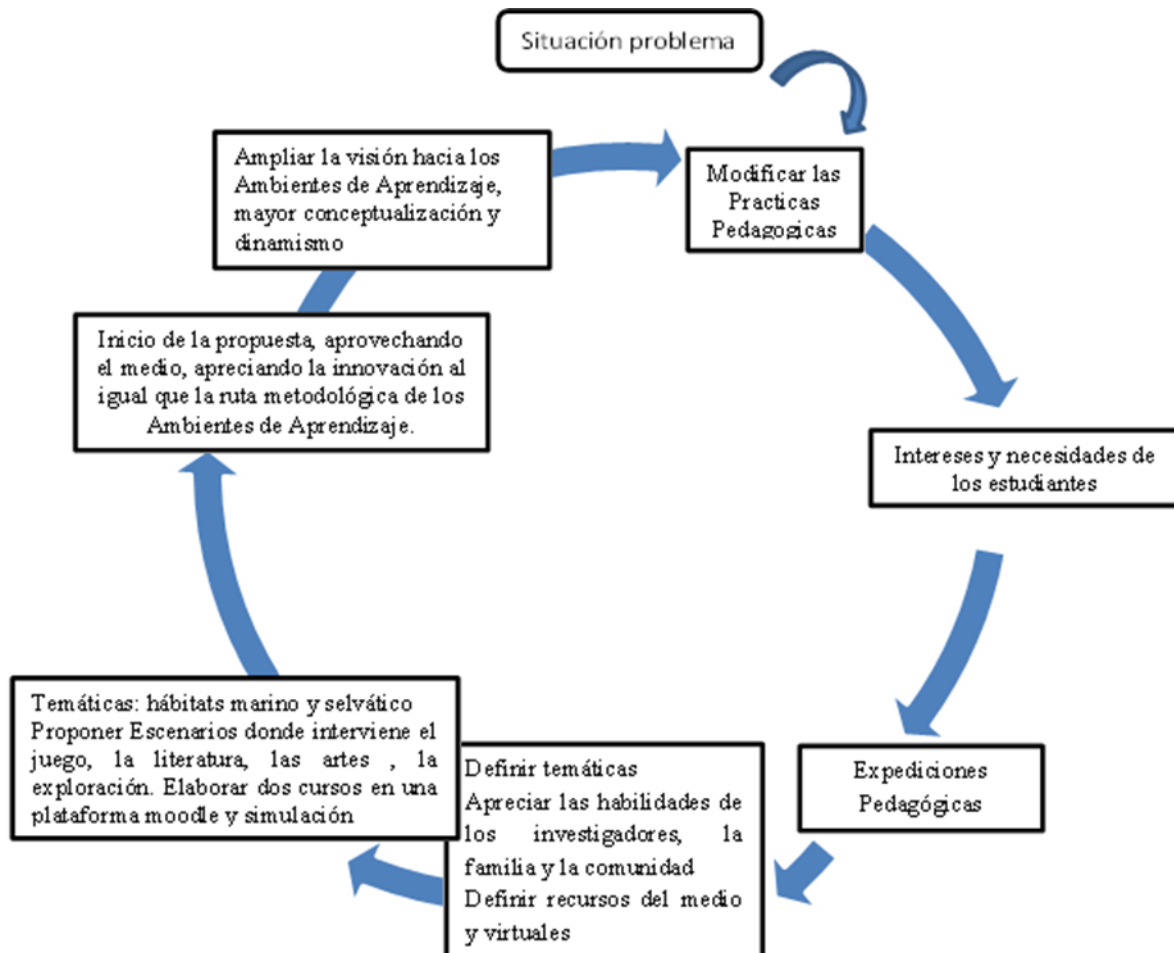


Figura No. 1. Primer ciclo de acción

En el primer ciclo de acción se identifica una situación problema que requiere mejora, desencadenándose la definición del problema, llevando a una evaluación de necesidades donde se establecen limitaciones internas (situadas en la escuela) y externas (en la comunidad) las cuales impiden progreso y se colocan en orden de prioridad, que generan posibles ideas estratégicas consideradas dignas de examinarse en la práctica. La etapa siguiente se dedica a desarrollar el plan de acción, que servirá como un anteproyecto operacional especificando roles, metas, etc., seguida de la puesta en práctica del programa;

esta etapa es la de generar la propuesta para así llegar a la evaluación de la propuesta establecida y comprender cuales han sido los efectos y que se ha aprendido como resultados de la acción; que finaliza con datos y conclusiones que se comparten entonces dentro del grupo que tomara decisiones sobre la aceptabilidad de las medidas adoptadas. (Ibíd. 2010)

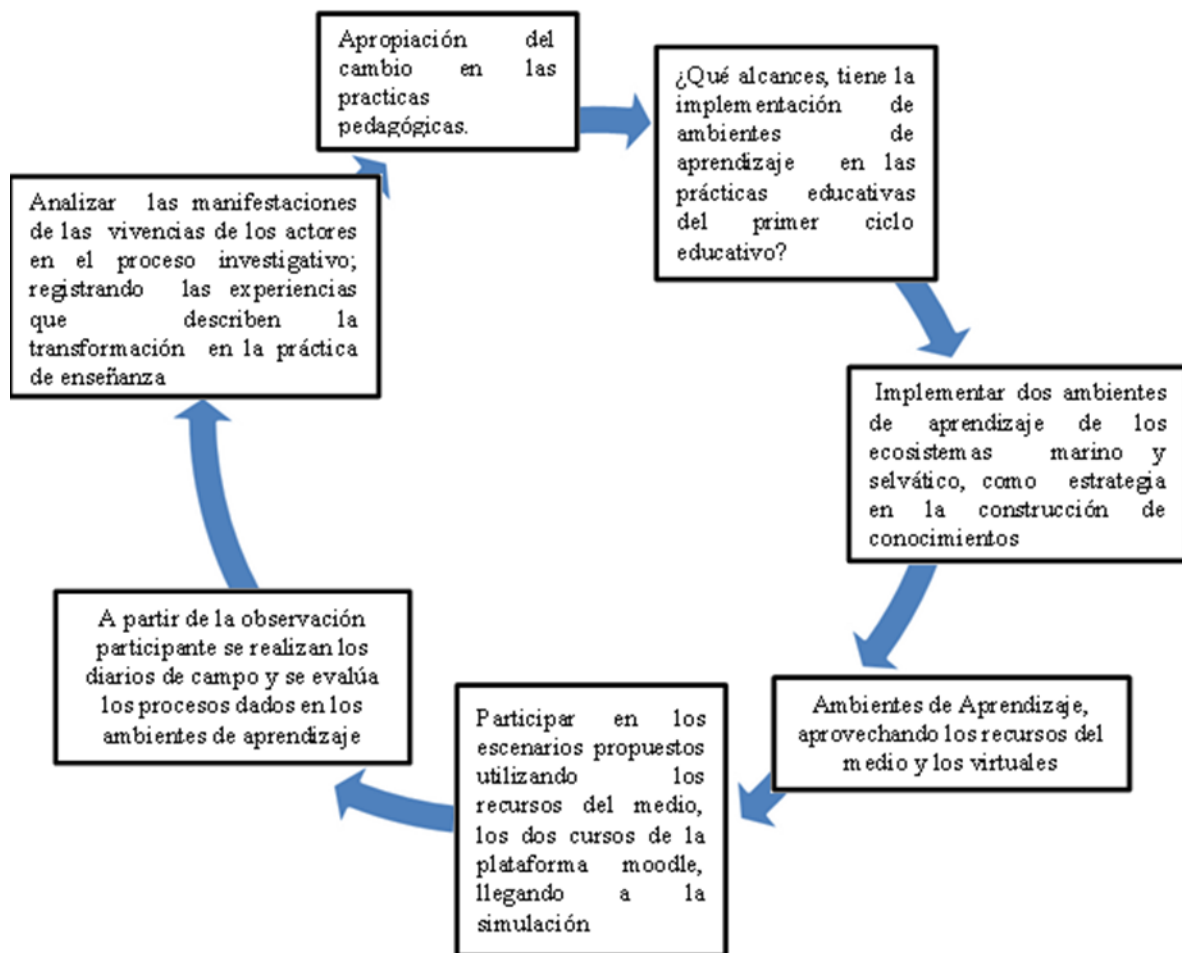


Figura No. 2. Segundo ciclo de acción

El proyecto avanza ahora a segundo ciclo de acontecimientos donde la experiencia y los pasos de primer ciclo de acción se emplean para producir una “definición revisada de la situación”. Lo importante sobre el segundo ciclo de acción es que permite la redefinición misma del problema de investigación original como resultado de la acción tomada en el periodo temporal (Ibíd, 2008).

