



UNIVERSIDAD SANTO TOMAS
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

**Propuesta del Sistema de Gestión de Calidad para la Construcción de Ambientes
Virtuales de Aprendizaje en Homeschool México**

Director Trabajo de Grado

José Humberto Guerrero Rodríguez.

Docente

Laura Jimena Gómez Pachón

Universidad Santo Tomas

Maestría en Gestión y Evaluación Educativa

Bogotá, 2022

Tabla de contenido

Índice de Tablas	4
Resumen.....	5
Abstract	7
Introducción	9
Capítulo 1. El Problema de Investigación	11
Planteamiento del Problema	13
Pregunta de Investigación	15
Objetivos	15
<i>General</i>	<i>15</i>
<i>Específicos</i>	<i>15</i>
Justificación	18
Capítulo 2. Revisión de la Literatura	20
Antecedentes	20
<i>Educación Virtual</i>	<i>21</i>
<i>Homeschooling</i>	<i>23</i>
<i>Blended Learning</i>	<i>24</i>
<i>Clases Pregrabadas</i>	<i>25</i>
<i>Gestión de Calidad</i>	<i>26</i>
<i>Ambiente Virtual de Aprendizaje</i>	<i>30</i>
Categorías del Estudio.....	32

<i>Relación Enseñanza – Aprendizaje</i>	32
<i>Actividades en el Aula</i>	33
<i>Recursos que Utiliza el Aula</i>	34
<i>Evaluación</i>	35
<i>Gestión de Calidad en Ambientes Virtuales de Aprendizaje</i>	36
Capítulo 3. Metodología	38
Enfoque de la Investigación	38
La Metodología de la Investigación	39
Población y Muestreo	39
Instrumentos	41
Procedimiento	42
Capítulo 4. Análisis de Resultados	43
Cuestionario Aplicado a Estudiantes	43
<i>Actividades en el Aula</i>	43
<i>Relación Enseñanza - Aprendizaje</i>	44
<i>Gestión de Calidad en Ambientes Virtuales de Aprendizaje</i>	44
<i>Recursos que se Usan en el Aula</i>	44
<i>Evaluación</i>	45
Cuestionario Aplicado a Docentes	45
<i>Actividades en el aula</i>	45
<i>Relación Enseñanza - Aprendizaje</i>	46
<i>Gestión de Calidad en Ambientes Virtuales de Aprendizaje</i>	47
<i>Evaluación</i>	48

<i>Recursos que se Usan en el Aula</i>	49
Cuestionario Aplicado a Directivos	50
<i>Actividades en el Aula</i>	50
<i>Relación Enseñanza - Aprendizaje</i>	51
<i>Gestión de Calidad en Ambientes Virtuales de Aprendizaje</i>	52
<i>Evaluación</i>	53
<i>Recursos que se Usan en el Aula</i>	54
Capítulo 5. Propuesta.....	60
Conclusiones.....	12
Referencias.....	14
Apéndices.....	18
Apéndice A. Cuestionario para Docentes	18
Apéndice B. Cuestionario para Estudiantes	19
Apéndice C. Cuestionario para Directivos	20

Índice de Tablas

Tabla 1 Triangulación Categoría de Estudio de Relación Enseñanza y Aprendizaje	54
Tabla 2 Triangulación Categoría de Actividades en el Aula	55
Tabla 3 Triangulación Categoría de Evaluación.....	56
Tabla 4 Triangulación Categoría Gestión de Calidad de Ambientes Virtuales de Aprendizaje	56
Tabla 5 Triangulación Categoría Recursos del Aula	57
Tabla 6 Formato para la Planeación de una Unidad Didáctica	0
Tabla 7 Protocolo para el Desarrollo de la Planeación Didáctica.....	3
Tabla 8 Protocolo para la grabación de clases	5
Tabla 9 Protocolo para la Planeación de Clase Pregrabada.....	7
Tabla 10 Protocolo para el Desarrollo de la Guía de Trabajo.....	10

Resumen

Sin lugar a dudas, la educación ha pasado por momentos significativos a lo largo de la historia, buscando atender de forma continua las necesidades y diversas situaciones del ser humano dependiendo su contexto y las implicaciones de un mundo globalizado que crece a gran escala. Vivimos en un mundo que se actualiza día a día y los procesos educativos han iniciado una transformación sus maneras de pensar y actuar dentro y fuera del aula, a lo largo de la historia han surgido diversas formas de educación y desde 1980 surge un nueva forma de vida llamada Homeschool y que como consecuencia de la pandemia del COVID 19 que tanto ha impactado al mundo, el homeschooling toma mayor fuerza obligando a los entes educativos a transformarse rápidamente y buscar soluciones que permita atender los diversos estilos de aprendizaje de los estudiantes, lograr una cobertura a cada una de las zonas del país, incrementar los procesos de escolarización a nivel nacional y normalizar otros tipos de educación que han sido tabú a los largo de los año, como la educación que se imparte desde casa o homeschool.

Uno de los desafíos de la educación en casa es lograr estructurar ambientes virtuales de aprendizaje para cada uno de los niveles educativos, aportando al desarrollo integral de los estudiantes y haciendo uso de herramientas significativas y funcionales para ellos, partiendo desde una planeación estructurada por niveles educativos. Esta investigación se centra en crear según las necesidades específicas del Colegio Monterrosales Homeschool México una propuesta de sistemas de gestión de calidad para la creación de ambientes de aprendizaje virtual para el nivel de preescolar, reconociendo los componentes y elementos de tipo pedagógico y didáctico acordes para la educación virtual y desde casa.

Para dicha investigación se ha tomado en cuenta la experticia de los docentes del plantel educativo, sus directivos y estudiantes; quienes contribuyeron de forma directa con el

desarrollo de la investigación y proporcionaron información valiosa para la construcción de la propuesta de ambientes virtuales de aprendizaje para el nivel de preescolar.

Palabras clave: Homeschool, aulas virtuales de aprendizaje, gestión de calidad, evaluación, enseñanza- aprendizaje.

Abstract

Undoubtedly, education has undergone significant changes throughout history, seeking to continuously meet the needs of human beings depending on their context and the implications of a globalized world that is growing on a large scale. We live in a world that is updated every day and the educational processes have begun to transform their ways of thinking and acting inside and outside the classroom, throughout history have emerged various forms of education and since 1980 a new way of life called Homeschool arises and that as a result of the pandemic of COVID 19 that has impacted the world so much, homeschooling has gained strength, forcing educational entities to transform themselves quickly and look for solutions to meet the diverse learning styles of students, achieve coverage to each of the areas of the country, increase schooling processes at the national level and normalize other types of education that have been taboo throughout the years, such as homeschooling.

One of the challenges of homeschooling is to structure learning environments for each of the students and educational levels, contributing to the integral development of students and making use of meaningful and functional tools for students, starting from a structured planning by educational levels. This research is focused on creating, according to the specific needs of Monterrosales Homeschool Mexico, a proposal of quality management systems for the creation of virtual learning environments for the preschool level, recognizing the pedagogical and didactic components and elements suitable for virtual and home-based education.

This research has taken into account the expertise of the teachers of the school, its directors and students, who contributed directly to the development of the research and provided valuable information for the construction of the proposal of virtual learning environments for the preschool level.

Key words: Homeschool, virtual learning classrooms, quality management, evaluation, teaching-learning.

Introducción

El presente documento evidencia los elementos selectos de la propuesta del proyecto de investigación relacionado con la gestión del sistema de calidad en cuanto al proceso de enseñanza y aprendizaje de un entorno digital, buscando comprender la importancia del aula en ambientes de aprendizaje virtual donde no está presente un maestro de forma sincrónica, y como esta ausencia es asumida por los estudiantes, así mismo poder identificar qué tan importante debe ser el entorno virtual y qué elementos debe tener para obtener un aprendizaje real y significativo en cada uno de los estudiantes del colegio Monterrosales bilingüe virtual Homeschool México, entre dichos componentes se encuentra el planteamiento de un problema el cual gira alrededor de la construcción de ambientes de aprendizaje, donde se refleja un cambio en clases tradicionales a clases innovadoras, accesibles y de calidad. La problemática que se identifica es la no consolidación de procesos de calidad en los ambientes virtuales, ya que la institución educativa tiene ausencia total del proceso de calidad de las aulas virtuales de aprendizaje, sumando la particularidad de que se atiende población de cualquier parte del país de forma asincrónica, con el propósito de brindar un espacio formativo y de condiciones para cualquier estudiante sin importar su lugar de residencia o su estrato socioeconómico. En este sentido, la institución educativa al carecer de un sistema de gestión de ambientes de aprendizaje virtual, requiere de una construcción en torno a una ampliación del concepto de AVA y las implicaciones de estos mismos en la educación, comprender cuales son las herramientas adecuadas para el nivel inicial y como los procesos de enseñanza y aprendizaje son referentes importantes en el desarrollo del sistema de gestión de calidad.

Para lo anterior, se necesita saber y conocer el tipo de población que logra acogerse a homeschool, por ello se expone una breve contextualización de las particularidades y las

características del grupo. Es necesario hacer una indagación sobre posibles investigaciones o situaciones ya encontradas para poder comprender cómo se puede dar procesos de calidad educativa en el ámbito académico a una población que permanece detrás de las pantallas.

Esta propuesta de investigación busca ser aplicada a los directivos, maestros y estudiantes, recolectando información sobre las necesidades y particularidades de la población, la cual permita conocer y así mismo fortalecer el sistema de calidad de los procesos académicos, diseñado para Homeschool.

Este documento tiene un capítulo inicial que busca entender y describir el problema de investigación, haciendo una lectura minuciosa de documentos de ámbito nacional e internacional relacionados con el Homeschool y los ambientes virtuales de aprendizaje, en el segundo capítulo, se centra en la revisión de la literatura, evocando aspectos sobre educación virtual, homeschooling, procesos de calidad y metodologías pedagógicas. En el tercer capítulo se proponen los aspectos metodológicos a trabajar en el proceso investigativo, donde la metodología de la investigación que está determinada hacia el cuestionario permite conocer las dinámicas educativas de cada uno de las instancias de la institución y las respuestas de los colaboradores permitieron dar respuesta al fenómeno de estudio. El cuarto capítulo trata del análisis de resultados que se obtuvieron de los cuestionarios realizados a cada uno de los actores involucrados en la investigación, la cual pretende dar respuesta a la pregunta y a los objetivos de investigación, y finalmente el capítulo cinco, se presenta a partir de los resultados la propuesta de cómo realizar la gestión de un aula de aprendizaje virtual para preescolar mediante el uso de unos posibles formatos y protocolos para el desarrollo de la misma cerrando el documento con las conclusiones y las recomendaciones encontradas en el estudio como aporte al sistema de calidad de la institución y a la posibilidad implementar una unidad didáctica relacionada con el modelo blended learning y de los rincones de aprendizaje a través de artefactos tecnológicos.

