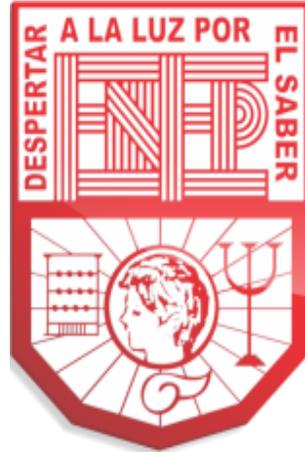


**GOBIERNO DEL ESTADO DE COAHUILA DE ZARAGOZA**  
**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA**  
**ESCUELA NORMAL DE EDUCACIÓN PREESCOLAR**



**ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE PARA LA  
EDUCACIÓN HÍBRIDA: SU PEDAGOGÍA Y DIDÁCTICA**

Evidencia de unidad uno: Entornos virtuales de aprendizaje

**PRESENTADO POR:**

**DANIELA MILAGROS CARBAJAL AGUILAR#3**

**EQUIPO #5**

**MAESTRO:**

**ALBINO BENJAMÍN RAMÍREZ AGUILAR**

**SALTILLO, COAHUILA DE ZARAGOZA**

**FEBRERO 2024**

## **Dominios y desempeños**

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

- Identifica las oportunidades que ofrecen los planes y programas de estudio para su fortalecimiento y el uso de los recursos educativos como son los libros de texto, las bibliotecas, los espacios escolares, las TICCAD y los medios de comunicación.

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

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

- Promueve en las niñas y los niños la utilización de las Tecnologías de la información, Comunicación, Conocimiento y Aprendizaje Digital (TICCAD) para la investigación, a partir de sus intereses y con apoyo de sus madres, padres o personas tutoras, considerando el contexto.

## Índice de Contenidos

Introducción .....	4
Desarrollo.....	5
Conclusiones .....	6
Nota reflexiva.....	7
Referencias.....	8
Rubrica.....	9

## Introducción

Desde tiempos muy remotos la labor docente se ha visto envuelta en constante cambio por cuestiones ya sean políticas, económicas, sociales o culturales. Dichos cambios han sucedido en diversos campos como en el conocimiento, la ciencia y en la economía social, estos están tan íntimamente relacionados con la educación que, si ellos evolucionan o retroceden, la educación también lo hará; los maestros tienen el deber de adaptar sus conocimientos y pensamientos para enseñar a las nuevas generaciones.

Uno de los principales cambios dentro del campo educativo ha sido la aparición de la tecnología, a pesar de que los primeros aparatos tecnológicos aparecieron hace años, fueron tomando más y más fuerza con la llegada de la pandemia causada por el virus Covid-19. Los maestros tuvieron que comenzar a hacer uso de la tecnología para dar su cátedra y mantener una comunicación con sus alumnos y los padres de familia, en pocas palabras, tuvieron que hacer uso entornos virtuales y fomentar una cultura digital para propiciar el aprendizaje de sus alumnos.

Las culturas digitales hacen referencia a la influencia tecnológica dentro de nuestro día a día, mientras que los entornos virtuales son espacios que facilitan una interacción, desde la perspectiva de la educación, entre maestros y alumnos para realizar tareas, asistir a clases o simplemente se utilizan como recursos para brindar una educación interactiva y de calidad. El capitalismo y las empresas que fabrican en masa estos aparatos nos han vendido la tecnología como una herramienta que tan solo sirve para cosas banales como el entretenimiento, cuando no es así; la tecnología no es solo un recurso que podamos usar para divertirnos, es un recurso que nos sirve para optimizar nuestra educación pues tiene una serie de programas que facilitan el aprendizaje como chat GPT o Google, solo es cuestión de saber utilizar este lenguaje y no caer en las manos de la deshonestidad usando dichos programas para terminar rápidamente las tareas con el famoso “copia y pega” pues esto solo limitara nuestros aprendizajes; los niños y jóvenes de nuestra época tienen muchos conocimientos acerca de las tecnologías, es por ello que los maestros deben actualizarse y brindar una educación donde se fomente el uso correcto de los aparatos tecnológicos.