En este sentido, este tipo de metodología enmarca la presente investigación en un proceso colectivo, apunta a la producción de un conocimiento propositivo y transformador a partir de

la situación problemática determinada, combinando el conocer y el actuar, que aprovecha la teoría, la práctica y el especialista; con el propósito de posibilitar así el aprendizaje.

Esta propuesta investigativa debe ser aprovechada puesto que no culmina con la producción de conocimientos, si no que sirve como semillero de innovación pedagógica considerando la voz de los autores del proceso.

CAPITULO 5. ANALISIS DE RESULTADOS

El análisis de resultados se pretende apreciar el impacto que generaron los ambientes de aprendizaje como una estrategia innovadora y atrayente, desde el análisis de acuerdo con la teoría, metodología y contexto se plantean algunas proyecciones que surgen de la propuesta investigativa, y establecen así conclusiones.

En correspondencia con la metodología a partir del modelo de investigación-acción: modelo de proceso temporal (McKernan, 2008), acompañado de las estrategias de recolección de información como son: la observación participante, diario de campo, registro fotográfico y de video; se manifestaron datos relevantes dentro de los Ambientes de Aprendizaje.

Para el registro de dichos datos, se utilizaron formatos que posibilitan sintetizar la experiencia en los escenarios propuestas como lo fueron: ambientes de aprendizaje con los recursos del medio, plataforma moodle y simulación; desde el análisis cualitativo desde las vivencias. **(Anexo 1, 2, 3, 4, 5, 6)**

Ambientes de Aprendizaje utilizando los recursos del medio

Teniendo en cuenta la imaginación y asombro que caracterizan la edad cronológica del grupo de estudiantes, se propusieron varios escenarios donde la literatura, el arte, la exploración y el juego fueron los ejes de cada propuesta.

En el ambiente de aprendizaje marino los niños y las niñas con apoyo familiar realizaron manualidades fortaleciendo su parte artística plástica y así mismo auto-aprendizaje; también en el aula se realizaron las caretas marinas las cuales servirían para ir al fondo del mar, utilizando la simulación, como la meta de cada ambiente. **(Revisar Anexo 4)**

El ambiente de aprendizaje selvático también generó diversión, donde los niños construyeron dioramas, disfraces y personificaron a los animales de este hábitat, y así conocer las características tanto de los animales como del entorno; desde el juego de roles que contribuyó a generar construcción de conocimiento.

Cada ambiente tuvo sus particularidades, ya que aunque los niños estaban en edades similares, las impresiones fueron diferentes manifestando sorpresa o teniendo acotaciones frente a los escenarios, mostrando ansiedad o en ocasiones malestar emocional ya que faltaba apoyo familiar en algunos casos, debido a la falta de recursos o de interés.

Siendo así, los momentos fueron evaluados teniendo en cuenta el contexto, con una postura crítica que invita a aprovechar las experiencias, apreciando los diferentes comentarios que existían, los rostros, miradas, rechazos, pero sobre todo el esfuerzo y dedicación no sólo de los estudiantes sino también de la familia, la comunidad y las investigadoras, con el beneficio de la observación participante, diario de campo y registro fotográfico. Se evidencia la actitud positiva con respecto al apropiamiento del conocimiento adquirido, el cómo fue el antes y el después de haber vivido la experiencia al realizar dichas actividades previas a las simulaciones.

Del mismo modo se pudo determinar el bagaje de conocimientos adquiridos por los estudiantes especialmente en las actividades propuestas, identificándose claramente que los conocimientos habían sido interiorizados demostrando fluidez verbal, seguridad y fácil extroversión al momento de hablar acerca de los diferentes tópicos generadores. También, se logró percibir que las actividades fortalecieron en los estudiantes su interacción con el medio desde el uso apropiado de las tecnologías de la comunicación y la Información permitiendo una participación más activa y empoderada en las actividades propuestas, de igual manera se fortaleció el proceso con los padres de familia que participaron de esta propuesta investigativa, dándose la oportunidad de apropiarse, conocer y descubrir a través de sus hijos nuevos aprendizajes con el uso de las TIC. Haciendo del proceso una forma no sólo de producir conocimiento sino de trabajar mancomunadamente padres, hijos y docentes; abriéndoles a los padres otros horizontes y formas de compartir con sus hijos, en el caso de los más adultos y de los que carecían de algún conocimiento previo de las TIC.

(Anexo 1, 2, 3, 4, 5, 6).

La plataforma moodle milaulas.com: *ciber-expediciones*

Los cursos propuestos para que el grupo de estudiantes de la Institución Educativa Distrital Hunzá de la Localidad de Suba fueron establecidos en la plataforma moodle mil

aulas, desde dos ejes temáticos (los animales acuáticos y los animales salvajes, cada uno con su hábitat específico) los cuales se desarrollaron en la plataforma a partir de una selección de materiales didácticos encontradas en la web como son: puzzle, cuentos interactivos, adivinanzas, entre otros; los cuales dieron a los estudiantes una variedad de actividades que se ejecutaron semana a semana según las necesidades del grupo y del aprendizaje según la temática abordada, donde no sólo los estudiantes fueron beneficiados si no también la familia en la utilización de las herramientas virtuales.

El uso de los ambientes de aprendizaje es una experiencia que permite que, los padres de familia se entusiasmen y genere en ellos un interés y motivación por aprender y acompañar a sus hijos en la ejecución de las actividades propuestas, así mismo se evidenció el cumplimiento en la presentación de los trabajos y en ocasiones el de querer sobresalir entre el grupo, pretendiendo mostrar mejor calidad y creatividad los trabajos.

La dedicación y el esmero fueron grandes contribuyentes en este proceso, porque se recreó en ellos el disfrute por mostrar un trabajo que había sido planeado y ejecutado con agrado.

A continuación se exponen pantallazos de los cursos en la plataforma moodle milaulas.com