Capítulo 1. El Problema de Investigación

El colegio Monterrosales bilingüe virtual Homeschool, nace en el 2020 como un medio pedagógico revolucionario que atiende las nuevas necesidades educativas a nivel global, dando una mirada desde situaciones personales y mundiales en aspectos de tipo sociales, de tipo económicos y por supuesto de tipo educativo; el Grupo Educativo Monterrosales ha desarrollado una amplia experiencia educativa, y tiene como legado educativo, el poder contribuir a toda la población educativa (niños, jóvenes y adultos) que por diversas circunstancias han dejado la escuela tradicional y por diversos motivos toman la decisión de un método para su formación académica donde se combine aspectos virtuales y presenciales mediados por la tecnología, enfocando hacia blended learning, Enriched virtual o en español, virtual enriquecido educativo. *Consejo directivo, (2020) Proyecto educativo institucional.*

Así, este Grupo toma la decisión de fundar un colegio 100% virtual con el propósito de brindar formación educativa integral conforme a las necesidades sociales, emocionales, físicas e interpersonales sin importar la edad de cada estudiante. Monterrosales Homeschool, en una institución educativa de carácter privada que se ha convertido en la primera opción para todo tipo de población que requieran flexibilidad en diversas partes, como en sus horarios, en los propios ritmos y enfoques de aprendizaje, de esta forma, se permite que los estudiantes sean los únicos responsables de su tiempo, sin olvidar la importancia de la disciplina, la responsabilidad y la calidad de la educación. *Consejo directivo, (2020) Proyecto educativo institucional.*

El colegio como propuesta innovadora brinda diferentes tipos de oportunidades y planes de tipo individual, donde existe la posibilidad de poder realizar el proceso de inscripción en cualquier fecha del año; logrando que tanto personas que tienen responsabilidades laborales, como niños o adolescentes con situaciones de tipo personal o

situaciones particulares o que estén vinculadores al mundo artístico, o que tengan alguna formación como los deportistas de alto rendimiento tengan la oportunidad de prepararse para la vida y lo más importante que lo puedan hacer a su propio ritmo.

Su Modelo Pedagógico se basa en los fundamentos del Blended Learning, utilizando como metodología el Enriched Virtual (Virtualidad Enriquecida) que como innovación educativa ha permitido el rediseño de la o que llamamos escuela más acorde a las necesidades del aprendizaje de los educandos del Siglo XXI quienes requieren tener un horario flexible porque ocupan parte de su tiempo en deportes de alto rendimiento, o se dedican a desarrollar talentos y habilidades en escuelas de formación, también estudiantes a quienes su padres prefieren tener cerca debido a los peligros que corren los niños en escuelas a causa del bullying o alguna condición de salud que les impide asistir todos los días a una aula de clase presencial.

Es por ello que el modelo pedagógico busca usar componentes, así como oportunidades de desarrollo de habilidades y pasión, como pasantías, aprendizaje basado en proyectos, currículo sólido de ciencias tecnológicas o de la computación y sistemas de aprendizaje basados en competencias. Por supuesto, este tipo de experiencias en apoyo de un aprendizaje más profundo no encajan bien con la arquitectura de la jornada escolar tradicional. De hecho, para integrar estas prácticas no convencionales en las escuelas a gran escala, los grandes cambios logísticos sobre dónde, cuándo, cómo y por qué camino aprende un estudiante se vuelven primordiales (Monterrosales Homeschool 2021).

Otro aspecto importante a tener en cuenta es que para Colegio Monterrosales Virtual Bilingüe Homeschool ocuparse de la educación socioemocional en todas las etapas educativas es una prioridad para el desarrollo integral de cada uno de los estudiantes. Se basa en el Marco del Aprendizaje social y emocional (SEL) de Colaboración para el aprendizaje académico, social y emocional (CASEL) en donde expresa que la formación socio emocional

es un proceso mediante el cual se aplican diversas habilidades, conocimientos y las actitudes para llegar a desarrollar identidades sanas, poder aprender a manejar las emociones y poder llegar a través de una construcción sólida y de grandes esfuerzos a lograr metas de tipo personal y colectivas, así mismo, entender la importancia de sentir y mostrar empatía ante diversas situaciones y por los demás, también lograr establecer y perdurar relaciones de apoyo, que sean responsables y afectuosas desde muy temprana y durante toda la vida. (CASEL 1994).

Planteamiento del Problema

Se reconoce los derechos educativos establecidos en el libro más importante de un país, en este caso la constitución política de los Estados Unidos Mexicanos (CPEUM) en su artículo 3, donde formula: “Toda persona tiene derecho a la educación”, en este sentido, se cuenta con el aval para pensar en un sistema educativo que cumpla con el derecho de educación sin tener unos referentes sobre la forma en que debe brindarse el servicio a los niños, jóvenes, adolescentes y adultos mexicanos. Por otro lado, la educación en este país ha sufrido varias discusiones debido a las reformas constitucionales y los fundamentos jurídicos de la educación (Castrejón, 1978; Labastida, 1978; Valadés, 1981).

La ley general de Educación, del 30 de septiembre de 2019, en su artículo VI reconoce que todos los habitantes del país deben cursar el preescolar, la educación básica, la educación secundaria y la básica superior. Así mismo, la ley se acoge a la declaración de los derechos Humanos del 10 de diciembre de 1984, en su artículo 26 menciona que toda persona tiene derecho a la educación.

El colegio Monterrosales en su versión Homeschool, ha optado por la elaboración de un currículo que guíe a las familias en el proceso de la educación en casa desde una perspectiva de educación virtual, mostrando el homeschool como una opción de vida para personas que incursionan en actividades deportivas, artísticas o familias que han decisión

hace parte del proceso de los hijos, desde una orientación y acompañamiento permanente en casa, es por ellos que se está basando desde la incorporación de los planes de estudios que emite la Secretaría de Educación Pública como referente en la enseñanza de los aprendizajes clave; día a día ajusta sus planes de estudio durante el ejercicio pedagógico y evalúa cada una de las necesidades que surgen día a día, se han realizado intentos por incluir formatos para planeaciones, para las evaluaciones educativas, pero no han logrado estabilizar su estructura académico-administrativa, familias manifiestan que el colegio requiere de más organización, de tener procesos claros desde sus partes académicas, financieras y de organización interna. Así mismo, estudiantes manifiestan clases largas, guías en ocasiones difíciles de responder y sin sentido.

Para Monterrosales Homeschool, la educación virtual, enmarcada en la educación de homeschool es una alternativa pedagógica que debe adaptarse a las necesidades del momento teniendo en cuenta el impacto social, económico y educativo. En este sentido, el proyecto tiene presente lo establecido dentro de las políticas institucionales, reconocer la importancia de evaluar un ambiente de aprendizaje que sea integral y que desarrolle las competencias en los estudiantes para la sociedad del momento y del futuro.

La gestión de ambientes virtuales de aprendizaje permite estructurar de forma coherente los procedimientos al interior del aula de clase del nivel preescolar desde una metodología de enseñanza virtual a través de procesos de homeschool ya que es indispensable poder organizar una ruta y una estructura clara que permitan realmente el desarrollo de habilidades y conocimientos para la vida, es decir, garantizar que los estudiantes del preescolar a través de la gestión adecuada de ambientes virtuales de aprendizaje desarrollen habilidades de acuerdo a su edad cronológica y sus intereses.

Pregunta de Investigación

Dada la ausencia del proceso de gestión de enseñanza y aprendizaje en la educación inicial utilizando ambientes de aprendizaje virtuales y asociado al homeschool se plantea como pregunta de investigación ¿Cuál es el proceso de gestión que permita el diseño e implementación de los ambientes de aprendizaje virtuales requeridos en el nivel de Educación Preescolar para un Homeschool?

Objetivos

General

Establecer el procedimiento de gestión de calidad para el diseño y la implementación de los ambientes de aprendizajes virtuales para el Homeschool teniendo en cuenta el modelo pedagógico requerido por el Nivel Educativo de Educación Inicial.

Específicos

1. Valorar los ambientes de aprendizaje que actualmente están desarrollando los docentes del Homeschool.
2. Establecer los referentes teóricos y metodológicos que permitirán el diseño e implementación de los ambientes de aprendizaje virtuales de calidad para un Homeschool.
3. Elaborar la propuesta del Sistema de Gestión de Calidad para el diseño e implementación de los ambientes virtuales de aprendizaje de un Homeschool, para el nivel educativo de educación preescolar.

En ese sentido la educación de tipo virtual surge gracias a la evolución de las llamadas tecnologías de la información y de la comunicación, las cuales se han convertido en una herramienta de acceso para las personas sin tener que estar presentes en un aula de clase, en determinado horario, sin embargo, es importante dar claridad que las tecnologías son una herramienta, mas no el conocimiento como tal; en este sentido Castells (2000) ratifica que lo

que caracteriza lo conocido como revolución o cambio tecnológica no es la información y el conocimiento, sino que es la manera de cómo se aplican estos factores por medio de estos aparatos.

Por otro lado, es importante entender que el proceso educativo, está arraigado a los sucesos sociales, culturales y económicos de las poblaciones, es por ello que, según Tönnies (1994) la comunidad debe ser vista como una asociación de personas que reconocen las funciones que cada uno cumple, dando apertura a nuevas fuentes y nuevos métodos de información, como el acceso de las tecnologías de la información y la comunicación como herramientas en el ámbito formativo.

Desde lo que se ha mencionado, se busca dar a entender que las tecnologías de la educación y las tecnologías de la comunicación, permiten la reconstrucción no solo de identidad, sino de conocimiento del ayer y el ahora permitiendo incluir diferentes contextos y aprender unos de los otros, es allí donde las TIC son asumidas como una herramienta para brindar una ayuda a la educación presencial o ser elemento para garantizar una educación virtual permanente, logrando la construcción de nuevos métodos de aprendizaje o la transformación de los ya existentes en relación a las características del contexto educativo.

Sin embargo, como lo proponen Unigarro (2004), Hanna (2002) y Tobón (2010) para poder transformar la enseñanza y poder de esta forma mejorar el aprendizaje, es necesario reflexionar sobre los efectos que las TIC pueden causar en el proceso educativo, se requiere revisar cuales son los mecanismos que funcionan y cuáles no funcionan durante el transcurso de las clases, de los educandos, del contenido, los métodos y el proceso de evaluación en esta metodología que está cambiando al mundo y la cual ha tomado mayor fuerza luego de la pandemia del COVID 19 (SRAS-CoV-2). Bravo-García y Magis-Rodríguez (2020), determinan que la virtualidad día a día cobra mayor importancia, porque la educación en línea u online es un factor sin precedentes que ha marcado un antes y un después de las

prácticas educativas, es decir, todos los entes y procedimientos educativos deben transformarse entre lo que fueron y lo que serán luego de una pandemia que obligo a la población mundial a estudiar desde casa.

Las nuevas estrategias que aparecen para acoger a los estudiantes, no son estudiadas a través de los años y planificadas para lograr un impacto perfecto al ser aplicadas, las nuevas actividades surgen de las necesidades y son usadas de forma inmediata quedando a la espera si funcionara o no, como lo menciona Salinas (2004).

Sangrá y González (2004) señalan que las TIC en la educación se han dado en cuatro fases, la primera de ellas, la fase del equipamiento que consiste en la dotación de las herramientas requeridas; la segunda, una capacitación tecnológica, donde se busca entender el fin de la educación haciendo uso de las herramientas tecnológicas; una tercera fase llamada la instrucción o capacitación pedagógica, donde se estudia en fin educativo y como se debe aplicar el proceso de enseñanza, y una última fase que es la que corresponde al proceso evaluativo, donde se estudian cuáles son las prácticas más adecuadas dependiendo el contexto y las características de la población.