# Desarrollo

## Culturas digitales

### características e impactos de las culturas digitales en la sociedad

- Efímero y permanente
- Aprendizaje colaborativo
- Economía de la atención
- Privacidad y vigilancia
- Redes sociales
- Cultura participativa
- Digitalización de la vida cotidiana.
- Conectividad
- Democratización del acceso a la información
- Interactividad
- Personalización
- Multimedialidad
- Descentralización
- Inmediatez



### Riesgos y desafíos de la utilización de las culturas digitales en preescolar.



- Falta de atención por parte de los alumnos debido a la distracción con sitios web ajenos a la clase.
- Consumo de información falsa.
- Se arriesga la privacidad de los alumnos.
- Reduce el desarrollo de otras habilidades.
- Reduce el contacto humano.
- Amplifica el acoso escolar.
- Los maestros deben estar en constante actualización.



### ventajas y desventajas eva

#### Desventajas

- Podrás tener problemas técnicos, sean de internet o de las herramientas digitales
- Necesitarás de una mayor constancia y disciplina
- El uso constante puede desarrollar problemas en la salud como el desgaste de la visión

#### Ventajas

- Combinar recursos para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje
- Dinamismo y creatividad a las clases
- Estimula la enseñanza semi-presencial,
- Promueve el acceso a diferentes recursos y fuentes.



### ejemplificación eva

Un ejemplo de las EVA dentro de la educación preescolar, son los juegos destinados a promover el aprendizaje en los alumnos, tal es el caso de Quizziz, Khoot, y demás aplicaciones que permiten que los alumnos aprendan mientras juegan. Otra de las formas en que podemos usar las EVAs es mediante la proyección de presentaciones interactivas hechas en PowerPoint o Canva.



### Eva

- Es un ambiente electrónico creado y constituido por tecnologías digitales
- Está hospedado en la red y se puede tener acceso través de algún tipo de dispositivo con conexión a Internet.
- Las aplicaciones o programas informáticos sirven de soporte para las actividades de maestros y alumnos.
- La relación didáctica no se produce en ellos "cara a cara" sino a mediada por tecnologías digitales.
- Por ello los EVA permiten el desarrollo de acciones educativas sin necesidad de que docentes y alumnos coincidan en el espacio o en el tiempo.



### Culturas digitales

Las culturas digitales son el conjunto de prácticas, valores y formas de comunicación que se desarrollan en entornos virtuales, como las redes sociales, los juegos en línea y la creación de contenido digital. Tienen un impacto significativo en la forma en que las personas se relacionan y utilizan la tecnología en la vida cotidiana.



## Conclusiones

En la actualidad, los entornos virtuales y las culturas digitales son dos conceptos altamente relacionados e importantes en la vida cotidiana. Los entornos virtuales son espacios que permiten la comunicación en línea, mientras que las culturas digitales son las formas en las que se interactúa, en otras palabras, son las maneras en las que utilizamos los entornos virtuales. Su influencia dentro de la educación ha sido tal, que, en la mayoría, si no es que, en todas las escuelas, existe por lo menos algún docente que las utilice dentro de sus actividades.

Las nuevas tecnologías abren las puertas a grandes riesgos y noticias falsas que pueden llegar a quedarse en su cerebro provocando que se genere una ideología errónea, los maestros deben guiar a los chicos en cuanto a estos temas, llevarlos de una manera sutil a la respuesta correcta, se puede lograr poniéndolos en conflicto para que los construyan su aprendizaje por medio de un análisis y adaptación a la situación. Así mismo, como ya se mencionó en la introducción, el docente necesita actualizarse en cuanto a estos temas con la finalidad de estar un paso adelante que los alumnos para detectar rápidamente problemas frecuentes como el plagio de trabajos gracias al uso de chat GPT; hasta en este tema han existido cambios, antes la deshonestidad académica era copiar a tus compañeros, ahora, es copiar a inteligencias artificiales, afortunadamente existen más inteligencias que ayudan a los profesores a detectar dichas faltas a la moral. Las culturas digitales y los entornos virtuales sin duda nos han ayudado a mejorar la calidad de la educación ya que ofrecen infinitos programas que se pueden adaptar a las necesidades de cada uno de nuestros alumnos, pues poseen contenidos para todo tipo de aprendizaje (visual, auditivo y kinestésico), además de la gran cantidad de información sobre cualquier tipo de temas. Para nuestros pequeños de preescolar también ofrece un sinfín de sitios donde ellos aprenden mientras juegan con aplicaciones de videojuegos; las culturas digitales y entornos virtuales también se hacen presentes cuando la educadora utiliza plataformas como Youtube.