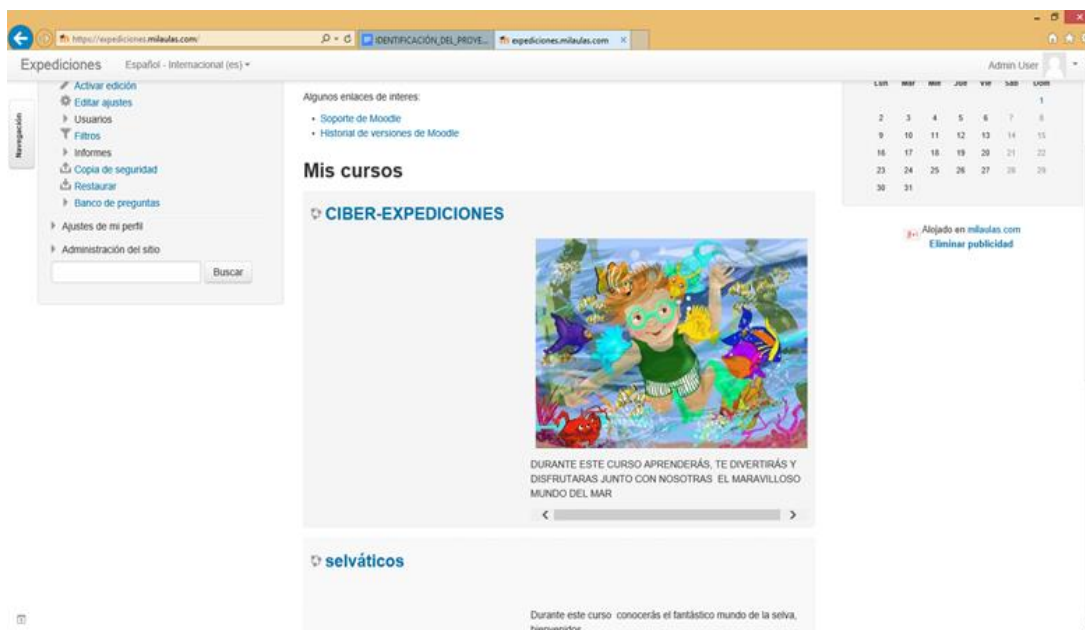


Figura No. 3 Pagina Inicial

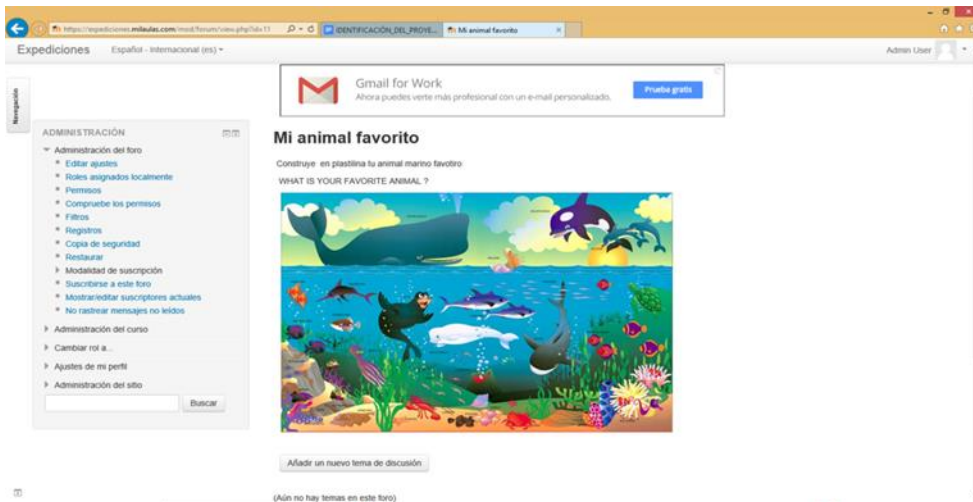


Figura No 4. Mi animal favorito

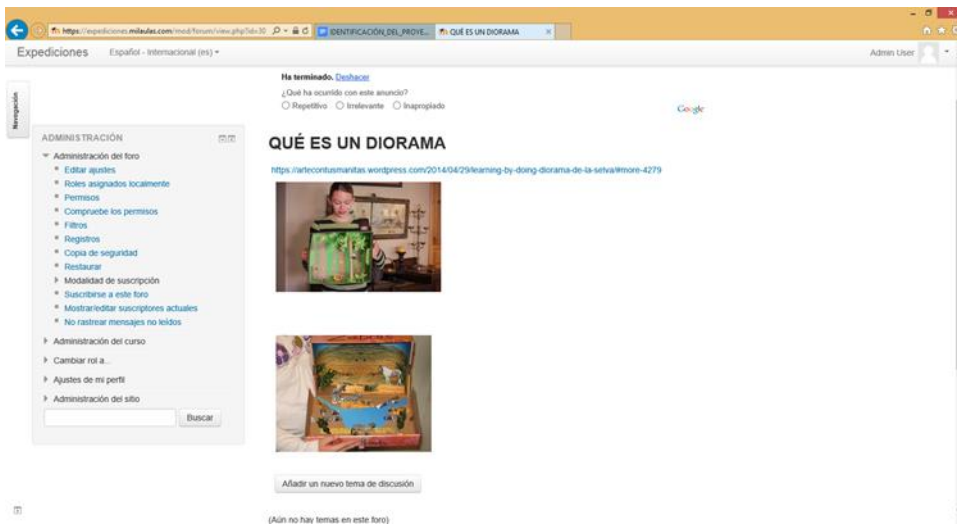


Fig.5 Actividad ¿Qué es un diorama?

Al ingresar por primera vez, los niños y las niñas manifestaron satisfacción absoluta, visualizando los materiales y aprovechando los aprendizajes previos que fueron construidos con los recursos del medio, sus habilidades y destrezas, que permite aprovechar la literatura, el arte, el juego y la exploración en diferentes escenarios como fueron: elaboración de cuentos, maquetas, sonidos onomatopéyicos, exposiciones, entre otros, sirviendo como apoyo para ingresar a la plataforma y disfrutar de la simulación. Cuando cada uno de los estudiantes

ingresa a las actividades propuestas en milaulas.com, la plataforma moodle se encarga de cargar un historial, cada vez que termina la cada actividad.

Del mismo modo, se evidenció compromiso familiar, en las actividades propuestas y motivación por parte de los estudiantes con las temáticas planteadas, fortaleciendo en las docentes investigadoras y también beneficiarias de la propuesta investigativa, una transformación sus prácticas docentes desde una visión creativa, innovadora dando la posibilidad de involucrar en su metodología de trabajo en el aula uso de las TIC como parte de su estrategia pedagógica de enseñanza.

Por consiguiente, fue un proceso enriquecedor que se fue nutriendo con la realización de cada una de las actividades las cuales posibilitaron construirse y re-elaborarse desde las necesidades, la experiencia y el interés generado por cada uno de los grupos con los cuales se desarrollaron cada una de las actividades que hicieron parte de esta investigación.

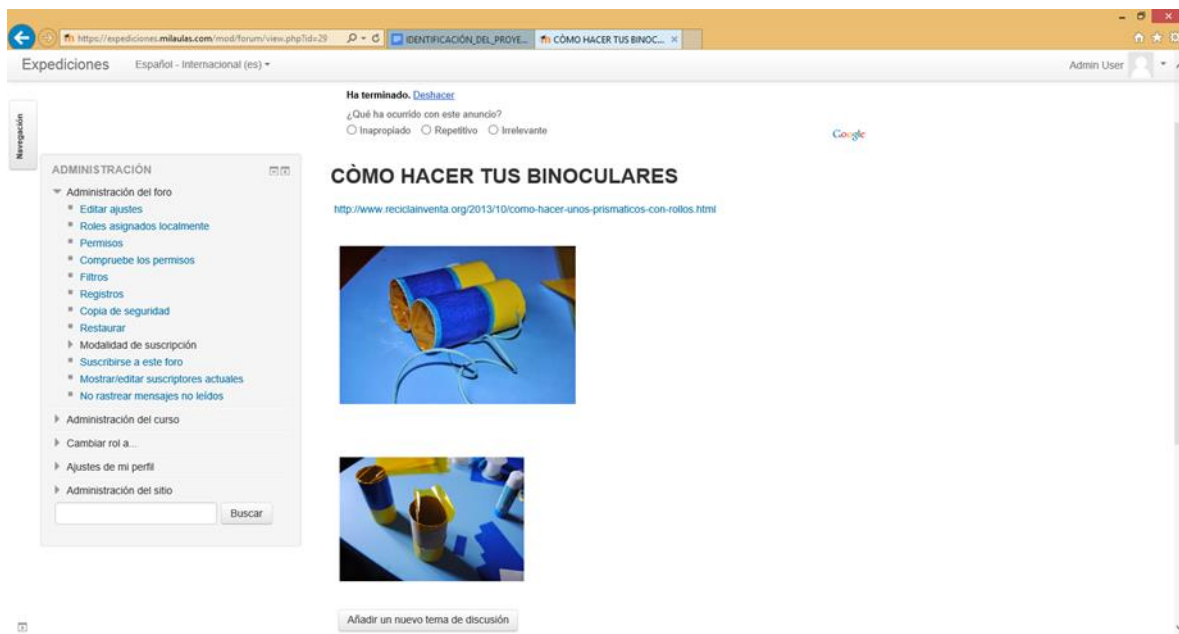


Figura.6 Actividad ¿Cómo elaborar binoculares?

Por último, se considera, que la educación mediada por las TIC, enriquecen los ambientes de aprendizaje, facilita la apropiación del conocimiento, estimula la indagación y creatividad, propende por un trabajo colaborativo, presentándose así, como uno de los mejores enfoques

de aprendizaje la educación actual, fortaleciendo nuestro quehacer pedagógico, el desempeño de los estudiantes, mostrándose como una oportunidad atractiva de aprender a aprender , siendo entonces las TIC una estrategia que hace parte de nuestro diario vivir, que permitirá ofrecer una educación de calidad y pertinencia a nuestros estudiantes. (Anexo 1, 2, 3, 4, 5, 6)



Figura.7 Actividad títeres de animales marinos

Simulación

La simulación fue concebida dentro del proceso como una herramienta fundamental para la expedición pedagógica virtual, que permite la utilización de las herramientas tecnológicas como son: el computador, el video-beam, videos en 3D, al igual que los recursos del medio como la elaboración de un submarino donde los niños viajaron al fondo del mar y un carro zafarí para ir a la selva, elaborados como instrumentos que hacían parte del escenario y estimularon la vivencia, utilizando material como telas, pintura, tubos de PVC, papel kraf pero sobre todo la mano de obra donde la familia fue el principal apoyo.

La vivencia mostró la construcción de conocimientos, ya que cuando los niños como actores principales del proceso que intervinieron en cada una de las actividades propuestas como peldaños para llegar a la expedición, manifestaron los aprendizajes previos que fueron edificados en los escenarios propuestos.

Los niños y las niñas aprovecharon su imaginación, lo cual generó mayor asombro y satisfacción, manifestando lo aprendido de cada hábitat como fueron las características de los animales y del medio y permitiendo ampliar los conocimientos en la experiencia

Es así, que a través de esta propuesta investigativa se tuvieron presentes las expediciones pedagógicas virtuales como un proceso creativo, innovador y fuente de creación en los ambientes de aprendizaje, que permiten incrementar el imaginario de los estudiantes y explorar nuevas facetas de ellos mismos y de sus compañeros, se posibilita así una transformación de las prácticas pedagógicas, evidenciando en los estudiantes conductas, emociones y las diversas formas de asimilar y comprender conceptos desde otra óptica. Que permite generar un sin número de alternativas valiosas como la motivación, la recursividad en la construcción de conocimiento.