La educación virtual debe ser vista como una nueva forma de enseñanza, no se puede reemplazar el tablero y el marcador y ahora hacer uso de power point y escribir en una diapositiva lo que seguramente se escribiría en el tablero; la educación virtual debe garantizar un proceso de construcción, no de repetición de lo que existe. En este orden de ideas, Unigarro (2004 p. 89) determina que “Los equipos no garantizan nada, es el sentido pedagógico lo que constituye la fortaleza de las herramientas tecnológicas en el aprendizaje”

Homeschooling se ha convertido en una alternativa para la sociedad actual, muchos pedagogos apoyan esta metodología, uno de ellos es el inglés Sir Ken Robinson (2006) quien explica que esta surge porque la educación escolar busca crear personas que puedan responder de forma asertiva a las dificultades o necesidades del pueblo. Argumenta que la

escuela se ha convertido en un obstáculo ya que aleja a los estudiantes de las actividades que realmente les gustan. Por otro lado, para Meighan (1989) este tipo de educación aumenta la participación de los padres de familia en el proceso de formación de los estudiantes, logrando satisfacción en las familias ya que realmente hacen parte de la educación de sus hijos.

El colegio Monterrosales bilingüe virtual Homeschool México busca encontrar los elementos que son importantes para lograr la calidad en los ambientes de aprendizaje, por ello se hace la propuesta que busca encontrar y entender qué características deben tener las aulas virtuales para lograr el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Justificación

Uno de los temas más relevantes del día de hoy y que ha tomado mayor fuerza a nivel mundial a causa de una pandemia es la forma de educar desde casa; México se ha convertido en un elemento clave para ejecutar este tipo de educación, este proyecto ambiciona aportar a la estructuración de un ambiente de aprendizaje virtual para los estudiantes del colegio Monterrosales Homeschool, institución que nació en el 2020 en Bogotá Colombia, y ha trascendido a países como México y Estados Unidos.

Por estas situaciones, es que se quiere evidenciar con esta propuesta investigativa: cuáles son las prácticas pedagógicas y el proceso de gestión de calidad que facilitan la construcción de ambientes de aprendizaje, conforme a su modelo educativo basado en el blended learning. Dado que en México se está considerando como uno de los proyectos de educación virtual que va a ser certificado por la Secretaría de Educación Pública de México.

Esta investigación tiene a ser muy importante para el ente educativo porque apoya de forma directa a la estructuración de sistemas de calidad, generando condiciones para que los docentes y los estudiantes puedan realizar el proceso de enseñanza, aprendizaje y evaluación en el nivel preescolar de la escuela.

Es necesario mencionar que desde el año 2020, una pandemia obligó a todas las instituciones a brindar las clases de forma virtual, sin embargo, las condiciones en las que se dieron no han permitido acoger a toda la población, es desde ese momento, que el grupo educativo Monterrosales inicia un proyecto de educación virtual, apoyando este tipo de educación y logrando formalizarla para que perdure en el tiempo.

En este sentido, la investigación entrega un aporte de manera significativa a los educandos y a la comunidad de la institución en la consolidación de su sistema de gestión de la calidad, y en específico en el proceso de construcción de los ambientes de aprendizaje virtuales que se adapten al tipo de población y a la metodología educativa descrita en el modelo pedagógico institucional, centrado en la formación del estudiante como único responsable y protagonista de su propio proceso de aprendizaje.

Capítulo 2. Revisión de la Literatura

En este capítulo se registraron los antecedentes relacionados con la elaboración de ambientes de aprendizaje virtuales que aporten a la gestión de su calidad dentro de las clases pregrabadas y las prácticas académicas del Colegio Monterrosales Homeschool México. Se realizó una revisión de bases académicas de datos buscando los documentos más específicos en torno a la gestión de los sistemas de calidad de estos ambientes de aprendizaje, de esta manera poder consolidar las categorías de estudio del trabajo de investigación y a través de ellas poder obtener una respuesta ante el problema de investigación.

Antecedentes

En la consolidación de los conceptos claves, para esta investigación y conocer el contexto histórico del homeschool o educación en casa, se han ubicado numerosas investigaciones sobre el homeschool, y han surgido artículos, libros y debates en torno a este tema, dentro de los títulos que más aportan a esta investigación están “Homeschooling, la responsabilidad de educar en familia” de Marian de Rivera Hurtado (2009) donde hace un recuento histórico del homeschool y algunas de las metodologías de enseñanza y aprendizaje. Por otro lado, se retoma el texto de José Valle Aparicio (2009) sobre enseñar en casa o en la escuela y lo que muestra es el marco legal del homeschooling, el tipo de regulación de esta forma de enseñanza y características.

En México el homeschool, no está autorizado, pero tampoco está prohibido y es que justamente en el artículo 64 de la Constitución Política de este país indica que se podrán expedir documentos, certificaciones o constancias a quienes demuestren conocimientos parciales o terminales que apliquen a cualquier grado educativo y que hayan sido obtenidos de tipo autodidacta. Es decir, este artículo justifica que no se requiere pasar por una escuela presencial para poder validar los estudios o acreditar los conocimientos adquiridos, con este artículo se sustenta el homeschool y con el párrafo de la reforma DOF 10-06-2013 en el

artículo 4 donde se fundamenta que “todos los habitantes del país deben cursar la educación preescolar, primaria, y secundaria, es obligación de los mexicanos hacer que sus hijos o pupilos menores de edad cursen la educación preescolar, primaria y secundaria y la media superior”.

En este sentido y dando cumplimiento a la ley, no es necesario que se cumplan los niveles académicos en una escuela formal, lo que se fundamenta es la importancia de adquirir los conocimientos que se deben aprender en estos grados de la vida escolar, la escuela no se menciona, por lo tanto, no hay obligación para asistir a una.

Educación Virtual

La Educación Virtual (EV) o educación online, hace referencia al desarrollo y aplicación de programas de educación que tienen como principal escenario de enseñanza y aprendizaje la virtualidad o como se le indica actualmente, el ciberespacio. Para Ruiperez (2003) la educación de tipo virtual es vista como una forma de enseñanza que se da a distancia con uso en su mayor parte del del internet como medio tecnológico.

Para Loaza, Alvares Roger (2002, p. 2), “la educación virtual es un paradigma educativo que compone la interacción de las cuatro categorías: el maestro y el alumno; la tecnología y el medio ambiente" Según el autor, la educación virtual requiere de cuatro componentes, los cuales son: Maestro, alumno, tecnología y medio y deben trabajar conjuntamente para lograr llegar a un fin satisfactorio en el proceso de la enseñanza y el aprendizaje.

Dentro del proceso de la educación virtual, se destacan diversos métodos de aprendizaje; el método sincrónico donde existe una comunicación directa por medio de elementos audiovisuales y existe una intervención en el momento; el segundo de ellos, que es el método asincrónico, el cual transmite un mensaje sin haber una conexión directa, el último el método B-learning o blended learning el cual usa elementos de los dos métodos anteriores

y nuevas tendencias que han surgido como el móvil learning o Ubicuos learning. La diferencia entre el método blended learning con las nuevas tendencias que ha surgido es que este método usa una modalidad de encuentros sincrónicos y presenciales y diferentes medios electrónicos para la comunicación, sin embargo, los demás hacen uso exclusivo de la tecnología y los móviles para su desarrollo.

Imbernón, Silva y Guzmán, (2011), citando a Uceda y Senén (2010), indican que una de las principales características que más son evidentes dentro de la virtualización del proceso de enseñanza-aprendizaje es la importancia del uso de elementos de tipo informático mediante el internet, herramienta vital en este proceso, de esta forma se proporcionan conocimientos y educación a diversos sectores de la población (Páez y Arreaza, 2005). Es decir, la virtualidad requiere de elementos informáticos para lograr el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Una de las más reconocidas características de la educación virtual es que el educando es el responsable de su propio proceso académico, así lo ratifica Rosalba Rodríguez (2009) “Históricamente el centro de la educación virtual lo ocupa el estudiante, sujeto activo y responsable, capaz de encargarse autónomamente de su propio aprendizaje, empleando para ello diversas estrategias, desarrolladas con el apoyo de diferentes mediaciones y medios pedagógicos” (p. 50).

La educación virtual tiene grandes beneficios, dentro de las ventajas que resalta Rodríguez, Hernández y Albarracín (2008), se encuentra la facilidad en el proceso de la comunicación que debe darse entre profesores y estudiantes, se da un suministro de información útil de forma efectiva y rápida y en muchos casos resulta ser una educación que se acomoda a diferentes estratos socioeconómicos.

Para Gutiérrez, Hernández, González, Guevara y Flórez, (2004) la parte académica es lo que se desplaza hacia la casa y los hogares de las personas, también incluso llega hasta los

sitios de trabajo y esto es lo que se debe considerar educación virtual. En este orden de ideas, la educación virtual abre la posibilidad de educarse desde cualquier lugar y en el horario que cada persona determine.

Finalmente, hablar de educación virtual es hablar de autonomía, es un proceso donde el estudiante debe ser autónomo y responsable de su propio aprendizaje, ya que no existe un docente que esté revisado constantemente sus actividades e indicando lo que se debe hacer. Aebli (1991), hace una fuerte afirmación donde determina que para que el aprendizaje realmente tenga gran resultado debe incluir unos habilidades y actitudes adicionales al proceso, donde los tutores que apoyan este tipo de educación creen espacios de interacción para lograr cosechar experiencias educativas y así promover el desarrollo del aprendizaje desde los factores críticos, reflexivos y autónomos (Sánchez, 2009).

Homeschooling

Esta termino está elaborado por las palabras *home*, que significa hogar y *schooling* que significa escolarización, es decir escolarización en el hogar o escuela en casa. Se ha convertido en una forma de educación a nivel mundial y en muchos de ellos ya es una práctica reconocida y regulada como en Estados Unidos y países europeos, mientras que en otros aun no, como el caso de Colombia y México.

No es fácil dar un concepto específico de lo que sería homeschool y sus implicaciones, en este orden Cabo González (2009, p. 23) en su tesis doctoral determina que “el homeschooling es uno de esos fenómenos complejos, difíciles de delimitar precisamente por las prácticas pedagógicas en el Homeschool”. Según el autor, es considerado un fenómeno, ya que se da de diferentes formas en cada lugar y se debe tener en cuenta cada contexto, por ello será muy difícil ratificar una verdad absoluta.

Madeleine Goiria (2002, pp. 123–134), ratifica que el término *homeschool* ha sido reconstruido en múltiples ocasiones, ya que es necesario entender el contexto de cada

estudiante y por supuesto el proceso educativo; dando responsabilidad a los padres de familia como garantes de este proceso educativo. Para Petrie, (1998 p. 67) “la educación a tiempo completo de niños en casa y en el entorno del hogar, por su padres, cuidadores o tutores designados por los padres o guardianes”, genera una reflexión real sobre el acto de aprender, acto que es opacado en muchos sectores presenciales de la educación, ya que están limitados a prácticas educativas acordadas por el Estado, iguales para todos, sin conocer particularidades de cada niño. Gonzales (2009), hace una mención importante sobre qué tipo de características y habilidades deben ser incluidas en esta forma de educación, donde relaciona que no solo se debe contar con el momento y con un lugar establecido para aprender, sino que es necesario tener claridad entre los tiempos de aprendizaje y los de no-aprendizaje.

Por otro lado, para Valle (2012, p. 168) el *homeschool* es una “opción educativa que adoptan determinados ciudadanos que han decidido educar a sus hijos o hijas en el hogar, al margen del sistema educativo tradicional [...] y lo hacen siguiendo una metodología y una pedagogía propia”. En la república mexicana, esta es la forma más usada por las instituciones educativas, ya que reglamentan la modalidad gracias a la existencia de instituciones formales, y se les conoce como escuelas sombrilla.

