



Septiembre 2017 - ISSN: 1989-4155

LA TAREA DOCENTE FRENTE A LA CREACIÓN DE AMBIENTES DE APRENDIZAJE, FÍSICOS Y DIGITALES EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA.

Juan Carlos Medina León¹

jcm12991@gmail.com

Maestrante de Educación de la UNID Tejuilco

Para citar este artículo puede utilizar el siguiente formato:

Juan Carlos Medina León (2017): "La tarea docente frente a la creación de ambientes de aprendizaje, físicos y digitales en la educación primaria.", Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo (septiembre 2017). En línea:

<http://www.eumed.net/rev/atlante/2017/09/ambientes-aprendizaje-primaria.html>

Resumen:

En la medida que pasan los años, en nuestra sociedad estamos avanzando a pasos gigantescos en lo político, tecnológico, social, económico, cultural y por supuesto educativo. La globalización es el factor detonante para que la humanidad cada vez se vuelva más competente en cualquier ámbito de la vida.

En los innumerables espacios en los que se encuentra inmiscuido el ser humano en todos y en todo momento aprende algo diferente, lo cual lo lleva a poseer conocimientos, actitudes, aptitudes y valores que lo van formando en diferentes aspectos de su vida, tanto en lo afectivo, social, físico y cognitivo.

Un pilar fundamental en la vida de los seres humanos es la educación y la escuela es considerada como un espacio en la formación individual, después de otras instancias de formación de actitudes y valores. Por lo que en éste presente artículo se hablará sobre la importancia que tiene propiciar los ambientes de aprendizaje en la escuela por parte del profesor, así mismo, el generar espacios digitales para favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Según (Daniel Raichvarg, 1994: 21-28), nos menciona que:

El ambiente se deriva de la interacción del hombre con el entorno natural que lo rodea. Se trata de una concepción activa que involucra al ser humano y por tanto involucra acciones pedagógicas en las que, quienes aprenden, están en condiciones de reflexionar sobre su propia acción y sobre las de otros, en relación con el ambiente.

El aula de clases se puede considerar como el espacio en donde los ambientes juegan un papel determinante para la formación integral de los educandos, por lo que es importante que dentro de ella haya alguien que los genere y quien más que el profesor quien tiene la tarea de diseñar ambientes de aprendizajes, en donde el interés, la innovación y la creatividad lleve a los alumnos a la interacción, análisis reflexión, y así mismo a favorecer los aprendizajes esperados.

¹ Licenciado en Educación Preescolar. Maestrante en Educación en la UNID. Docente de Educación Básica.

Como se mencionó anteriormente, el rol que juega el docente es fundamental para el proceso enseñanza-aprendizaje, puesto que las herramientas o estrategias que implemente en el aula deben ser las adecuadas para encausar a los alumnos al conocimiento y que mejor si se implementan los recursos tecnológicos que están a nuestro alcance, y una de las estrategias de los profesores, que hoy en día están tomando partida son los ahora llamados ambientes virtuales de aprendizaje.

Es por lo anterior que la tecnología desempeña un papel importante en el ámbito pedagógico, ya que la puesta en marcha del uso de computadoras, internet y plataformas virtuales pueden ser un apoyo para generar conocimiento y por ende nuevos y mejores aprendizajes.

Con lo mencionado se podrá entender que hay una estrecha relación entre las Tecnologías de la información y comunicación, con el ámbito pedagógico, debido a que hoy en día, en los centros escolares los docentes utilizan recursos, como: el internet, computadoras, plataformas virtuales, celulares, proyectores entre otros, para crear ambientes digitales como una estrategia enriquecedora e innovadora donde los alumnos construyan aprendizajes significativos.

Abstrat

As the years pass, in our society we are advancing to gigantic steps in the political, technological, social, economic, cultural and of course educational. Globalization is the detonating factor for humanity to become more competent in any area of life.

In the innumerable spaces in which the human being is immersed in all and at all times he learns something different, which leads him to possess knowledge, attitudes, aptitudes and values that are forming in different aspects of his life, Affective, social, physical and cognitive.

A fundamental pillar in the life of human beings is education and the school is considered as a space in individual formation, after other instances of formation of attitudes and values. So in this article we will talk about the importance of promoting the learning environments in the school by the teacher, as well as the generation of digital spaces to favor the teaching-learning process.

According to (Daniel Raichvarg, 1994: 21-28), he mentions that:

The environment is derived from the interaction of man with the surrounding natural environment. It is an active conception that involves the human being and therefore involves pedagogical actions in which, those who learn, are able to reflect on their own action and those of others, in relation to the environment.

The classroom can be considered as the space in which the environments play a determining role for the integral formation of the students, so it is important that there is someone within them who generates them and who more than the teacher who has the task To design learning environments, where interest, innovation and creativity lead the students to interaction, reflection analysis, and also to favor the expected learning.