Es así que las expediciones pedagógicas virtuales constituyen una forma factible, en la que los estudiantes incorporan y comprenden conceptos, partiendo de la organización de la temática, los recursos con los que se cuentan y la motivación permitiendo el diálogo entre pares, el espíritu de colaboración, y el fortalecimiento de los conceptos que se tenían previamente o apropiándose de los nuevos que se han adquirido a través de las actividades propuestas durante esta investigación , poniendo de esta forma a disposición de los estudiantes un aprendizaje significativo y empoderado. **(Anexo 1, 2, 3 y 4)**

CONCLUSIONES

El desarrollo de la presente investigación, conlleva a elementos fundamentales para dar sentido a los conocimientos de temáticas abordadas, sobre la importancia de acercar y armonizar los ambientes de aprendizaje con la tecnología, familiariza las actividades escolares con las situaciones de la vida cotidiana, permite una comprensión y un aprendizaje integral que a la vez sea utilizado como semillero y nutra la práctica pedagógica.

Al ser esta una propuesta investigativa que se desarrolló desde la reorganización curricular por ciclos se tuvo en cuenta la impronta que rige para este ciclo ya que esta se evidencia como la intención pedagógica de formación e identidad del ciclo, respondiendo a las necesidades y demandas de aprendizaje, de los niños y las niñas en el primer ciclo educativo que tiene como impronta: infancia y construcción de sujetos, con un eje de desarrollo enfocado a la estimulación y exploración, lo cual permitió que la propuesta investigativa de ambientes de aprendizaje en el primer ciclo se implementa como una estrategia novedosa y atrayente tanto para el maestro como para el estudiante generando a su vez un intercambio y construcción de aprendizajes- conocimientos desde la relación la interacción.

Se hace indispensable el uso de las tecnologías que implica que los niños y niñas de ciclo uno sean sensibles e interesados por buscar soluciones prácticas a partir del trabajo individual y grupal; utilizando cada una de sus habilidades y destrezas enmarcadas en las dimensiones del desarrollo (cognitiva, comunicativa, personal-social, corporal y artística) desde la práctica directa que los lleve a ser partícipes en su aprendizaje.

Las TIC en los ambientes de aprendizaje, promoverán una nueva metodología de trabajo, en la que el maestro, debe tener la disposición suficiente para re-aprender, no solo conocimientos, sino también, para transformar su metodología de trabajo, abriéndose a la posibilidad de volver a crear sentido a la educación desde otra perspectiva, la perspectiva de la educación mediada por las TIC, sin el temor a ser desplazado por éstas, por el contrario, manifestando con seguridad y apropiación el manejo de la nueva era educativa, la era digital, la era de la innovación pedagógica.

Los ambientes de aprendizaje posibilitan una transformación en la práctica docente y educativa, no sólo en los estudiantes sino que esta se convierte en un eje transversal que permea al docente, los padres de familia y la comunidad quienes acogen estos espacios como propios, vivenciando los aprendizajes como una nueva experiencia centrada en el reconocimiento de otro, sus habilidades, intereses e interacción con el medio, posibilitando a sus vez aprendizajes significativos en los que se evidencia un intercambio de saberes y significados desde un trabajo colaborativo que permite relacionar a los estudiantes con los padres de familia y los docentes desde las actividades propuestas por esta investigación que logró generar un acercamiento familiar, a través de cada una de las actividades realizadas; los ambientes de aprendizaje propician un despertar en la capacidad de asombro, la imaginación y creatividad de los niños y niñas pertenecientes al primer ciclo educativo.

El proyecto de investigación permitió que se involucraran los procesos de oralidad, lectura, escritura, pensamiento lógico matemático, creaciones artísticas y sobre todo relaciones personales-sociales; se exterioriza el propio pensamiento y generar nuevas ideas, potenciando y favoreciendo la construcción propia y el proyecto de vida de cada uno de los niños y las niñas invitados a participar y así aprovechar el trabajo colaborativo que involucro a la familia de una manera consciente e intencional, para así alcanzar los objetivos propuestos.

En suma y desde una perspectiva crítica se pretende la transformación, apoyados en dinámicas que sean proyectadas creativamente, utilizando cada uno de los diferentes talentos con los que cuenta el ser humano y sirvan para generar nuevas prácticas emancipadoras que modifiquen y amplíen las diferentes formas de pensar, crear y aprender.

BIBLIOGRAFIA

De Zubiria, J., Andrade, G., Sarmiento, B (2009). Los ciclos en Educación. Principios y lineamientos desde una pedagogía dialogante. Bogotá: Ed. Magisterio, p.106

Mckernan J. (2008) Investigación-acción y curriculum. Métodos y recursos para profesionales reflexivos. Madrid: Ed. Morata

Perrenoud, P (2010). Los ciclos de aprendizaje. Un camino para combatir el fracaso escolar. Bogotá: Ed. Magisterio

SED. (2013). Ambientes virtuales de Aprendizaje. Reorganización curricular por ciclos. Bogotá: Imprenta Nacional de Colombia.

SED. (2010). Reorganización Curricular por ciclos. Referentes conceptuales y metodológicos. Bogotá: Imprenta Nacional de Colombia.

CIBERGRAFIA

Barberá, E., Martínez, R., Bossolasco, M., (2013). Entornos virtuales de aprendizaje: Nuevas perspectivas de estudio e investigación. Recuperado de http://www.editorialeva.net/libros/EVyA_Chiecher_Donolo_Corica.pdf.

Barbosa, J.(2004). Los Ambientes virtuales de aprendizaje -AVA-, Pontifica Universidad Javeriana Recuperado de: http://cmap.javeriana.edu.co/servlet/SBReadResourceServlet?rid=1219334162553_119093262_117227

Basogain, X., Olabe, M., Espinosa, K., Rouèche, C., & Olabe, J. C. (2010). Realidad Aumentada en la Educación: una tecnología emergente. Bilbao, España. Recuperado de <http://multimedia.ehu.es>

Borrero, Alejandro. (2012) Lineamientos para la sistematización de experiencias que promueva la apropiación social del conocimiento en ciencia, tecnología. Recuperado de

http://www.ideasparaelcambio.gov.co/ipc_2012_aguaypobreza_static/files/lineamientos_sistematizacion.pdf

Castellanos, M., Briceño, J., Mosquera, A., (2012). La formación de docentes en TIC, casos exitosos de computadores para educar. Recuperado de: http://www.computadoresparaeducar.gov.co/.../formacion_docentesTIC.pdf.

Castro, S. (2008). Juegos, Simulaciones y Simulación-Juego y los entornos multimediales en educación: ¿ mito o potencialidad?. *Revista de investigación*, (65), 223-245. Recuperado de: https://scholar.google.es/scholar?q=simulaciones+y+juegos&btnG=&hl=es&as_sdt=0%2C5

Casales, R., Rojas, J., & Paulí, G. (2008). Algunas experiencias didácticas en el entorno de la plataforma Moodle. *Revista de Informática Educativa y Medios Audiovisuales*, Recuperado de: <http://www.altamirano.biz/pdfs/A1mar2008OKOK.pdf>

Duarte D., Jakeline. (2003). Ambientes de aprendizaje: una aproximación conceptual. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, pg. (29), 97-113. Recuperado en 28 de febrero de 2015, de http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07052003000100007&lng=es&tlng=es.10.4067/S0718-07052003000100007.

Estrada, V. Lara., Yolanda. Cruz, M., (2010). El aprendizaje virtual y la gestión de conocimiento. Ponencia presentada Evento Virtual Educa. República Dominicana.