Blended Learning

Es un método de aprendizaje donde la enseñanza presencial, y la tecnología no presencial es combinada para desarrollar un conocimiento, “*which combines face-to-face and virtual teaching*” (Coaten, 2003; Marsh, 2003, p. 11). Mark Brodsky (2003, p.11). Estos pensadores determinan que el Blended learning es un concepto que ha estado vigente desde tiempo atrás. Durante años las practicas educativas ha estado combinando las prácticas tradicionales con diversos ejercicios, se han ido realizando los estudios de caso, incremento en los juegos de rol y por supuesto no puede excluirse las grabaciones de vídeo y audio.

Brodsky, (2003, p.12) describen este método como “Educación flexible”, donde se hace un aprovechamiento de conexión entre las denominadas fuentes virtuales, un ejemplo de ellos la web o las videoconferencias con prácticas de tipo presencial.

Pincas (2003, p.12) justifica el “blended learning” como una forma “suave” para poco a poco ir vinculando las tecnologías de la información a los procesos de educación, para este autor, este método debe ser visto como una solución a los diversos problemas monetarios de la enseñanza tradicional que con grandes esfuerzos trata de alcanzar la calidad. El autor plantea una razón justificable en el país, México es un lugar donde no toda la población tiene las mismas condiciones económicas y una educación usando este método es la solución para muchas familias mexicanas.

Dentro de este modelo de aprendizaje, el cual combina encuentros sincrónicos con encuentros sincrónicos apoyado por diferentes recursos, como plataformas educativas, recursos multimedia, herramientas de comunicación virtual, trabajos por proyectos... Este método permite un aprendizaje personalizado, el cual brinda mayor apoyo a estudiantes que requieren diferentes estrategias para consolidar el proceso de enseñanza y aprendizaje; en este método educativo el docente, no deja de cumplir su rol como educador o facilitador, por el contrario, está en contacto permanente con los estudiantes.

Clases Pregrabadas

Las clases pregrabadas son una estrategia educativa que busca registrar el material académico y dejarlo a disposición de los estudiantes, para que observen el material en el tiempo que ellos decidan y las veces que cada uno considere necesarios. Una de las ventajas de las clases pregrabadas es que dan la posibilidad a los educandos de ir a su propio ritmo, respetando las actividades extra escolares, desarrolla en los estudiantes autonomía, y organización en sus vidas. Para García Varcacel (2009, p. 44) “Durante las últimas décadas el video es el medio técnico audiovisual de mayor producción”, lo cual sigue creciendo y a la

vez ha logrado despertar un interés. Según Cabero (2022 P. 44) El crecimiento responde en gran medida al costo de los equipos y los materiales que se usan para su elaboración.

Las clases pregrabadas o videos educativos, se han convertido en un instrumento de información y un instrumento motivador para los estudiantes, gracias al desarrollo de múltiples habilidades en las personas que atienden a este tipo de dinámica o método educativo, según Pérez Marqués (1999), algunas de las ventajas de los videos educativos son versátiles, motivadores, ayudan al desarrollo de una cultura crítica, desarrolla la imaginación y la intuición. Según Cabero (2002) reconoce que uno de los aspectos más importantes dentro de este proceso debe la motivación en los procesos de aprendizaje, donde los videos educativos se vuelven un medio para lograr obtener una serie de conocimientos y habilidades de forma experimental y efectiva.

Gestión de Calidad

El término gestión de calidad, es un componente dentro de los procesos pedagógicos que busca mejorar, cambiar o reestructurar diferentes actividades dentro del que hacer educativo; la gestión de calidad es entendido como un sistema para organizar y llevar a cabo los procesos de la mejor manera; todo proceso de gestión está relacionado al cliente, porque lo que se busca es poder satisfacer sus diversas necesidades, en el caso educativo, a las familias y a los estudiantes.

Los procesos de calidad, deben ser vistos desde una oportunidad de aprendizaje institucional y en este punto poder citar a Benson y Dresdow (1998), afirmaron en sus diversos estudios que las instituciones de tipo educativo son las principales responsables para conducir a las personas o a los educandos en el proceso de aprender y es que justamente lograr obtener resultados de calidad requiere de un aprendizaje constante y de cambio significativo asumiendo de forma responsable los cambios que se deban realizar e implementar. Por otra parte, la calidad también es vista como una actitud. Edwards Deming

(1993) indica que debe ser vista como un ambiente democrático donde se toman decisiones compartidas, asimismo para Ramos y de la Garza (1994) reconocen la necesidad de un cambio en la forma de pensar de todos los agentes que intervienen en las organizaciones e instituciones, donde la actitud de las personas ante estos procesos genera una cultura dentro de la institución educativa.

Las instituciones educativas con estos cambios y con la implementación de las nuevas ideas logran desarrollar todos unos protocolos referentes a la calidad que hagan de la institución un centro único, con actividades propias y diferenciadoras que enmarcan todos los cambios de la institución educativa, para Bowen, Ware, Rose y Powers (2007); aciertan en que con el pasar del tiempo, las diferentes reglas y diversas estrategias operan “en piloto automático” para todos los integrantes de la organización logrando crear una ruta que estandariza cada uno de los procesos de tipo interno y de tipo externo que abordan las necesidades educacionales actuales.

Es importante reconocer que actualmente a nivel de las instituciones educativas se usa de una forma amplia el término de gestión de calidad educativa, es necesario en este sentido poder entender lo que significa gestión en el ámbito de la educación y es que la gestión es un proceso que surge de forma natural en cualquier organización, según Pozner (2000, p. 8) concibe la gestión como “el conjunto de acciones, articuladas entre sí, que emprende el equipo directivo en una escuela, para promover y posibilitar la consecución de la intencionalidad pedagógica en y con la comunidad educativa” en este sentido lo que se deduce del autor es que la gestión debe estar al tanto de dos procesos muy importantes dentro de la organización, por una parte de la calidad y por otra de los procesos de aprendizaje de la institución.

El sistema de gestión de calidad o SGC, busca la aplicación de mecanismos, estrategias y actividades a los procesos internos que se tiene en una organización;

permitiendo realizar las diferentes funciones de una forma organizada, ordenada y coordinada para poder ofrecer servicios de calidad a los clientes. Según los autores Camisón, Cruz y González (2006) los sistemas de gestión de calidad deben ser vistos como un conjunto compuesto de elementos donde a través de una dirección estructurada se logra la planificación, ejecución y control de cada una de las actividades que hacen parte de un logro y un objetivo común y establecido.

Los sistemas de gestión de calidad proponen elementos que orientan la ejecución de los mismos, uno de los sistemas de calidad más usado en el mundo es ISO 9000:2015 y sus principios de calidad son: el liderazgo, elemento clave para la orientación de los procesos; la planificación, donde se determina el conjunto de pasos que se deben seguir para alcanzar una meta establecida, el apoyo y operación, la evaluación del desempeño, la cual debe ser constante y mejora continua. Vista esta norma desde el sector educativo, la norma ISO 9001:2015 es la que evalúa en primera instancia y certifica los diversos procesos que están relacionados con la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes, con el fin de garantizar la calidad de la institución que está siendo sometida al proceso. Lo cual es un elemento necesario en la actualidad ya que día a día la competencia es mayor en cualquier ámbito. Gracias a la implementación de sistemas de calidad, las instituciones logran tener una gama de beneficios como: una adecuada planificación, identificación de riesgos y su gestión correspondiente y un cumplimiento de las pautas establecidas por cada una de las personas.

Un sistema de gestión de calidad, enfocado a la gestión de los ambientes virtuales de aprendizaje, se convierte en un desafío para las instituciones educativas porque se debe construir todo un programa basado en la excelencia académica, la eficacia y efectividad del proceso, los resultados de tipo académicos y el impacto social (Fainholc, 2004). Se deben pensar también en componentes de tipo académico; como los programas, los planes de

estudio y los diseños curriculares, la forma de evaluación, y el componente directivo y administrativo del plantel.

Dentro del proceso de gestión de calidad, se encuentran unos modelos que funcionan como un elemento de autoevaluación para detectar fallos o desviaciones del proceso. Se encuentran modelos de gestión de la calidad que han permanecido en el tiempo y que constantemente se actualizan gracias a la participación de expertos.

Modelo Deming: Creado en Japón por la Unión Japonesa de Científicos e Ingenieros en 1951, tiene como objetivo implementar indicadores de calidad para lograr que las políticas de control y mejora de la calidad se conviertan en beneficios para el consumidor.

Modelo Malcom Baldrige: Este modelo fue desarrollado en USA en 1987. Este modelo busca establecer unos criterios fijos a los procesos internos enfocados a la fabricación, comercialización y distribución, donde se genere establecen las pautas de calidad que deben tener los productos y servicios que ofrece cada organización.

Modelo EFQM: Fue creado en Europa en 1988. Su objetivo es lograr un impulso en el nivel de competitividad de las organizaciones en el continente europeo en un mercado global que es liderado por países de América y Asia.

Para el caso particular del Colegio Monterrosales Homeschool se registrará bajo la norma ISO 9000:2015, esta norma internacional promueve el desarrollo, la implementación, y mejora la eficacia de la organización y el sistema de gestión de la calidad aumentando la satisfacción del usuario. A través de la implementación del sistema de gestión de calidad en los ambientes virtuales de aprendizaje, para las aulas de nivel preescolar se busca el mejoramiento de los procesos educativos respecto a las metodologías de clase, planeaciones, actividades de tipo académico. La norma ISO busca promover el desarrollo de la estandarización de los procesos, el desarrollo de actividades intelectuales, científicas, tecnológicas y económicas a través de procesos de estandarización. Por tal razón, el proceso

de la gestión de ambientes virtuales para el aula del nivel de preescolar requiere que se estandarice para garantizar el aprendizaje de los estudiantes desde el homeschool, como educación virtual.

Ambiente Virtual de Aprendizaje

Es un conjunto de elementos que permiten que se desarrollen procesos de aprendizaje de forma sincrónica o asincrónica por medio de la tecnología. Los ambientes virtuales de aprendizaje cumplen un rol muy importante en la educación online ya que no requiere de la presencia de la figura de un profesor de forma presente para poder llevar a cabo un proceso de aprendizaje.

La UNESCO (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.), (1998, p.5) en su informe mundial de educación señaló que “los Entornos de Aprendizajes Virtuales constituyen una forma totalmente nueva de tecnología educativa y ofrecen una compleja serie de oportunidades y tareas a las instituciones de enseñanza de todo el mundo.” Por otra parte, Guerrero, (2002, p.4), define los ambientes Virtuales como: “un sistema de acción que basa su particularidad en una intención educativa y en una forma específica para lograrlo a través de recursos infovirtuales”.

Los ambientes virtuales de aprendizaje están compuestos por una serie de elementos que permiten que el conocimiento llegue al estudiante y que a través de diferentes recursos se logre la adquisición del aprendizaje, cada elemento cumple un rol fundamental, Según López Rayón Parra (2009), indica que dentro de los ambientes de aprendizaje se deben tener presente los elementos que lo componen, es decir, los usuarios quienes son los protagonistas del proceso, normalmente este rol es asumido por los estudiantes y los docentes , por otra parte está el currículo, donde está consagrado cada uno de los contenidos que se van a desarrollar a través del curso y que busca contribuir de forma significativa al fortalecimiento de habilidades y destrezas; otro de los componentes son los especialistas, quienes tiene la

responsabilidad de crear, ejecutar y materializar cada uno de los contenidos educativos que se implementaran en los ambientes virtuales de aprendizaje.