As mentioned above, the role of the teacher is fundamental to the teaching-learning process, since the tools or strategies that are implemented in the classroom should be adequate to engage students in knowledge and that better if resources are implemented Technological solutions that are within our reach, and one of the strategies of teachers, who are now taking their departure are the now called virtual learning environments.

It is because of the above that technology plays an important role in the pedagogical field, since the implementation of the use of computers, internet and virtual platforms can be a support to generate knowledge and therefore new and better learning.

With the aforementioned, it will be possible to understand that there is a close relationship between the Information and Communication Technologies, with the pedagogical field, because today, in schools, teachers use resources, such as the internet, computers, platforms Virtual, cellular, and other projectors to create digital environments as an enriching and innovative strategy where students build meaningful learning.

Palabras clave:

Ambientes de aprendizaje, escuela, educación, entornos digitales, enseñanza-aprendizaje, herramientas.

Clasificación JEL: [I2](#), [I29](#)

1. INTRODUCCIÓN.

Los ambientes de aprendizaje que se generan en cualquier espacio de las etapas del ser humano serán fundamentales para formarse de manera íntegra dentro de la sociedad, con esto se quiere decir que el compromiso que asuma cada persona inmiscuida en el proceso de aprendizaje será de vital importancia.

Cuando se habla de ambientes de aprendizaje en la escuela se deben tener en cuenta principalmente los siguientes actores: el docente y alumno, mismos que al estar en constante interacción dentro de este espacio podrán desarrollar diversas capacidades cognitivas, afectivas y sociales que serán favorecidas de manera adecuada para formar aprendizajes dentro del aula.

Sin duda alguna, los ambientes de aprendizajes que se propician en la escuela son el factor que detona en los alumnos, la curiosidad, imaginación y la motivación por aprender, por lo que el rol del profesor es determinante para la adquisición de nuevos conocimientos.

Para fortalecer habilidades en los alumnos, el docente constantemente se tiene que actualizar, mostrar flexibilidad ante los nuevos retos y por supuesto innovar, esto permitirá diseñar e implementar nuevas estrategias para trabajar y por ende modificar los ambientes a favor de la mejora.

Por lo anterior se muestra la importancia en la formación ambientes de aprendizajes digitales, ya que estos espacios propiciarán en los alumnos la motivación que los llevará a construir sus conocimientos a través del uso de algunas herramientas tecnológicas en las que se ven favorecidos dos aspectos importantes: el desarrollo de habilidades digitales y el aprendizaje que se genere a partir de ello.

2. MARCO TEÓRICO.

La primera educación se recibe en casa, pues es el espacio en donde al ser humano le enseñan valores, hábitos y principios, mientras que la escuela los fortalece. Por lo anterior, se debe de prestar atención al ambiente en el que se genera el aprendizaje, ya que éste será una pieza clave para la formación individual de las personas.

Daniel Raichvarga (1994:21-28) nos dice que el “ambiente es concebido como el conjunto de factores internos -biológicos y químicos- y externos -físicos y psicosociales- que favorecen o dificultan la interacción social.” Con esto queda claro que el conjunto de factores internos o externos ayudarán no solo al desarrollo individual, sino de forma integral, es por lo anterior que el ambiente donde el alumno se desarrolla es un espacio de aprendizaje en el cual se debe poner mucha atención.

De acuerdo al *Programa de Educación Preescolar*, se denomina ambiente de aprendizaje al “espacio donde se desarrolla la comunicación y las interacciones que posibilitan el aprendizaje”. (SEP, 2011:25). Con lo anterior se puede deducir que el objetivo en el contexto escolar es generar aprendizajes a partir de escenarios favorables. Por lo que el rol del profesor es propiciar las condiciones adecuadas para que aprendan los alumnos; comenzando con un espacio acogedor, un clima de confianza, utilizando los materiales educativos adecuados, estrategias didácticas de trabajo en equipo e individual y generando las interacciones estudiantes-maestro.

Además, en los ambientes de aprendizajes favorables, el profesor también debe considerar los canales o estilos de aprendizaje que tienen los niños, y de ahí partir para llevarles actividades que les permitan despertar su curiosidad, imaginación e interés por las cosas. Adecuar las actividades al estilo de aprendizaje de los alumnos les resultara más interesante y significativo.

La importancia de generar un correcto ambiente de aprendizaje en el aula impacta en el proceso enseñanza-aprendizaje, es por esto que el rol que el docente tiene en el aula es fundamental para la adquisición de conocimientos de sus alumnos. Y queda claro que generar ambientes de aprendizaje en el aula fomenta en ellos el interés por las actividades que se realizan y por mantener la motivación al aprender.