Jara, O., (1994). Orientaciones teórico-prácticas para la sistematización de experiencias. *Biblioteca Electrónica sobre Sistematización de Experiencias*. Recuperado de <http://www.cepalforja.org/sistematizacion>

Martín, E., Nieto, J., y Piña de la Torre, J., (2010 pp.12) , Restaurar la relación pedagógica entre nativos e inmigrantes digitales. La formación de los docentes y la integración de las TIC en el curriculum escolar. Recuperado de: <http://www.pdg.uva.es/alfonso/web/FormProfeTIC.pdf>

MEN, (2013) Competencias TIC Para El Desarrollo Profesional Docente. Ministerio de Educación Nacional. Recuperado de http://www.colombiaaprende.edu.co/html/micrositios/1752/articles-318264_recurso_tic.pdf

Méndez, A., (2012). Uso Pedagógico de las TIC. Recuperado de http://www.academia.edu/2557780/Librillo_Institucional_No_48_Uso_Pedagogico_de_las_TIC

Pérez, R., Rojas, J. ,Paulí, G.,(2008 pp.2) Algunas experiencias didácticas en el entorno de la plataforma Moodle Departamento de Computación, Universidad de Oriente, Santiago de Cuba (C.P. 90500), CUBA Recuperado de: <http://www.altamirano.biz/pdfs/A1mar2008OKOK.pdf>

ANEXO 1

CRONOGRAMA AMBIENTE MARINO

FECHA	ACTIVIDAD
28 DE JULIO	ELABORACION DE MI PRIMER LIBRO ACUATICO
01 DE AGOSTO	SENSIBILIZACION CON PADRES DE FAMILIA ACERCA DE LA PLATAFORMA MOODLE EXPEDICIONES.MILAULAS.COM
DEL 02 AL 08 DE AGOSTO	TRABAJO EN MOODLE AMBIENTE CON LOS RECURSOS DEL MEDIO
08 DE AGOSTO	SALIDA CASA DE LA CULTURA DE SUBA CINE SAMY LA TORTUGA MARINA AMBIENTE CON LOS RECURSOS DEL MEDIO
DEL 08 AL 14 DE AGOSTO	TRABAJO EN MOODLE AMBIENTE VIRTUAL
13 DE AGOSTO	JORNADA DE PINTURA PINTA TU ANIMAL MARINO FAVORITO AMBIENTE CON LOS RECURSOS DEL MEDIO
DEL 15 AL 21 DE AGOSTO	TRABAJO EN MOODLE AMBIENTE VIRTUAL
29 DE AGOSTO	CONSTRUCCIÓN DE UNA MANUALIDAD http://www.pequeocio.com/6-manualidades-infantiles-bajo-el-mar/ AMBIENTE CON LOS RECURSOS DEL MEDIO
DEL 22 AL 28 DE AGOSTO	TRABAJO EN MOODLE AMBIENTE VIRTUAL
05 DE SEPTIEMBRE	http://manualidadesparaninos.biz/gafas-de-buceo-caseras/ ELABORACION DE LA CARETA DE BUCEO AMBIENTE CON LOS RECURSOS DEL MEDIO
12 DE SEPTIEMBRE	EXPEDICION PEDAGÒGICA VIRTUAL (Simulación)
15 DE SEPTIEMBRE	EVALUACION DE LA PRIMER AMBIENTE

ANEXO 2

CRONOGRAMA AMBIENTE SELVATICO

FECHA	ACTIVIDAD
DEL 16 AL 22 DE SEPTIEMBRE	AMBIENTE VIRTUAL : INTRODUCCION AL MUNDO SELVATICO
DEL 23 AL 29 DE SEPTIEMBRE	AMBIENTE VIRTUAL: CAPSULA DIDACTICA PARA NIÑOS LA SABANA
DEL 30 DE SEPTIEMBRE AL 06 DE OCTUBRE	AMBIENTE VIRTUAL : QUE SUCEDERIA SI LOS ANIMALES COMIERAN COMIDA CHATARRA
03 DE OCTUBRE	AMBIENTE VIRTUAL: CINE KHUMBA LA CEBRA SIN RAYAS
DEL 04 AL 14 DE OCTUBRE	AMBIENTE VIRTUAL TRABAJO EN LA PLATAFORMA MOODLE PINTA EN EL COMPUTADOR TU ANIMAL FAVORITO
DEL 14 AL 20 DE OCTUBRE	AMBIENTE VIRTUAL: EXPOSICION DE ANIMALES SALVAJES SEGUN EL CUENTO
15 DE OCTUBRE	AMBIENTE CON LOS RECURSOS DEL MEDIO: ELABORACION DE MASCARAS DE ANIMALES SALVAJES
DEL 21 AL 27 DE OCTUBRE	AMBIENTE VIRTUAL: CONSTRUCCION DE SU ENCICLOPEDIA DE ANIMALES SALVAJES.
24 DE OCTUBRE	AMBIENTE CON LOS RECURSOS DEL MEDIO: CARNAVAL DE LA SELVA
DEL 27 DE OCTUBRE AL 3 DE NOVIEMBRE	AMBIENTE VIRTUAL TRABAJO EN LA PLATAFORMA MOODLE AMBIENTE CON LOS RECURSOS DEL MEDIO: ELABORACION DE DIORAMAS DE LA SELVA https://artecontusmanitas.wordpress.com/2014/04/29/learning-by-doing-diorama-de-la-selva/#more-4279

30 DE OCTUBRE	<p>AMBIENTE CON LOS RECURSOS DEL MEDIO</p> <p>ELABORACION DE BOLSA DE DULCES PARA LOS NIÑOS</p> <p>http://sphotos-f.ak.fbcdn.net/hphotos-ak-ash3/550618_369239456486376_1827794097_n.jpg</p>
DE 4 AL 10 DE NOVIEMBRE	<p>AMBIENTE VIRTUAL TRABAJO EN LA PLATAFORMA MOODLE</p> <p>CONSTRUCCION DE BINOCULARES</p> <p>http://www.reciclainventa.org/2013/10/como-hacer-unos-prismaticos-con-rollos.html</p>
7 DE NOVIEMBRE	<p>EXPEDICIÓN PEDAGOGICA VIRTUAL (Simulación) ZAFARI POR EL AMAZONAS</p>
DEL 10 AL 14 DE NOVIEMBRE	<p>EVALUACION DEL AMBIENTE</p>

ANEXO 3

RUTA METODOLOGICA DE AMBIENTES DE APRENDIZAJE (SED, 2012)

Ruta metodológica	Estrategias	Objetivos	Actividades
Momento No.1	Motivación: Implementación de ambientes naturales que fortalezcan los aprendizajes de los estudiantes como estrategia didáctica El uso de dispositivos tecnológicos innovan y posibilitan un mejor aprendizaje	Fortalecer los procesos académicos y de convivencia a través de actividades lúdicas que promuevan el conocimiento, el trabajo en equipo y las relaciones personales. Construcción de dos cursos en la plataforma moodle mil aulas.com	<ul style="list-style-type: none"> • Granjeritos: trabajo en el punto verde. • A cabalgar todos vamos a trotar. • Jornada de aeróbicos. • Pequeños científicos. • Hoy soy panadero. • Jornada artística (pintura) • Fiesta de globos. • Carnaval de gorros.
Momento No.2	Necesidades, expectativas y demandas de la población. Aprovechamiento de los nativos digitales.	Aprovechamiento de los interrogantes que surgen a partir de experiencias previas.	<ul style="list-style-type: none"> • Salida pedagógica al museo del mar. • Aprovechamiento de la dotación de aulas con herramientas tecnológicas.
Momento no. 3	Organización del quehacer en el aula en torno a temas, tópicos generadores, interrogantes y núcleos temáticos.	Fortalecimiento y ampliación de los aprendizajes para el buen vivir de una manera crítica y emancipadora.	<ul style="list-style-type: none"> • Acercamiento y motivación de los estudiantes, utilizando momentos como: • Salida a cine • Creación de acuarios, dioramas, frisos, cuentos. • Cuaderno viajero

<p>Momento No.4</p>	<p>Establecimiento de funciones de cada uno de los miembros que participan en construcción y aprovechamiento del Ambiente de aprendizaje.</p>	<p>Posibilitar experiencias donde los niños y las niñas afiancen sus conocimientos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Taller orientado a padres de familia acerca de la utilización del moodle como herramienta tecnológica; generando auto-aprendizaje en los miembros de la misma. • Invitación a cada uno de los estudiantes a la utilización del moodle, aprovechando sus habilidades y destrezas. • Acuerdos con los padres y designación de tareas en la construcción del escenario para la expedición virtual (submarino y camión)
<p>Momento No.5</p>	<p>Utilización de los diferentes recursos</p>	<p>Propiciar una formación general mediante el acceso de manera crítica y creativa al conocimiento científico, tecnológico, artístico y humanístico, y sus relaciones con la vida social y con la naturaleza a través de los aprendizajes del Saber y del Ser.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilización del moodle (Puzzle, adivina quién es?, literatura, completar palabras, cuántos hay?) por parte de los niños y las niñas, involucrando a la familia. • Elaboración de álbum de los animales marinos • Elaboración de caretas de buceo • Creaciones manuales, aprovechando