Dentro de los elementos más destacados de los ambientes virtuales de aprendizaje, se encuentran unos comunes que según Cruz Benzan (2011, p.4) son: “el espacio, los estudiantes, los docentes, los materiales y la estrategia didáctica y la evaluación para el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje”. Los ambientes virtuales de aprendizaje son una realidad actual, que están presentes dentro de la práctica de la educación y esto lo reafirma Garcia Aretio, (2012, p. 20) quien plantea que “el mundo de la educación no puede ignorar la realidad tecnológica de hoy, ni como objeto de estudio ni mucho menos, como instrumento del cual valerse para formar a los ciudadanos que demanda la sociedad actual”.

A continuación, se establece un modelo donde se relaciona como los antecedentes logran determinar las categorías de estudio dando una relación directa a los que se busca desde la construcción de un ambiente de gestión de la calidad en la educación inicial, se establecieron unos antecedentes para recoger información general y poder determinar unas categorías de estudio, evaluando la importancia de integrar al estudio los ambientes virtuales de aprendizaje, el modelo educativo Blended Learning, las clases pregrabadas, las actividades en el aula y los procesos de evaluación para dar cumplimiento a todos los aspecto de la gestión de ambientes de aprendizaje virtuales para el nivel de preescolar.



Figura 1: Relación categorías de estudio.

La grafica anterior muestra como los diferentes procesos internos están vinculados a la misma dinámica y el resultado de ellos aportan a la gestión de calidad de los ambientes virtuales de aprendizaje para el nivel preescolar en el homeschool.

Categorías del Estudio

Para esta propuesta de investigación se han planteado cinco categorías las cuales buscan entender cuáles son los aspectos a considerar para comprender qué elementos debe tener el ambiente de aprendizaje virtual dependiendo el nivel educativo. Las categorías seleccionadas son:

Relación Enseñanza – Aprendizaje

Desde el papel de la educación se habla de la relación que existe entre los términos enseñanza y aprendizaje, y es que se refiere a una serie de estrategias que los educadores o las personas que están a cargo de aula diseñan para facilitar el proceso de la educación y que son claves para el desarrollo de las diversas capacidades y de habilidades de cada uno de los estudiantes.

Silvestre (2000) expresa que el proceso de enseñanza y aprendizaje debe ser visto solo una relación donde los sistemas están compuestos por una parte didáctica que busca tener una interacción dinámica donde la creación, la flexibilización y la crítica son elementos primordiales en los sujetos y las acciones; todas dirigidas a las instituciones y al desarrollo de la educación y del estudiante mismo, es decir, un proceso donde existe una relación entre el docente y el estudiante. Por otro lado, Castellanos, (2001) indica que es un proceso donde la cultura escolar tiene una responsabilidad social y la cual esta determinada en niveles de desarrollo superior que logran transformar el contexto y la realidad histórica de los procesos educativos.

La relación que existe en el proceso de aprendizaje y enseñanza se enmarca en brindar un acompañamiento permanente desde la teoría hasta la práctica, donde se involucra aspectos

sociales, culturales y de entorno. Para Piaget (1969) reconoce el pensamiento como una base en la que se asienta el aprendizaje. En este sentido, el aprendizaje y la enseñanza son vistos como procesos que están presentes y que se construyen durante toda la vida de los seres humanos, están relacionados y juntos hacen parte de un desarrollo integral.

Actividades en el Aula

Las actividades en el aula son vistas, como una serie de estrategias que permiten la construcción del proceso del conocimiento; el Banco Interamericano de Desarrollo (BID) (1997) y la UNESCO (1998), evidencian una serie de aspectos del proceso educativo como una experiencia de vida, es decir, defienden los procesos formativos encaminados a la calidad educativa desde las prácticas docentes y las estrategias de aprendizaje. Las actividades que diseñan los maestros dependiendo el aula, deben ser actividades que permitan el desarrollo integral de los estudiantes, esto conlleva a que sean actividades pensadas según la edad, las habilidades y el ciclo escolar, este tipo de actividades se convierten en el medio para adquirir los aprendizajes clave de cada uno de los grados educativos.

Toda actividad en el aula debe tener un objetivo claro, existen varias taxonomías que permiten enfocar mejor las actividades, pero la más conocida es la taxonomía de Bloom, que distingue las actividades cognitivas como de conocimiento, de comprensión, de aplicación, de análisis, de síntesis y finalmente de evaluación y lo que busca es poder tener como centro el contexto y la población para luego sí pensar en actividades funcional y que desarrollen las habilidades de los estudiantes. Anderson y Krathwohl para el año 2001 realizaron una actualización a dicha taxonomía enfocándose a la revisión de cada uno de los niveles y como se ejecutan para facilitar los procesos de evaluación.

Nisbet y Shuckersmith (1987), determinan que las actividades en el aula son procesos mediante los cuales se puede elegir, coordinar y aplicar diversas habilidades, logrando aprendizajes significativos y “aprender a aprender”. para Smith, (1988 p. 24) “Son los modos

característicos por los que un individuo procesa la información, siente y se comporta en las situaciones de aprendizaje” Es decir, las actividades planteadas deben atender los diversos estilos de aprendizaje.

Para el caso de Homeschool y teniendo presente las posturas de los anteriores autores, las actividades en el aula, deben ser diseñadas teniendo presente las edades de los niños y los intereses de ellos, asimismo los tiempos de atención deben ser esperados para que realmente se genere un aprendizaje significativo y funcional.

Recursos que Utiliza el Aula

Los recursos del aula deben formar un vínculo directo con el quehacer de los estudiantes, con los procesos de interacción a través de la comunicación pedagógica y el contacto con los demás, desde las escuelas tradicionales se reflejaba un eje de interacción maestro - estudiante autoritario generando temor en los niños, todo esto desaparece en el momento en que en el aula surge la motivación, ya sea expuesta por el maestro y propia de los estudiantes, se refleja a través de las interacciones o del aprendizaje autodidacta. Uno de los recursos más importantes en el aula, son los rincones de aprendizaje, espacios donde los alumnos desarrollan actividades de manipulación, investigan, potencializan su creatividad y autonomía y realizan proyectos guiándose por sus gustos, intereses y su curiosidad.

Este tipo de recursos en el aula, elementos relacionados a sus actividades escolares, desarrollan la autonomía, creatividad y experimentación, elementos que apoyan los homeschool y eliminan barreras sobre la vida escolar en un plantel educativo. Se debe tener presente que, dentro de la dinámica de los rincones de aprendizaje, se selecciona el tipo de material a usar y que estén relacionados con las necesidades educativas. Según Laguía y Vidal, (2008) los materiales nacen de fuentes importantes: fuentes que son determinadas por la familia, en segundo lugar, se ubican las tiendas de materiales didácticos y la más importante, la imaginación.

Evaluación

La evaluación es un proceso que ha cambiado a lo largo del tiempo, dependiendo de las diferentes situaciones del momento, han surgido cambios desde los inicios de la educación hasta la actualidad, partiendo desde los exámenes orales que se aplicaban en el siglo XIX hasta concepciones actuales sobre los diferentes tipos de evaluación que se aplican al rededor del mundo.

Así, Villar (1994) opina que la evaluación debe ser entendida como un proceso complejo, ya que se requiere tener una reflexión coordinada y continua que pueda atender las diferentes situaciones que están presentes en el proceso educativo y que logre dar un aporte a soluciones de las diversas situaciones con necesidades que se derivan de ese proceso.

Castejón (1991) ve la evaluación como una medida para determinar si los objetivos propuestos se han logrado de forma satisfactoria y si se han utilizado las estrategias y formas más adecuados para conseguirlos. También la considera como un proceso donde se mira que tanto aprendió el estudiante respecto a unos objetivos o metas propuestos por el sistema escolar.

Toranzos (2000) indica que la mayoría de los conceptos de evaluación creados están determinados de un plano de estructura normativa. Es decir, en la forma en la que se define un modelo ideal y se elabora en el referente de tipo evaluativo. Según el autor, se determina que la evaluación identifica un valor a las acciones que se realizan teniendo en cuenta una normatividad y unas escalas creadas por los diferentes centros educativos. Una de las cosas que se deben resaltar, es que la evaluación se relaciona de forma directa con las diferentes corrientes educativas.

Por otro lado, De Miguel (1991) define la evaluación como el instrumento que es usado para realizar procesos de medición, comparación, de seguimiento continuo y la que

apoya de forma constante el avance de resultados y por medio de las evidencias representan medidas y formas sobre cada uno de los aspectos que no son de cierta forma medibles.

Uno de los procesos de evaluación más significativos en los últimos años es el denominado autoevaluación, un proceso donde el propio educando evalúa el trabajo realizado bajo unos parámetros específicos, también se conoce como evaluación interna. Escudero (1993) a través de sus aportes indica que la autoevaluación recoge procesos internos, que están promovidos, tienen un control específico y son autorregulados por la misma institución, aunque luego del proceso pueda tener usos externos. Bauer (1988), reconoce los beneficios de la autoevaluación y coincide que entre algunas de sus ventajas se encuentran el poder hacer un seguimiento continuo a los problemas y buscar soluciones a tiempo, reconocer las habilidades de los estudiantes y opinar sobre los procesos educativos como parte de un proceso de mejoramiento continuo.

El proceso de evaluación y autoevaluación asegura la calidad en los procesos educativos, es por ello que Toranzos (2000) hace un fuerte aseguramiento sobre la calidad en los procesos educativos desde un análisis previo y preventivo, donde se establecen una serie de estándares que permiten una promoción asertiva sobre la gestión administrativa y que permiten mejorar las oportunidades internas y externas logrando obtener como resultado final la satisfacción de los clientes internos que en este caso hace relación a los docentes y estudiantes y a los clientes de tipo externo, quienes serían los padres de la escuela, el contexto social y las empresas o entes gubernamentales vinculados al proceso.

Gestión de Calidad en Ambientes Virtuales de Aprendizaje

Es importante poder definir qué es calidad y qué es un ambiente virtual de aprendizaje (AVA), Según Fainholc, (2004. p 12) “la calidad la ubican en diferentes espacios: la excelencia del sistema, la efectividad del proceso, los resultados académicos positivos y el buen impacto social”, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y

la Cultura (UNESCO, 1998) indica que la calidad puede darse , siempre y cuando se tenga presente tres elementos: implementación de actividades que buscan mejoras en el sistema, adecuación del ser y del quehacer de la educación en cuanto a pertinencia, eficiencia y a la naturaleza y el contexto social de la institución.

Los ambientes virtuales de aprendizaje, según Miranda, (2004 p.4) “son un espacio que está diseñado para actuar como centro de las actividades de los estudiantes, para su administración y facilitación, junto con la disposición de los recursos e instrucciones requeridos para ellas en un entorno tecnológico”.

Capítulo 3. Metodología

El tercer capítulo de la investigación propone los aspectos metodológicos a trabajar en el proceso investigativo, se muestra la metodología a usar, la población, muestra, se describen los instrumentos de recolección de datos a utilizar y el proceso que se siguió para el análisis de la información recolectada.