## **Nota reflexiva**

El análisis reflexivo de los planes y programas de estudio es fundamental para cualquier docente, dentro de ellos se explica, aunque no de manera muy profunda, la importancia de la utilización de los recursos tecnológicos y la fomentación de una cultura digital dentro de la educación. En este proceso, he aprendido la importancia entender no solo los contenidos de las mallas curriculares dentro de la educación preescolar, sino que también aprendí que la tecnología está a la orden del día. Sin embargo, creo que el contenido de esta unidad no se basó tanto en los planes y programas de estudio en sí, realmente sólo nos enseñó un poco de lo que debía hacer el docente mediante el uso de las tecnologías para propiciar el desarrollo de los alumnos.

Comprendí que la importancia del uso de las tecnologías no se basa tan solo en la búsqueda y recolección de información sobre algún tema, sino que también nos ayuda a estar en contacto con nuestros alumnos, además de que propicia que los niños estén preparados para enfrentar sus realidades, las culturas digitales son la realidad de todos los niños de nuestra época. El uso de las TICCAD se ha convertido en aliados fundamentales para enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Con esta unidad aprendí que no solo debemos usar por usar las nuevas tecnologías, sino que debemos integrar dichos recursos de una manera efectiva, ya que, si se hace de esta manera, podremos generar en nuestros alumnos aprendizajes significativos, además de fomentar el trabajo colaborativo. Todo esto, adaptando dichos programas a las necesidades de los pequeños.

## Referencias

<https://www.telefonica.com/es/sala-comunicacion/blog/ventajas-desventajas-tic-educacion/>

<https://gestioncultural.udgvirtual.udg.mx/contenido/desafios-de-la-cultura-digital-para-la-educacion>

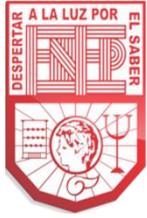
<https://ingenio.edu.pe/blog/cultura-digital/>

<https://www.seoenmexico.com.mx/blog/cultura-digital/#:~:text=La%20cultura%20digital%20ofrece%20numerosos,la%20creaci%C3%B3n%20de%20contenidos%20digitales>

[https://www.ludusglobal.com/blog/entorno-virtual-de-aprendizaje-ventajas?hs\\_amp=true](https://www.ludusglobal.com/blog/entorno-virtual-de-aprendizaje-ventajas?hs_amp=true)

<https://rockcontent.com/es/blog/cultura-digital/#:~:text=La%20cultura%20digital%20puede%20ser,tecnolog%C3%ADa%20digital%20como%20el%20Internet.&text=El%20avance%20de%20la%20tecnolog%C3%ADa,y%20todos%20hablan%20de%20ello>

<https://estrategiaseducativasenambientesdigitales.school.blog/>



## **Rubrica**

**ESCUELA NORMAL DE EDUCACIÓN PREESCOLAR**

**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR**

**CICLO ESCOLAR**

**2023-2024**

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

Segundo Semestre

Titular: Mtro. Albino Benjamín Ramírez Aguilar

**Rubrica:** General de tareas y trabajos del Curso Entornos Virtuales de Aprendizaje para la Educación Híbrida: su Pedagogía y Didáctica.

**Desempeño:** Mostrar el dominio de los temas para lograr el desarrollo de las competencias planteadas dentro del programa de la materia Entornos Virtuales de Aprendizaje para la Educación Híbrida: su Pedagogía y Didáctica del plan 2022 de la Licenciatura en Educación Preescolar.

**El trabajo**

**Sobresaliente**

**Muy Bueno**

**Aceptable**

**Insuficiente**

**Deficiente**

<p><b>Contenido</b></p> <p><b>25 puntos</b></p>	<p>Demuestra un profundo entendimiento del tema, presenta información relevante, detallada y precisa, y muestra evidencia de investigación adicional.</p>	<p>Muestra un buen entendimiento del tema, presenta información relevante y precisa, pero puede faltar algo de profundidad o evidencia de investigación adicional.</p>	<p>Contiene información básica y precisa, pero puede carecer de profundidad o evidencia de investigación adicional.</p>	<p>Demuestra un entendimiento básico del tema, pero puede carecer de profundidad en el análisis.</p>	<p>Tiene información limitada o incorrecta y muestra falta de comprensión del tema.</p>
<p><b>Ponderación</b></p>	<p>25</p>	<p>20</p>	<p>15</p>	<p>10</p>	<p>5</p>
<p><b>Organización y Estructura</b></p>	<p>Está organizado de manera lógica y coherente, con una introducción clara,</p>	<p>Está mayormente organizado y tiene una introducción,</p>	<p>Tiene una organización básica, pero puede carecer de</p>	<p>La estructura es suficiente, pero podría mejorar para ser más</p>	<p>Carece de organización y estructura, lo que</p>

**Rubrica:** General de tareas y trabajos del Curso Entornos Virtuales de Aprendizaje para la Educación Híbrida: su Pedagogía y Didáctica.