			<p>las artes plásticas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elaboración del submarino y carro, como insumo en la expedición pedagógica, aprovechando el trabajo colaborativo, involucrando la familia. • carnaval de animales salvajes. • Exposición de dioramas.
Momento No.6	Expedición Pedagógica virtual al fondo del mar y safari.	Aprovechamiento de los conocimientos previos, utilizando las herramientas tecnológicas y las habilidades propias que contribuyan al desarrollo humano.	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño y construcción del submarino para viajar al fondo del mar y carro para ir de safari - Invitación a la aventura al fondo del mar dentro del submarino y al safari por la selva. Utilización de tiquetes. • Bienvenida y orientación por parte del guía en el submarino y del camión de safari. • Disfrute y apreciación del hábitat marino y selvático, con el apoyo de las herramientas tecnológicas (vídeo en 3D)
Momento No. 7	Evaluación de los ambientes	Generar aportes a la formación integral, valorando el impacto de	<ul style="list-style-type: none"> • Observación • Diario de campo virtual

		los ambientes, en términos de mejoramiento de las condiciones para el aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none">• Narrativas de los integrantes de los ambiente de aprendizaje, desde la observación participante
--	--	--	---

ANEXO 4

FORMATO DE REGISTRO DIARIO (Jara, O. 1994.:13)

Fecha	Tiempo utilizado	Actividad	No. Participantes	Objetivos	Observaciones e impresiones
julio 01 al 20 de julio	dos semanas	Elaboración de mi primer libro acuático	3 investigadoras	Construir un curso de animales marinos en la plataforma moodle www.expediciones.milaulas.com	Este ha sido un proceso de autoaprendizaje en el que como investigadoras se ha tenido que aprender de la practica
28 de Julio	tres horas	Sensibilización con padres de familia	63 estudiantes grado segundo	Identificar los conocimientos previos que los estudiantes poseen acerca de los animales marinos.	Los niños empezaron a escribir lo que en su conocimiento tenia de los animales marinos, uno de ellos tenía la concepción de que los tiburones comían gente y eran muy peligrosos porque era lo que había visto en las películas, su conocimiento

					era muy pobre en cuanto quienes eran los seres que vivían en el fondo del mar
01 de agosto	dos horas	trabajo en la plataforma moodle ambiente virtual, elaboración del libro acuático	Treinta padres de familia , 63 estudiantes grado segundo	Sensibilizar a los padres de familia , frente al manejo adecuado de la plataforma mil aulas.com	Esa tarde se realizó una reunión con los padres de familia en donde se le explico paso a paso una y otra vez la forma de entrar a la plataforma moodle, para que ellos en compañía de sus hijos e hijas entraran y lograran realizar las actividades que estaban propuestas. La respuesta de los padres fue favorable, de aceptación, de interés, en las dos semanas siguientes

					algunos tenían dificultad para entrar pero ellos mostraron su interés y preocupación por ayudar a sus hijos a presentar las actividades.
agosto 02 al 08 de agosto	una semana	salida casa de la cultura cine samy la tortuga marina		Reconocer los diferentes seres vivos que habitan en el mar según sus características.	la mayoría de los estudiantes cumplían con las asignaciones de las tareas que se les designaban y que debían entregar en esa semana. sin embargo se evidencio que algunos no las hicieron, así mismo se logra reconocer que ya existen unos conocimientos mínimos en la elaboración del primer libro acuático.
agosto 08	seis horas	Trabajo en la plataforma moodle ambiente virtual. Cambia el final al cuento de		Fortalecer los procesos de convivencia y conocimientos acerca de los animales que	Fuimos a la casa de la cultura de Suba,

		“Orlando el pulpo el valiente”		habitan en el mar	localizada en la plaza principal de Suba, a ver la película “Samy la tortuga”, cuyo contenido hace parte de la temática y permitía involucrar a los estudiantes con el mundo marino desde otro momento; también dicha película fortalece los procesos de amistad y compañerismo, teniendo en cuenta la historia que relataba .
agosto 08 al 14 de agosto	una semana	jornada de pintura pinta tu animal favorito ambiente natural		Promover el uso de las tic para fortalecer los procesos lecto- escritores desde un tema base como lo son los animales marinos.	Se siguió evidenciando el trabajo de los estudiantes unos con mayor dedicación y esmeros que otro lo que se reflejaba en la calidad de los trabajos. de

					igual manera se logra fortalecer no solo los procesos cognitivos en el área de ciencias naturales sino que también fortalecen los procesos audio escritor para el grado segundo
13 de agosto	dos horas	Trabajo en la plataforma moodle. elabora en plastilina tu animal favorito marino		Generar espacios artísticos que promuevan el desarrollo motriz fino desde la pintura de animales marinos	Se imprimieron dibujos gran tamaño alusivos al mundo marino, ellos debían escoger el que más le gustaba para pintarlo y decorarlo a su gusto, como lo evidencia las fotos unos trabajos fueron sobresaliente, de igual manera y similar a las actividades anteriores también se promovió el aprendizaje en el

					área artística desde el trabajo de desarrollo motor fino, y la dactilopintura
agosto 15 al 21 de agosto	una semana	Construcción de una manualidad http://www.pequeocio.com/6-manualidades-infantiles-bajo-el-mar/ ambiente natural		La motivación donde se trabajaba creatividad, trabajo colaborativo porque los padres se les invitaba a participar, mayor acercamiento con el animal marino, que por lo general lo escogen según su gusto y preferencia	Seguía creciendo el entusiasmo por realizar las actividades de la plataforma, los trabajos eran entregados, se evidencia notoriamente el trabajo colaborativo familiar en algunos casos más que en otros sin embargo cabe resaltar que los niños que no poseen este acompañamiento familiar por algunas circunstancias cumplieron con la tarea asignada desde sus posibilidades.

29 de agosto	tres horas	<p>Trabajo en la plataforma moodle.</p> <p>Construye un friso con ayuda de tus padres sobre los animales marinos</p>		<p>Integrar a los estudiantes en un ambiente natural, porque la actividad fue realizada afuera del salón de clase en el patio de descanso, donde el ambiente natural hacia parte del proceso, la brisa, el sol sobre el piso se sentaron para realizar la actividad.</p>	<p>El material empleado para la manualidad fue: Un plato desechable, arroz, pintura azul, papel cometa, la figura recortada de un pez. Los niños debían pintar totalmente de azul el plato, una vez éste se secura pegaban la figura del pez ya coloreada, posteriormente se le pegaba el arroz en la parte inferior donde se encontraba el pez, y se le adornaba con el papel seda color verde para que diera la impresión que eran algas marinas.</p>
agosto 22 al 28 de agosto	una semana	Elaboración de la careta de buceo		Incrementar el conocimiento de los animales que hasta el momento se conocía, con	Los frisos en su mayoría fueron realizados con

				aspectos de conocimientos nuevos	mucha dedicación, creatividad, y esmero dando cada a cada uno sus propios criterios de lo que plasmaron.
05 de septiembre	tres horas	Construcción del escenario		Incentivar la construcción de elementos a través de la plástica; para uso y beneficio fundamental en el ambiente de aprendizaje.	Los niños replicaron el molde de la careta de buceo, utilizando el punzón sobre el material que se dispuso para la elaboración de la misma. Posteriormente, recortaron cada una de las partes, seguido de unirlas para luego colocar el papel celofán de color azul en la parte izquierda de la careta y papel celofán de color rojo en la parte derecha de la misma; ya que esta ubicación del material

					(papel celofán), permite que la visión sea tridimensional. Por último colocaron en los extremos de la careta caucho para que se sostuviera en sus cabezas.
13 de Septiembre	cuatro horas	Expedición pedagógica virtual		Fortalecer los procesos cognitivos de los niños acerca del conocimiento del mundo marino a través de la vivencia de una expedición pedagógica virtual al fondo del mar.	El escenario fue diseñado y construido bajo el ambiente de un buque capaz de navegar bajo el agua, el cual es llamado submarino, utilizando como material para la elaboración del mismo: tela, tubos delgados, codos, T, y uniones en material de PVC. La estructura fue armada dentro

					de un aula, la cual fue cubierta con papel kraf, con el propósito de adecuar el lugar y proyectar un video que mostraba el fondo del mar, como parte de la simulación.
		Evaluación del primer ambiente de Aprendizaje		Conocer las expectativas de los estudiantes, evaluar la parte cognitiva de los conocimientos adquiridos.	Los niños y las niñas, fueron invitados con varios días de antelación, utilizando unos tiquetes con los cuales ellos podrían ingresar al submarino; con el propósito que se dispusieran para la expedición pedagógica. Se organizaron 8 grupos que estaban constituidos entre 7 a 10 niños(as), los cuales iban