Enfoque de la Investigación

Para esta investigación se utilizará el enfoque cualitativo. Para Sampieri (2007. p 7) la investigación cualitativa utiliza “la recolección de datos sin medición numérica para descubrir o afinar preguntas de investigación en un proceso de interpretación” para entender las diferentes realidades sociales que están en una comunidad percibiendo la vida social como parte importante dentro del desarrollo de los diferentes procesos, buscando comprender la realidad dentro de un contexto específico, como lo es la comunidad del colegio Monterrosales Homeschool.

La naturaleza del estudio permite que la investigación esté orientada bajo este enfoque, ya que busca describir y explicar de una forma amplia y específica los aportes y elementos que se trabajan dentro del trabajo investigativo, por ello es necesario revisar las concepciones de diferentes autores como:

Bisquerra (1989) define a través de sus aportes que la metodología de tipo cualitativa está determinada según la naturaleza de los datos que se obtienen, como un estudio investigativo que es visto desde dentro, que supone una preponderancia desde lo individual y subjetivo. Por otra parte, para Cerda (1991), afirma que en los diseños de investigaciones de tipo cualitativo siempre debe predominarla cualidad, ya que esta es revelada por medio de cada una de las propiedades de un objeto o de un fenómeno de estudio.

El diseño de esta investigación se considera como un estudio de caso, ya que los resultados y estrategias implementados solo son viables para el Colegio Monterrosales Homeschool México, es un estudio detallado que permite comprender, describir y evaluar aspectos relevantes de los ambientes virtuales de aprendizaje. Según Stake (1995, p. 11): “El estudio de caso es el estudio de la particularidad y la complejidad de un caso, por el que se llega a comprender su actividad en circunstancias que son importantes”. Es decir, el estudio de caso permite hacer un análisis más profundo de una situación particular.

La Metodología de la Investigación

Dentro de esta investigación se ha considerado trabajar con la estrategia de investigación acción participativa, la cual permite que las diferentes personas de la organización educativa puedan tener acción y participación de este proceso, dentro de los actores con lo que se busca trabajar están los docentes, directivos y estudiantes del Colegio Monterrosales Homeschool. Cabe resaltar que inicialmente se plantea la propuesta investigativa, por tal razón la metodología a usar va a aplicarse a la población para reevaluar que tan pertinente es el sistema de gestión de calidad diseñado para los ambientes virtuales de aprendizaje del preescolar.

Pinto Contreras (1987) determina que “la investigación acción participativa es un proceso donde se conoce la realidad que implica una visión activa sobre cada uno de los procesos que se está trabajando”. La investigación acción participativa, es una investigación donde la participación y la acción de diversos colaboradores permiten dar respuesta a un problema o fenómeno de estudio. La investigación acción participativa, está enmarcada en el desarrollo de la investigación por medio de unas fases, la primera de ellas la observación participante, en segundo lugar, esta la investigación participativa, luego se retoma la acción participativa y finalmente el componente de la evaluación participativa.

Categorías del Estudio

Para esta propuesta de investigación se han planteado cinco categorías las cuales buscan entender cuáles son los aspectos a considerar para comprender qué elementos debe tener el ambiente de aprendizaje virtual dependiendo el nivel educativo. Población y Muestreo

El colegio Monterrosales Homeschool México, cuenta con 120 estudiantes, ocho maestros y dos directivos que se encargan de brindar las orientaciones necesarias en cuanto al liderazgo y acciones administrativas de la institución. Para poder llevar a cabo la aplicación del cuestionario es indispensable tener claridad en la población. Según Tamayo y Tamayo (1997) “La población es la totalidad del fenómeno a estudiar donde las unidades de población poseen una característica común la cual se estudia y da origen a los datos de investigación” según Levin & Rubin (1999, p.135), la población “es el conjunto de todos los elementos que se estudian y acerca de los cuales se intenta sacar conclusiones”.

Para esta investigación, se va a realizar un muestreo por conveniencia, el cual es una técnica de muestreo que no es de tipo probabilístico y no es aleatorio, que admite que se creen muestras de cómodo acceso teniendo presente la disponibilidad de las personas, en este tipo de muestreo el investigador elige la población a la que va a aplicar los diferentes instrumentos de recolección de datos que se van a usar. Los criterios que se tuvieron en cuenta para la selección de las personas, estuvieron enfocados en tener la opinión de profesiones de diferentes asignaturas y de diferente nivel académico que ya tenían más de seis meses vinculados a la institución; también se cumplió con el criterio de seleccionar una persona directiva que cumpliera con la antigüedad y que adicional no estuviera vinculada en las clases de los estudiantes para poder tener una vista diferente de los procesos y finalmente se seleccionaron estudiantes de diferentes zonas del país, según información arrojada en la matrícula y de diferentes edades. Para este proceso se va a trabajar con tres docentes, uno por

nivel educativo, se va a seleccionar dos estudiantes por ciclo escolar. Y respecto a los directivos, se trabajará con la dirección académica, la directora del departamento de Learning center o departamento de psicología y, es decir, el total de la muestra fue de 11 personas.

Instrumentos

Para el proceso de recolección de datos, en este estudio de tipo cualitativo se aplicó un cuestionario a los maestros, directivos y estudiantes. La validación del instrumento de recolección de datos se realizó por medio del juicio de un experto para evitar preguntas confusas o ambiguas. El cuestionario analizó situaciones relacionadas a los ambientes de aprendizaje que se desarrollan dentro de la institución con el fin de generar ideas y discutir sobre cuál sería el ambiente de aprendizaje que mejor se adapta al contexto y determine la construcción del sistema de gestión calidad de las aulas virtuales del colegio Monterrosa Homeschool. Según Sampieri (1997), el cuestionario se ha convertido en un instrumento de recolección de datos de amplio uso, el cual consiste en un conjunto de preguntas que buscan dar respuesta a una variable.

El cuestionario que se aplicó a los docentes consta de 10 preguntas abiertas, sobre las prácticas educativas dentro de las aulas de clase, la importancia de la relación entre enseñanza y aprendizaje, los recursos adecuados a cada uno de los niveles educativos, y el proceso de evaluación como parte de la sistematización de las experiencias educativas, y sobre cómo desde su rol como educadores aportan a la calidad de los ambientes de aprendizaje (Apéndice A).

El cuestionario que fue diseñada para los estudiantes consta de 10 preguntas y busca comprender lo forma en cómo ellos perciben las clases, los recursos que los maestros usan y sus apreciaciones sobre la calidad de las actividades académicas (Apéndice B).

El cuestionario para directivos, está compuesta por 10 preguntas, está enmarcada hacia los procesos directivos, desde el rol de administradores de la institución y su gestión en

cuanto a la calidad educativa y ambientes de aprendizajes propios de un homeschool (Apéndice C).

Procedimiento

Para el análisis y recolección de la información se tuvieron en cuenta los siguientes pasos:

1. Solicitar autorización al representante legal del Colegio Monterrosales para realizar el estudio en el plantel educativo y poder hacer uso de los documentos institucionales
2. Llevar a cabo la selección de la muestra, informarlos del objetivo del proyecto, invitarlos a participar activamente y una vez estén de acuerdo, realizar la socialización y diligenciamiento del consentimiento informado.
3. Aplicar el instrumento y recolección de la información arrojada en el cuestionario.
4. Realizar el análisis de cada una de las respuestas teniendo en cuenta las categorías del estudio.
5. Interpretar las respuestas analizadas por categorías

Capítulo 4. Análisis de Resultados

En el presente capítulo se interpretan los hallazgos que se obtuvieron de los cuestionarios de cada uno de los diferentes actores que estuvieron involucrados en el estudio, analizando cada una de las categorías de estudio para poder dar respuesta a la pregunta planteada en el capítulo 1 de esta investigación. Se abordaron tres tipos de estamentos (Estudiantes, docentes y directivos) donde todos los participantes desarrollaron en cuestionario bajo previo consentimiento informado, lo cual permite tener información clara y confiable.

Cuestionario Aplicado a Estudiantes

El cuestionario fue resuelto por 11 estudiantes de los cada uno de niveles educativos del Colegio Monterrosales Homeschool permitiendo consolidar los siguientes resultados por categoría de estudio.

Actividades en el Aula

Dentro del cuestionario se plantearon dos preguntas para entender qué tipo de actividades son las más favorables para su aprendizaje dentro del aula virtual y cómo se podrían mejorar según su rol como estudiantes. Dentro de las respuestas coincidieron en que se evidenciaba varios videos de Youtube no producidos por la institución, prefieren que las clases sean más cortas y que se incluyan actividades donde la experimentación juegue un rol importante en el desarrollo de los conocimientos, también se encontró una sugerencia sobre la construcción de una app adecuada a las condiciones del proceso de aprendizaje gestionado por el colegio y que les facilite la adquisición de las habilidades educativas. Estas recomendaciones sugieren la necesidad de diseñar un protocolo de grabación de clases donde se estipulen tiempos y los momentos donde se resalte los elementos claves e importantes del tema o actividad por realizar.

Relación Enseñanza - Aprendizaje

Para entender esta categoría y buscar una estrategia de mejora, se establecieron dentro del cuestionario dos preguntas sobre cómo se relaciona la enseñanza y el aprendizaje a través de espacios sincrónicos o de conexión con los maestros, y la importancia de la dinámica de las clases pregrabadas encontrando que los estudiantes consideran que hay maestros con más habilidades y más dinámicos que otros, donde se usan actividades lúdicas, diferentes y no repetitivas, en ocasiones “Pareciera que no supieran lo que se enseña”. Lo que se deduce de este resultado es la importancia de poder generar una estructura de planeación de clase, que esté relacionada con lo mencionado en la categoría anterior, unas partes de la clase donde los maestros puedan entablar espacios diferentes a lo que tienen estructurado y que den garantía de que se generen procesos de aprendizaje significativo en los estudiantes.

Gestión de Calidad en Ambientes Virtuales de Aprendizaje

Para esta categoría, se plantearon tres preguntas que recolectaron información sobre elementos diferenciadores que existe entre la educación en casa y la educación desde una sede física y el tipo de interacción que se puede dar entre compañeros, Dentro de las respuestas dadas por los actores, se evidencian similitudes en relación a que les gusta tener momentos de interacción con otros compañeros, resaltan la importancia de las manualidades y las recetas y adicional, se menciona que los espacios sincrónicos que puedan surgir son los momentos en que más disfrutan y aprenden. En relación a la información recolectada y buscando entender una necesidad se plantea la apertura de una serie de clases sincrónicas, donde los estudiantes puedan aprender sobre la actualidad, interactuar con sus compañeros y construir diferentes estructuras del conocimiento.

Recursos que se Usan en el Aula

Para dar solución a esta categoría de estudio se plantearon dos preguntas dentro del cuestionario aplicado, donde se busca dar respuesta al tipo de actividades que usa el maestro

y la función de ellas dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje. Dentro de las respuestas se encontró que las presentaciones, los videos de youtube y uso del tablero son las herramientas que más usan los maestros. Esto indica que sea necesario la estandarización de formato de guía de trabajo, formato de planeación de clase, que permitan registrar los tipos de recursos que deben hacer uso los maestros teniendo en cuenta la edad de los estudiantes requiriendo estrategias diferenciadas según sus formas de aprender.