**Desempeño:** Mostrar el dominio de los temas para lograr el desarrollo de las competencias planteadas dentro del programa de la materia Entornos Virtuales de Aprendizaje para la Educación Híbrida: su Pedagogía y Didáctica del plan 2022 de la Licenciatura en Educación Preescolar.

<b>El trabajo</b>	<b>Sobresaliente</b>	<b>Muy Bueno</b>	<b>Aceptable</b>	<b>Insuficiente</b>	<b>Deficiente</b>
<b>25 puntos</b>	desarrollo ordenado, una conclusión efectiva y bibliografía.	desarrollo y conclusión adecuadas.	una introducción o conclusión efectiva.	efectiva en la presentación de ideas.	dificulta la comprensión.
<b>Ponderación</b>	25	20	15	10	5

**Rubrica:** General de tareas y trabajos del Curso Entornos Virtuales de Aprendizaje para la Educación Híbrida: su Pedagogía y Didáctica.

**Desempeño:** Mostrar el dominio de los temas para lograr el desarrollo de las competencias planteadas dentro del programa de la materia Entornos Virtuales de Aprendizaje para la Educación Híbrida: su Pedagogía y Didáctica del plan 2022 de la Licenciatura en Educación Preescolar.

El trabajo	Sobresaliente	Muy Bueno	Aceptable	Insuficiente	Deficiente
<p><b>Creatividad y Originalidad</b></p> <p><b>25 puntos</b></p>	<p>Muestra una creatividad excepcional y originalidad en la presentación de ideas y conceptos.</p>	<p>Es creativo y muestra cierta originalidad en la presentación de ideas.</p>	<p>Es en su mayoría convencional y carece de elementos creativos significativos.</p>	<p>Se proporciona alguna evidencia, pero puede ser limitada o no siempre relevante.</p>	<p>Carece de creatividad y originalidad.</p>

**Rubrica:** General de tareas y trabajos del Curso Entornos Virtuales de Aprendizaje para la Educación Híbrida: su Pedagogía y Didáctica.

**Desempeño:** Mostrar el dominio de los temas para lograr el desarrollo de las competencias planteadas dentro del programa de la materia Entornos Virtuales de Aprendizaje para la Educación Híbrida: su Pedagogía y Didáctica del plan 2022 de la Licenciatura en Educación Preescolar.

<b>El trabajo</b>	<b>Sobresaliente</b>	<b>Muy Bueno</b>	<b>Aceptable</b>	<b>Insuficiente</b>	<b>Deficiente</b>
<b>Ponderación</b>	25	20	15	10	5

**Rubrica:** General de tareas y trabajos del Curso Entornos Virtuales de Aprendizaje para la Educación Híbrida: su Pedagogía y Didáctica.

**Desempeño:** Mostrar el dominio de los temas para lograr el desarrollo de las competencias planteadas dentro del programa de la materia Entornos Virtuales de Aprendizaje para la Educación Híbrida: su Pedagogía y Didáctica del plan 2022 de la Licenciatura en Educación Preescolar.

El trabajo	Sobresaliente	Muy Bueno	Aceptable	Insuficiente	Deficiente
<p><b>Claridad y Coherencia</b></p> <p><b>25 puntos</b></p>	<p>Es claro y coherente en la expresión de ideas, con una excelente fluidez y cohesión.</p>	<p>Es en su mayoría claro y coherente, con una buena fluidez y cohesión.</p>	<p>Puede ser confuso en algunos puntos y puede carecer de cohesión en la presentación de ideas.</p>	<p>Contiene errores notables de gramática u ortografía, pero aún es legible. El formato se ajusta a las expectativas mínimas.</p>	<p>Es incoherente y difícil de entender.</p>

**Rubrica:** General de tareas y trabajos del Curso Entornos Virtuales de Aprendizaje para la Educación Híbrida: su Pedagogía y Didáctica.

**Desempeño:** Mostrar el dominio de los temas para lograr el desarrollo de las competencias planteadas dentro del programa de la materia Entornos Virtuales de Aprendizaje para la Educación Híbrida: su Pedagogía y Didáctica del plan 2022 de la Licenciatura en Educación Preescolar.

<b>El trabajo</b>	<b>Sobresaliente</b>	<b>Muy Bueno</b>	<b>Aceptable</b>	<b>Insuficiente</b>	<b>Deficiente</b>
<b>Ponderación</b>	25	20	15	10	5