					<p>ingresando al submarino por un túnel. Al estar dentro del submarino cada uno de los integrantes del grupo fueron recibidos por un guía (maestra) que orientaba y organizaba y por supuesto daba la bienvenida.</p> <p>Dicho guía invitaba a los niños y las niñas a contemplar las especies que podían observar por las ventanillas circulares de la estructura capaz de navegar bajo la superficie del agua. Cabe comentar, que en el Ambiente de Aprendizaje; la imaginación que caracteriza la edad de los niños y niñas</p>
--	--	--	--	--	--

					<p>participantes, fortalece la experiencia. Gracias a la vivencia se pudo observar en cada uno de los niños y las niñas el asombro, el cual generó manifestaciones que hacían parte de los conocimientos previos acerca del hábitat, los cuales se fundamentaron gracias a la utilización del moodle y las otras propuestas didácticas dentro del ambiente de aprendizaje.</p>
					<p>Los niños y las niñas que fueron partícipes de la expedición pedagógica, exteriorizaron admiración, entusiasmo, alegría e,</p>

					<p>inquietud; haciendo uso de su imaginación; que les sirvió para sumergirse de en un viaje al fondo del mar. Sin embargo, a partir de las manifestaciones, se logró percibir en algunos de los participantes una actitud pasiva, pues al parecer la experiencia no logro ser tan impactante, como lo fue para otros.</p>
--	--	--	--	--	---

ANEXO 5

AMBIENTE DE APRENDIZAJE (MARINO)

DESCRIPCIÓN	IMAGEN REPRESENTATIVA
<p>En el transcurso de la presente investigación se desarrollaron dos cursos en la plataforma virtual gratuita moodle, milaulas.com, la cual recibió por nombre expediciones.milaulas.com, con dicha plataforma se dio inicio al aprendizaje virtual como experiencia atractiva para los estudiantes y padres de familia en la que se construyó conocimiento desde el uso adecuado de la tecnología. El primer curso planteado fue el de ciber-expediciones, el mundo acuático, en el que los estudiantes encontraron una serie de actividades que se llevaron a cabo semana tras semana con diferentes tareas y compromisos a desarrollar, para ello se ejecutó en un primer plano la capacitación con padres de familia y estudiantes para el adecuado uso de la plataforma e</p>	 <p>The image shows a screenshot of a Moodle course page. The browser address bar displays 'https://expediciones.milaulas.com/course/view.php?id=1'. The page title is 'Curso del Método Silva' with the subtitle 'Con Millones de Graduados Muy Satisfechos. Prueballo'. On the left, there is an 'ADMINISTRACIÓN' menu with options like 'Activar edición', 'Editar ajustes', 'Usuarios', 'Dar de baja en ACUATICOS', 'Filtros', 'Informes', 'Calificaciones', 'Resultados', 'Insignias', 'Copia de seguridad', 'Restaurar', 'Importar', 'Publicar', 'Renovar', 'Banco de preguntas', and 'Proveedor de LTI'. The main content area features a calendar for '25 de julio - 31 de julio' and '1 de agosto - 7 de agosto'. A central graphic includes a 'click here' button and a URL: 'http://www.rena.edu.ve/nivelinicial/mundoMarino/act01.html'. The right sidebar contains widgets for 'BUSCAR EN LOS FOROS', 'ÚLTIMAS NOTICIAS', 'EVENTOS PRÓXIMOS', and 'ACTIVIDAD RECIENTE'. The bottom of the page shows a Windows taskbar with the system tray indicating '10:05 a.m.' on '22/07/2015'.</p>

inquietudes frente a la utilización de la misma.

Posteriormente se desarrolló la primera actividad que tuvo como objetivo, identificar los conocimientos previos que los estudiantes tenían acerca de los animales marinos. En que los estudiantes elaboraron su primera cartilla sobre los animales marinos con recortes, dibujos y comentarios acerca de la temática a tratar, luego de que las investigadoras conocieron cuáles eran estos conocimientos se construye en la plataforma la primera actividad a ejecutar la cual posibilitaba a los estudiantes reconocer los diferentes seres vivos que habitan en el mar según sus características, actividad que se llevó a cabo desde un trabajo virtual con el siguiente vínculo: <http://www.rena.edu.ve/nivelInicial/mundoMarino/act01.html>. En el cual los estudiantes exploraban, conocían y profundizaban conocimientos previos acerca de los seres que



habitan en el mar. Teniendo en cuenta que la construcción de los ambientes no fueron solamente virtuales sino con el aprovechamiento de los recursos del medio; se desarrollaron alternamente actividades con alto grado de significación para los estudiantes posibilitando tener una conexión entre lo virtual y lo real, sin perder la producción de conocimiento que se puede generar desde cada uno de estos ambientes, también enriqueciendo cada una de estos a partir de la relación de actividades y continuidad que se le dio según la temática a abordar.

Fue por ello, que como primera actividad a desarrollar y en relación con el conocimiento de la localidad a la cual hace parte la Institución Educativa en la cual se llevó a cabo la investigación se desplegó la actividad de cine en la casa de la cultura de Suba, con la película “Samy la tortuga marina” la cual tenía



como fin fortalecer los procesos de convivencia y conocimientos acerca de los animales que habitan en el mar.

Para la segunda actividad en la plataforma se buscó a su vez fortalecer el proceso lector-escritor de los estudiantes desde la construcción de escritos cortos según el desempeño escolar en el cual ellos se encontraban, por lo tanto la actividad propuesta fue cambiar el final del cuento de Orlando el pulpo valiente, cuento que se encontraba en el sitio web You Tube a través del siguiente link:

<https://youtu.be/3N2xSFNT2Ok>

Teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente, frente a la construcción de ambientes alternos entre lo real y lo virtual se lleva a cabo una jornada de pintura que busca, generar espacios artísticos que promuevan el desarrollo motriz fino desde la pintura de animales marinos en la que cada estudiante junto con su



familia eligió entre cuatro opciones de dibujo relacionados con la temática el que fuese de su agrado para presentar en la jornada artística.

Buscando fortalecer el proceso colaborativo entre estudiantes y padres de familia, se plantea en la plataforma una actividad en la que los estudiantes observan un video de la página discovery kids llamado el "El mundo del océano" y junto con sus padres o acudientes elaboraban en plastilina su animal favorito, para luego exponer en clase junto con sus compañeros permitiendo de igual manera promover el buen desempeño de la competencia comunicativa en los estudiantes desde la socialización de diversas características del animal marino que cada uno había escogido.



Posteriormente se realizó una actividad en la que buscaba

integrar a los estudiantes con su contexto y pares académicos, en la que los niños se ubicaron por grupos para interactuar con compañeros pero la manualidad la realizaban de manera individual construyendo cada uno su propio acuario en un plato, así mismo se promovió el adecuado uso del material de reciclaje para una nueva creación

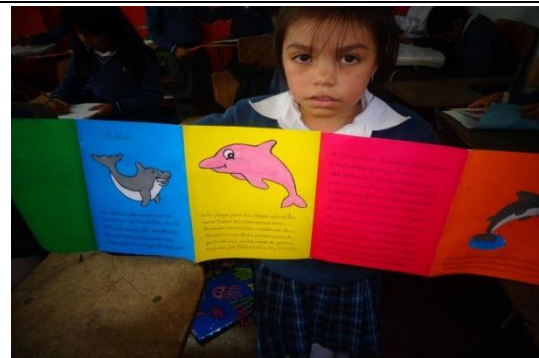


Para la siguiente actividad se invita a los estudiantes y padres de familia a visitar y a realizar un recorrido virtual al museo del mar de la Fundación Universitaria Jorge Tadeo Lozano, a través del siguiente link:

<http://avalon.utadeo.edu.co/dependencias/museo/ninos/final/ninos.htm>



Después del recorrido virtual los estudiantes junto con su familia realizaron un frizo que buscaba incrementar el conocimiento adquirido acerca de los animales marinos, para que posteriormente lo socializaron en clase.



Luego se realizó al interior del aula, una careta de buceo que tenía como objetivo incentivar la construcción de elementos a través de la plástica; para uso y beneficio fundamental en el ambiente de aprendizaje, en el cual los niños replicaron el molde de la careta de buceo, utilizando el punzón sobre el material que se dispuso para la elaboración de la misma. Posteriormente, recortaron cada una de las partes, seguido de unir las para luego colocar el papel celofán de color azul en la parte izquierda de la careta y papel celofán de color rojo en la parte derecha de la misma; ya que esta ubicación del material (papel celofán), permite que la visión sea tridimensional. Por último colocaron en los extremos de la careta caucho para que se sostuviera en sus cabezas.