Evaluación

Para la categoría de evaluación se plantearon dos preguntas enfocadas a comprender los procesos de una evaluación sumativa y que realmente aporte retroalimentación a los estudiantes. En las respuestas de los estudiantes es común encontrar que no existe una retroalimentación oportuna de las actividades que se entregan a los maestros, no se tiene claridad de cómo se califica ni tampoco del tiempo en el que se califica. Esta categoría permite pensar en un porcentaje evaluativo por cada actividad o momento del módulo y en unas estrategias que permitan la construcción de actividades significativas.

Cuestionario Aplicado a Docentes

El cuestionario fue aplicado a tres docentes que orientan clases en los diferentes niveles educativos del Colegio Monterrosales Homeschool permitiendo consolidar los siguientes resultados por categoría de estudio. Los tres docentes seleccionados desarrollaron el cuestionario, arrojando la siguiente información por categoría de estudio.

Actividades en el aula

Dentro del cuestionario, se aplicaron dos preguntas, buscando dar respuesta a cuáles son las actividades que se deben proponer en las aulas virtuales de aprendizaje, donde los participantes coincidieron en que se debían implementar actividades de la vida cotidiana, actividades lúdicas y actividades que permitan escenarios de comunicación. En este análisis y de acuerdo a la información que se recolectó, lo más importante a la hora de proponer las

actividades se debe considerar la edad del estudiante, los intereses propios de su edad, abordando diversas temáticas y pensando en el ritmo de aprendizaje de los estudiantes. Es decir, para cada nivel educativo se debe plantear actividades diferentes así la temática sea semejante.

Relación Enseñanza - Aprendizaje

Para esta categoría de estudio, se plantearon dos preguntas enfocadas hacia cómo se da el mejoramiento de los procesos de enseñanza, aprendizaje y la evaluación dentro de las aulas virtuales. Los participantes coincidieron en para que esos procesos se puedan dar se requiere de un análisis, una evaluación y una autoevaluación para poder reconocer los aciertos y desaciertos que se dan dentro de cada uno de los procesos. Dentro de las respuestas, los participantes coinciden que todo lo que se genere dentro del aula debe por obligación despertar la curiosidad, la creatividad y la imaginación. Por otra parte, las clases deben ser claras, tener una estructura fija; desde una introducción hasta el cierre y evaluación de la misma clase.

Dentro de esta categoría de estudio, se plantean cuáles son las características que debe tener cada clase según el nivel educativo, encontrando en la opinión de los participantes lo siguiente.

Las clases en el nivel preescolar deben ser espacios de exploración, interacción y reflexión sobre el mundo que los rodea. por tanto, deben ser dinámicas, generadoras de confianza y atención por los intereses y las condiciones académicas de los estudiantes.

En el nivel de primaria las clases deben conservar el dinamismo, permitir el trabajo grupal e independiente de los estudiantes, ser facilitadoras de espacios para la interacción de opiniones y experiencias, que permitan potenciar las habilidades y consolidar procesos académicos.

Las clases para el nivel de secundaria y bachillerato, deben permitir la reflexión y el trabajo grupal, conservar el dinamismo y permitir los espacios de interacción entre cada uno de los estudiantes, logrando discursos de la realidad actual y las prácticas que como ciudadanos se deben tener para con el país.

Gestión de Calidad en Ambientes Virtuales de Aprendizaje

Para esta categoría de estudio, se abordó los conocimientos que los docentes tienen frente a los ambientes virtuales de aprendizaje; dentro de las respuestas de los participantes indicaron que son los espacios tecnológicos donde los estudiantes interactúan con los docentes para lograr la obtención del conocimiento a través de diferentes estrategias pedagógicas propuestas; por otra parte, dentro de las respuestas obtenidas, se consolidó una definición propia para los ambientes virtuales de aprendizaje los cuales son entendidos como un conjunto de espacios que se dan, gracias a la implementación de dispositivos tecnológicos que permiten la interacción de los diferentes agentes activos en el proceso de enseñanza - aprendizaje; estos ambientes deben estar programados cuidadosamente para orientar y motivar al estudiante a fin de lograr los objetivos educativos planteados.

Dentro de esta categoría de estudio, se buscó entender qué aspectos deben considerarse para el diseño de una clase en ambientes virtuales de aprendizaje, donde los participantes de la investigación coincidieron en que las clases deben ser concretas, dinámicas, visuales y acompañadas de ejemplos y donde los ambientes de aprendizaje virtuales se convierten en la oportunidad perfecta para un intercambio de saberes, cultura y pensamiento, así mismo, se recomendó tener en cuenta las siguientes características dentro de los ambientes virtuales de aprendizaje: (a) Conocer el contexto de la población estudiantil a la que se dirige la clase. (b) Establecer con claridad el objetivo de la clase. (c) Organizar el material o recursos a implementar en la exposición de los contenidos temáticos, que sean claros, precisos y coherentes. (d) Proyectar con dinamismo las actividades e implementación

de herramientas pedagógicas. (e) Considerar el aprovechamiento de materiales disponibles en casa que permitan propiciar experiencias educativas verdaderamente significativas y (f) Valorar la intervención de familiares, acompañantes y/o otras personas que apoyan este proceso.

Otro de los cuestionamientos que se realizaron dentro de esta categoría de estudio, surge en torno a la pregunta de ¿cuál es la relación que debe tener el plan de estudios, las herramientas tecnológicas y los recursos educativos en el diseño de un ambiente de aprendizaje virtual? Donde los participantes reconocen que es necesario generar un plan de estudio con herramientas didácticas, que tenga ayuda visual y ejemplos prácticos para tener un ambiente de aprendizaje virtual óptimo para los estudiantes. La cohesión entre el plan de estudios, las herramientas tecnológicas y los recursos educativos es indispensable, ya que, al reconocer los contenidos propuestos en el plan de estudios, se pueden elegir los recursos educativos más oportunos a implementar en la clase. Ahora bien, considerar el ambiente virtual que es en el cual se desarrollará dicha clase es necesario para aprovechar los dispositivos y aplicaciones digitales que puedan apoyar la ejecución de la misma.

Evaluación

Para este caso, se plantearon dos preguntas para dar respuesta a ¿qué importancia tienen los procesos de enseñanza, aprendizaje y evaluación en los ambientes virtuales?, donde los participantes coincidieron que es importante analizar cada aspecto, teniendo en cuenta el enfoque que se está dando. Ser claro en la enseñanza para lograr evaluar su proceso y potenciar las áreas de fortaleza para el estudiante, así como generar interés en el aprendizaje virtual. La importancia de los procesos de enseñanza aprendizaje y evaluación trascienden del sentido tradicional, los ambientes virtuales se perciben aspectos diferentes que hacen de la evaluación un proceso valorativo cualitativo más significativo al considerar la autonomía, dedicación, las voluntades de los actores en el proceso educativo beneficiado justamente por

los innumerables recursos digitales a los que fácilmente se puede acceder por parte del estudiante, docente y demás personas que intervienen para garantizar que el aprendizaje se dé.

La evaluación ayuda a identificar los aspectos en los cuales los estudiantes están fallando, así como también los que se les facilita. La evaluación se convierte en un elemento importante ya que implica considerar los avances, dificultades y logros en el proceso. Cuando se realiza una evaluación de manera consciente, se contemplan diferentes aspectos (ser, saber y saber hacer) que no deben asumirse de manera desconectada con el entorno y las condiciones reales del estudiante. Esto permite proyectar estrategias que impulsen la calidad en el proceso, seleccionar instrumentos diversos para verificar los aprendizajes. Ser claro en la enseñanza para lograr evaluar su proceso y potenciar las áreas de fortaleza para el estudiante, así como generar interés en el aprendizaje virtual.

Recursos que se Usan en el Aula

Para esta categoría de estudio, se plantearon dos preguntas para dar respuesta a ¿Qué tipo de recursos educativos se deben implementar en los ambientes de aprendizaje virtual? y ¿Qué criterios como docente utiliza en la selección de los recursos didácticos usados en los ambientes virtuales de aprendizaje? dentro de los resultados obtenidos, los participantes coincidieron en que se debe implementar recursos visuales, videos, imágenes, preguntas abiertas, de selección múltiple y argumentativas, también desarrollar la inteligencia musical con canciones alegres, acordes con el contenido que se va a trabajar, lecturas interesantes que sean atractivas, actividades que impliquen la interacción con la familia y demás acompañantes, ejercicios de habilidad mental, casos de la vida diaria, fichas de estudio y esquemas que faciliten la presentación y comprensión de los temas, el uso de imágenes, actividades que inciten a la curiosidad por conocer información acerca del tema y juegos de palabras.

Es importante revisar las fuentes de información, que los recursos sean de fácil acceso y entendimiento, que sean vigentes y divertidos. Los recursos didácticos deben estar orientados a desarrollar habilidades conforme sea el objetivo de la clase. Tener en cuenta la complejidad según el nivel o grado, que cautive la atención e interés del estudiante, actividades sencillas pero significativas que permitan el desarrollo de la creatividad y acordes a los gustos de los estudiantes.

Cuestionario Aplicado a Directivos

El cuestionario fue aplicado a dos directivos, la directora académica y la directora del departamento de Orientación, departamento que en la institución tiene gran influencia en los procesos de gestión académica y seguimiento a los estudiantes de los diferentes niveles educativos, los dos directivos desarrollaron el cuestionario, arrojando la siguiente información por categoría de estudio.

Actividades en el Aula

Para esta categoría de estudio se plantearon dos preguntas que buscan entender los criterios que se tienen a nivel institucional para que la planeación de los maestros se ajuste a los aprendizajes claves, a las edades y a cada una de las temáticas. Los participantes coinciden en que es importante tener en cuenta la experiencia de los maestros, además de un estudio profundo del desarrollo evolutivo de los estudiantes, los canales de aprendizaje y la implementación de estrategias que apunten a potenciar habilidades y destrezas de los mismos. Los participantes coinciden que en inicio se toman en cuenta los planes de estudio referidos por la Secretaría de Educación Pública de México, los cuales se encuentran organizados por grado educativo, asignatura y los aprendizajes esperados de acuerdo a la edad esperada de los estudiantes. Los aprendizajes clave se encuentran centrados en los estudiantes, buscando la formación integral, socioemocional y psicoeducativa.

Dentro de esta categoría también se buscó obtener respuesta sobre ¿cómo la institución garantiza su servicio educativo de calidad acorde a las necesidades de los estudiantes? De acuerdo a las respuestas de los participantes indican que se hace un seguimiento pedagógico, adecuado usando estrategias y recursos para cumplir con los compromisos con padres de familias y estudiantes. Además, de realizar una evaluación constante y permanente de dichas estrategias y de cada uno de las intervenciones que se implementan en la Institución. La gestión de los planes de mejoramiento a los procesos que no sean efectivos para garantizar la calidad de los compromisos pedagógicos con las familias. Se brindan seguimientos mensuales a través de correos institucionales, llamadas, mensajes personalizados a través de WhatsApp con las familias. Se flexibilizan planes educativos desde académica y psicología.

Relación Enseñanza - Aprendizaje

Dentro de esta categoría de estudio, se plantearon dos preguntas para conocer la perspectiva de los participantes sobre ¿qué criterios se consideran para la adecuación del plan de estudios en relación al contexto educativo donde se implemente la oferta académica? y ¿qué criterios tiene la institución educativa para el diseño y uso de los recursos educativos en los ambientes virtuales de aprendizaje? Dentro de los resultados obtenidos del cuestionario, los participantes coincidieron en que se debe tener en cuenta los estándares curriculares, establecidos por entes educativos reguladores y los aprendizajes clave que orientan los contenidos curriculares. Sus necesidades educativas, aspectos psicopedagógicos del estudiante, edad, colocación de grado académico correspondiente, acceso a dispositivos electrónicos que le permitan recibir su educación.