Actualmente la educación escolar es una labor titánica, ya que las generaciones no son estáticas, esto conlleva a innovar y mejorar la práctica docente, por lo que el rol del profesor es medular para ponderar aprendizajes en los alumnos. Se han mencionado algunas características que deben tener los ambientes de aprendizaje en el aula escolar, sin embargo, también es importante decir que el tipo de comunicación que utiliza el profesor debe de modificarse, es decir, ya no solo debe ser síncrona en un espacio físico, sino asíncrona, en un espacio digital.

Con lo anterior se describen dos formas de comunicación que son propicias en el aula para fortalecer los aprendizajes, ya que actualmente los avances tecnológicos están presentes en la mayoría de las familias y en las instituciones, por lo que se muestra especial referencia a la computadora, el celular, internet y las plataformas virtuales, debido a que es importante que el profesor utilice las dos formas de comunicación en el salón de clases.

El proceso enseñanza-aprendizaje se puede generar tanto en un espacio físico como en un digital, cuando mencionamos espacio físico hacemos referencia al aula, donde la comunicación maestro-alumnos se da de manera presencial, por lo que se ocupa del docente en el momento, para guiar o facilitar las herramientas que el educando necesite y cuando hacemos referencia al espacio digital se habla de la comunicación y el aprendizaje que se puede dar de manera asíncrona, es decir no presencial y es suficiente con que el profesor acceda a una plataforma a través de un medio electrónico, para que se active el aprendizaje.

En las escuelas ya no es suficiente promover ambientes físicos, es decir, también se ha apostado por incluir los ahora llamados ambientes virtuales, como una estrategia de aprendizaje para la enseñanza.

En el sistema educativo a los profesores se nos invita a dejar prácticas tradicionales como lo es el rol de transmisor de la información, para tomar el de facilitador o mediador, siendo “capaz de ofrecer a los estudiantes instancias para que estos construyan información y/o conocimiento en forma individual o colectiva a través de la búsqueda, selección, interpretación, síntesis y procesamiento de la información” (Roing, 2013). De esta manera que el docente como facilitador ofrezca a sus alumnos las herramientas necesarias para que construyan su propio conocimiento, en un espacio físico y digital.

Estos espacios digitales son una herramienta que el docente puede ofrecer a los alumnos como un ambiente de aprendizaje enriquecedor. Estos entornos deben estar bien planeados por el profesor, es decir deben ser los adecuados, con esto hago referencia a utilizar las plataformas virtuales, por ejemplo: Edmodo, Moodle, Black Board, etc., en éstas se pueden resolver cuestionarios, exámenes, crear foros, subir archivos, multimedia, etc. El uso de estos recursos generará una renovada estrategia que permita mantener la motivación e interés en los alumnos, ya que las actividades que se piden en estas plataformas, pueden realizarse desde su casa o en la escuela y tanto de dispositivos móviles como: el celular, computadora o tablet.

Ya que se pretende formar estudiantes con habilidades tanto cognitivas como digitales, cumpliendo con lo que la sociedad actual requiere y necesita en sus profesionistas, sin perder de vista obviamente el propósito principal que es la calidad de lo que se enseña y de lo que se aprende permitiendo así a los estudiantes construir sus propias formas de aprendizaje académico.

3. CONCLUSIONES.

- Los cambios que ha sufrido la educación bajo los aspectos de las diversas escolaridades y ambientes de aprendizaje han sido variados, pero no se debe perder de vista el objetivo principal que es el de lograr alumnos capaces de aprovechar esos espacios en los que el aprendizaje debe de estar activo.
- La educación debe de adaptarse a los cambios que sufre la sociedad, por lo que se requiere crear e involucrar a los alumnos en entornos tecnológicos de enseñanza aprendizaje, de acuerdo a las características y necesidades que presente la generación de los educandos.
- El profesor debe generar ambientes de aprendizaje favorables en donde el alumno sea el protagonista del conocimiento.
- Los ambientes virtuales de aprendizaje son vistos como una estrategia novedosa a implementar dentro de los salones de clase, ya que se pretende generar el interés y motivación en los que estudiantes de hoy en día quienes ven a la escuela como un lugar al que difícilmente quieren asistir.
- El éxito o fracaso tras el uso de estas nuevas estrategias dependerá de todos los actores involucrados, pues no solo es tarea del docente sino de un trabajo conjunto.

4. BIBLIOGRAFÍA.

RAICHVARG, Daniel (1994): "La educación relativa al ambiente: Algunas dificultades para la puesta en marcha", en: *Memorias Seminario Internacional. La Dimensión Ambiental y la Escuela*. Santafé de Bogotá, Serie Documentos Especiales MEN, pp. 21-28.

SEP (2011). Secretaría de Educación Pública. Guía para la educadora, p. 25.

ROIG Vila, et.al, (2013). Características de los ambientes de aprendizaje online para una práctica docente de calidad. Indicadores de evaluación. Recuperado de: <http://web.ua.es/va/ice/jornadas-redes/documentos/2013-posters/335067.pdf>