Para la siguiente actividad, cada estudiante construyo su propio títere según las indicaciones que se encontraban en el siguiente vinculo, el cual lo encontraban en la plataforma expediciones.milaulas.com

<http://www.guiademanualidades.com/titeres-de-mar-20686.htm>

Como última actividad en la plataforma se invitó a los niños a ingresar en una página de discovery kids en la cual se posibilita que los estudiantes jueguen e interactuar con el mundo virtual desde la temática de interés.

Expediciones Español - Internacional (es) Admin User

CIBER-EXPEDICIONES

Página Principal » Mis cursos » Miscelaneos » ACUATICOS » 22 de agosto - 28 de agosto » CREA, APRENDE Y DISFRUTA

Curso marketing digital

Conozca las claves para hacer un plan de Marketing. Infórmese!

ADMINISTRACIÓN

- Administración del foro
 - Editar ajustes
 - Roles asignados localmente
 - Permisos
 - Compruebe los permisos
 - Filtros
 - Registros
 - Copia de seguridad
 - Restaurar
- Modalidad de suscripción
- Suscribirse a este foro
- Mostrar/ocultar suscriptores actuales
- No rastrear mensajes no leídos

Administración del curso

Cambiar rol a...


Ajustes de mi perfil

Administración del sitio

Buscar

CREA, APRENDE Y DISFRUTA

despues de haber visto la pagina de manualidades crea tu propio títere, creativo, llevalo al colegio y disfruta del juego que encontraras en el siguiente link.



Añadir un nuevo tema de discusión

(Aún no hay temas en este foro)

9:34 a.m. 01/04/2015

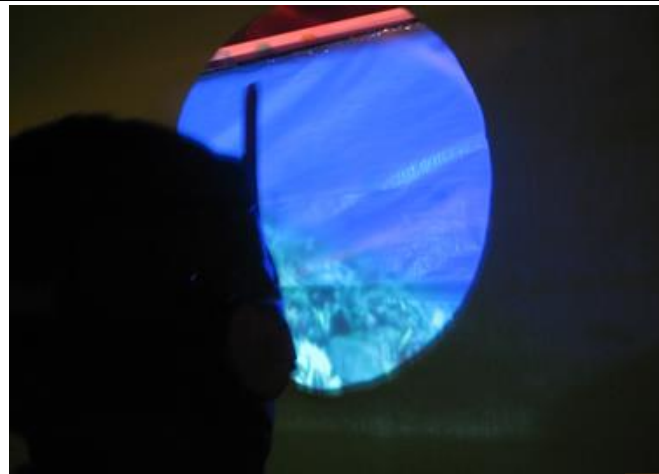
<http://www.tudiscoverykids.com/doki/juegos/debajo-del-mar/>

Por último y dentro del momento de evaluación se propuso y se realizó la expedición pedagógica virtual, utilizando la simulación; en que se pretendía fortalecer los procesos cognitivos de los niños acerca del conocimiento del mundo marino a través de la vivencia de una expedición pedagógica virtual al fondo del mar, en la que los niños y las niñas fueron invitados con varios días de antelación, utilizando unos tiquetes con los cuales ellos podrían ingresar al submarino con el propósito que se dispusieran para la expedición pedagógica. Se organizaron 8 grupos que estaban constituidos entre 7 a 10 niños(as), los cuales iban ingresando al submarino por un túnel.; al estar dentro del submarino cada uno de los integrantes del grupo fueron recibidos por un guía (maestra)



que orientaba y organizaba y por supuesto daba la bienvenida. Dicho guía invitaba a los niños y las niñas a contemplar las especies que podían observar por las ventanillas circulares de la estructura capaz de navegar bajo la superficie del agua. Cabe comentar que en el Ambiente de Aprendizaje la imaginación que caracteriza la edad de los niños y niñas participantes fortalece la experiencia.

Gracias a la vivencia se pudo observar en cada uno de los niños y las niñas el asombro, el cual generó manifestaciones que hacían parte de los conocimientos previos acerca del hábitat, los cuales se fundamentaron gracias a la utilización del moodle y las otras propuestas didácticas dentro del ambiente de aprendizaje.



ANEXO 6

AMBIENTE DE APRENDIZAJE (SELVATICO)

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	IMAGENES REPRESENTATIVAS
<p>En el segundo curso virtual creado en la plataforma www.rena.edu.ve/nivelInicial/animalesSalvajes/act01.html, se inicia con la exploración en el siguiente vínculo, en el que los estudiantes conocían diferentes características de los animales salvajes.</p>	
<p>Luego de haber ingresado al vínculo anteriormente expuesto los estudiantes realizaban en un octavo de</p>	

cartulina su animal salvaje favorito, para posteriormente hacer un mural con estos dibujos al interior del aula ambientando el escenario de aprendizaje.



La siguiente actividad planteada fue “la capsula didáctica” video que se encuentra en You Tube en el cual los estudiantes podrán a través de la observación de dicho vídeo didáctico conocer y explorar con imágenes diferentes características acerca del hábitat de los animales salvajes.

<https://www.youtube.com/watc>



[h?v= eZg2j0791Y](https://www.youtube.com/watch?v=eZg2j0791Y)

Para esta actividad se planteó la elaboración colectiva de televisor con material de reciclaje junto con su familia el estudiante construye, relacionando el tema principal de la plataforma animales salvajes con los hábitos alimenticios y consecuencias de la inadecuada alimentación.



En la siguiente actividad de la plataforma se propone dibujo online en la que los estudiantes escogen entre diferentes animales salvajes el de su preferencia y lo pintaban online, actividad que podían repetir o cambiar las veces que así lo desearan, de este modo se fortalecen no sólo los



conocimientos de los animales salvajes sino que también se promovió el adecuado uso de la tecnología y las páginas educativas que en la red podemos encontrar. Dichos dibujos online los podían encontrar en el curso selvático, bajo el siguiente link:

<http://animales.minidibujos.com/la-selva/>

Luego a los estudiantes se les invita a visualizar el cuento ¿Dónde puede esconderse un elefante ? en el siguiente link de youtube

<https://www.youtube.com/watch?v=RtZTo2WexD>



Después de haberlo visto los estudiantes con su familia indagaron acerca del animal que más le agrado y en cartón paja lo dibujaron y decoraron con plastilina para que posteriormente los expusieron en el salón ante sus compañeros, mostrando solvencia y conocimiento del tema siendo este de su interés, permitiendo a su vez el fortalecimiento de la competencia comunicativa.



Posteriormente los estudiantes dentro del curso de la plataforma encontraban un link que les possibilitaba profundizar en uno o dos animales de su preferencia para luego realizar con ayuda de sus padres su propia enciclopedia acerca del animal preferido en el que se pretende fortalecer la competencia comunicativa en el campo escrito.

<http://www.listadeanimales.com/>



Esta actividad se realizó bajo el nombre del carnaval de los animales en el que cada uno de los niños y maestras investigadoras se disfrazaron de un animal de la selva que a su preferencia eligieran, posteriormente se hizo un recorrido por las instalaciones de la institución y luego al interior del aula cada uno de los niños y por iniciativa propio desfilaba su traje y sus compañeros contaban con sus propias palabras lo que sabían de este personaje y era complementado el conocimiento con algunas objeciones que hacían cada uno de ellos sobre si mismos.



En la plataforma se dio las instrucciones a seguir frente a la elaboración de un diorama y qué era éste, posteriormente en el aula y fortaleciendo los procesos comunicativos en especial la competencia social frente a un público cada uno de los estudiantes realizo la exposición de su trabajo desde sus conocimientos frente al tema y el léxico acorde a su edad.



Esta actividad fue planeada desde la plataforma Moodle y

ejecutada en casa bajo el apoyo de la familia de cada uno de los niños, por consiguiente se dio una serie de instrucciones acerca de su elaboración desde la plataforma y cada uno de ellos denoto en el mismo su toque , además de indagar acerca de los usos que este instrumento tiene en la historia.



Esta actividad se realizó conjuntamente con padres de familia y estudiantes, donde ambos y teniendo en cuenta un modelo de chaleco zafari elaboraban su propio chaleco en papel kraf, teniendo en cuenta las medidas y contextura de cada uno de ellos, así mismo se pudo observar que cada grupo colocó en su prenda su toque personal el cual le daba originalidad y creatividad a cada modelo, permitiendo de este modo un acercamiento familiar y un trabajo colectivo bajo un mismo fin.



Por último se realizó una simulación de un zafarí por el África en el que los estudiantes usaban como prenda de vestir el chaleco zafarí que habían construido con sus padres y los binoculares que les servían para observar desde un carro zafarí que permitía imaginarse un viaje por el África observando los animales en la planicie africana, y sus paisajes, permitiendo fortalecer los procesos sociales y cognitivos que los estudiantes adquirieron durante el curso en la plataforma y sus actividades relacionados con los animales salvajes y sus características.