Se debe tener presente siempre el horizonte institucional, el modelo pedagógico, tener claros los objetivos y el para que de las instituciones, es decir, la visión; son los pilares fundamentales en la creación de criterios en el uso de recursos educativos. Además, de tener

la claridad que cualquier tipo de aprendizaje debe ser significativo y debe ofrecer un contexto donde el estudiante es el protagonista de la apropiación de su propio conocimiento. Se piensa desde las necesidades actuales y coyunturales de la educación en México. Se plantean también, considerando siempre los planes y recomendaciones desde la SEP. Se piensa también desde el enfoque blended Learning, buscando el aprendizaje activo y permanente de los estudiantes, su autonomía y la adecuación de los contenidos de acuerdo al contexto y grado educativo correspondiente.

Gestión de Calidad en Ambientes Virtuales de Aprendizaje

Dentro de esta categoría de estudio, se plantearon dos preguntas para poder conocer la perspectiva de los participantes y reconocer ¿cuáles son las características más significativas que debe tener un aula virtual de aprendizaje? y ¿qué tipo de capacitación y con qué frecuencia la reciben los maestros? Los participantes coincidieron en que el entorno debe ser amigable, la clase debe ser motivante, se deben usar recursos llamativos, un lenguaje audiovisual adecuado, iluminación adecuada y correcta presentación del docente.

La capacitación que se brinda a los docentes se orienta bajo dos lineamientos: el primero es sobre recursos audiovisuales, lenguaje audiovisual y el segundo es sobre capacitación pedagógica orientada a los objetivos de la Institución y el seguimiento pedagógico de los estudiantes. Se realiza dos veces al mes, se posibilitan capacitaciones iniciales al ingreso de un profesor nuevo en temas técnicos y tecnológicos enfocados en el uso de scripts pedagógicos, uso de bases de seguimiento, uso de plataformas educativas, entre otras. Asimismo, semanalmente se provee capacitación en temas de Learning Center sobre el programa "profesor hermano", enfocado en temas socioemocionales, los cuales, los profesores imparten a los estudiantes.

Evaluación

Para la categoría de estudio de evaluación, se plantearon dos preguntas para conocer la posición de los directivos del Colegio Monterrosales en torno a ¿cómo está estructurado el sistema institucional de evaluación de los aprendizajes y bajo qué estándares? y ¿qué criterios usa para evaluar las clases de los maestros y cómo lo hacen? Los participantes coincidieron en que se debe tener presente los ritmos de aprendizaje de los estudiantes y el sistema de evaluación establecido por el colegio, el cual brinda un seguimiento cuantitativo y cualitativo de los estudiantes. Se realizan comisiones de evaluación mensual con la finalidad de recabar el avance de cada uno de los estudiantes, de los cuales se dejan entrever las evaluaciones constantes referidas por profesores y auxiliares pedagógicas. En tanto, las evaluaciones son sujetas respecto al grado educativo y edad correspondiente de los estudiantes, destacándose en algunos casos: evidencias, exámenes al término de cada tema y módulo o guías en el caso de los estudiantes de preescolar.

Se realizan rejillas de seguimiento académico y audiovisual, en las cuales hay parámetros establecidos con respecto a los procesos pedagógicos, como coherencia en el tema, claridad en la explicación y recursos usados durante la misma. En cuanto al aspecto audiovisual se evalúan temas de sonido, iluminación y lenguaje audiovisual. Criterios técnicos como el uso de una luz favorable al grabar, audio y enfoque de la cámara, posición de la cámara. Criterios pedagógicos como la dirección hacia el estudiante, impartición de la clase, calidad del contenido. Las Familias están en continua capacitación sobre cómo hacer el acompañamiento a sus hijos, como crear entornos adecuados de estudio, hábitos saludables y horarios de estudio en casa, se brindan espacios bimestrales para comunicación entre familias y directivos, se apertura una comunicación activa a través de correos institucionales, llamadas y mensajes de WhatsApp de manera interna y grupal a través de actas de importancia institucional.

Recursos que se Usan en el Aula

Dentro de esta categoría de estudio los participantes coinciden en que se debe implementar recursos visuales, videos de diferentes fuentes, imágenes de calidad, y generar espacios de preguntas y debate para que los estudiantes puedan asumir una posición de aprendizaje a partir de los recursos que se usan en el aula. Los recursos deben ser seleccionados de acuerdo a las necesidades de las familias y comprendiendo las características que tiene la población y más aún cuando se sabe que se cuenta con estudiantes de la mayoría de los estados mexicanos, sabiendo que un estudiante que vive en Sinaloa no tendrá las mismas necesidades que un estudiante que vive en Guadalajara o en Ciudad de México.

A continuación, se muestra la triangulación de la información realizada de cada una de las categorías de estudio y el aporte a la construcción de la gestión de calidad de las aulas virtuales de aprendizaje. De las respuestas arrojadas y analizadas de los cuestionarios se exponen las opiniones principales que aportan los participantes y se establecen como parte final cada una de las coincidencias encontradas en cada categoría estudiada.

Tabla 1

Triangulación Categoría de Estudio de Relación Enseñanza y Aprendizaje

Docentes	Directivos	Estudiantes	Coincidencias
Se requiere un análisis desde un resultado de evaluación, para reconocer los aciertos y desaciertos de cada proceso. Enfocarse en actividades que despierten la curiosidad, la creatividad e imaginación y que logren una real conexión entre la	Se debe tener presente los estándares y aprendizajes clave para las clases, no olvidar la misión, visión, modelo educativo y todo lo referente al horizonte institucional.	Se identifica que existen maestros más dinámicos que otros; se debe reestructurar forma de planeación porque no se están realizando planeaciones didácticas o lúdicas, sino que siempre son repetitivas.	Los tres tipos poblacionales apuntan a la importancia de la generación de una planeación de clase donde se evidencien momentos o fases para que los procesos de aprendizaje y enseñanza sean evidentes. Según Diaz Barriga (1990) en las planeaciones

Docentes	Directivos	Estudiantes	Coincidencias
enseñanza y el aprendizaje.			se logra dar claridad a los fines, objetivos y metas y determina los recursos a utilizar dentro de los procesos educativos.

Tabla 2

Triangulación Categoría de Actividades en el Aula

Docentes	Directivos	Estudiantes	Coincidencias
Se deben incluir actividades de la cotidianidad, que sean lúdicas y actividades que estén enmarcadas hacia el desarrollo de la comunicación. Es importante considerar la edad de los estudiantes, los intereses y los ritmos de aprendizaje de los estudiantes al momento de plantear actividades en el aula.	Se debe en seguir unos criterios para la elaboración de las actividades, tener en cuenta la experiencia de los maestros y los planes de estudios de la SEP, así como implementar los seguimientos académicos, las evaluaciones constantes y planes de mejora permanentes.	Se sugiere uso de material propio y no de otras fuentes como Youtube, revisión de los tiempos de duración de las clases, incremento de actividades experimentales, construcciones de herramientas tecnológicas	Los participantes coinciden en la importancia de tener claridad en el tipo de actividades que se van a utilizar, por ello es necesaria la elaboración de un protocolo de grabación que esté relacionado con el formato de planeación, donde se establezca de forma clara los tiempos y momentos de las clases y se resalte los elementos individuales de cada clase. Recordemos que según Tobón (2010) este tipo de actividades proyectas y colocan en forma organizada un propósito dentro de la planeación general.

Tabla 3*Triangulación Categoría de Evaluación*

Docentes	Directivos	Estudiantes	Coincidencias
La evaluación debe ser vista como un proceso y no solo como un resultado. Se debe tener presente el proceso cualitativo y cuantitativo, identificando fallas avances, dificultades y logros de los estudiantes y la creación de los instrumentos de evaluaciones acordes a la población y que permita verificar los aprendizajes desarrollados por cada individuo evaluado.	Se debe tener presente los ritmos de aprendizaje, hacer seguimientos cualitativos y cuantitativos, comisiones de evaluaciones de forma mensual, llevar de forma oportuna del registro de seguimiento y desarrollo de criterios de calidad en cuanto procesos de grabación y elaboración de material.	No identifican una ruta clara de los procesos de evaluación, porcentajes ni la importancia de la retroalimentación. Así mismo, no reconocen en que tiempos y de qué forma se realiza.	Desde los tres componentes no es evidente un proceso de evaluación claro, por tal es importante la revisión del Sistema educativo institucional y aclarar a la comunidad que tipo de evaluación se lleva a cabo y con qué periodicidad se elabora, ya que la institución cuenta con este documento. Diaz Barriga (2010) hace un aporte importante a la evaluación al determinarla como elemento necesario en los procesos de enseñanza y aprendizaje, vista como un mecanismo que regula los procesos en el aula.

Tabla 4*Triangulación Categoría Gestión de Calidad de Ambientes Virtuales de Aprendizaje*

Docentes	Directivos	Estudiantes	Coincidencias
Generación de espacios tecnológicos que permitan la interacción con los estudiantes, se debe reconocer las características de la población virtual y las características de	Deben ser entornos amigables. Que permitan que las clases sean motivadoras, con uso de recursos llamativos y un lenguaje audiovisual adecuado, así mismo una constante	Coinciden en que los momentos de interacción con otros compañeros debe ser mayor, donde tengan la posibilidad de compartir manualidades, recetas y desarrollo	Un resaltar es la importancia de las conexiones sincrónicas para los procesos de socialización, por tal razón se debe planear un horario sincrónico de actividades más

Docentes	Directivos	Estudiantes	Coincidencias
las familias de los estudiantes y relación con el contexto y tener presente la relación del plan de estudios, recursos educativos, virtualidad y condiciones de trabajo.	capacitación a maestros sobre las aulas virtuales de aprendizaje	de cosas que sean útiles para la vida.	fuerte que el actual donde se aborden temas de interés para la población y desarrollen habilidades del siglo XXI. Recordemos que según Garcia (2006) los entornos virtuales de aprendizaje deben combinar diversas herramientas virtuales en cada una de las fases de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Tabla 5

Triangulación Categoría Recursos del Aula

Docentes	Directivos	Estudiantes	Coincidencias
Implementación de recursos virtuales, videos e imágenes relacionadas con los temas, selección de material para apoyar los diferentes ritmos de aprendizaje y según la edad y conocimientos previos de los estudiantes.	Los recursos virtuales deben ser seleccionados de diversas fuentes de educación teniendo presente las necesidades de las familias y las características de la población	Predominan videos que no son propios, se da mayor importancia al material de youtube. No se refleja diversos materiales en el aula y siempre se usan diapositivas para la explicación de la clase.	Es esta categoría de estudio y de acuerdo a los resultados obtenidos, se refleja la importancia de la estandarización de un formato de guía de trabajo que determine el tipo de recursos que se van a utilizar y el aporte de esos recursos dentro del proceso de aprendizaje de cada uno de los estudiantes desde su individualidad. Recordemos que Cedeño (2004) indica que dentro de los recursos del aula el material didáctico permite el desarrollo del niño desde la

De este proceso y como se destaca en cada una de las últimas columnas de cada tabla, se constituyeron en los referentes que permitieron la construcción de la propuesta de organizar un sistema de gestión de la calidad para las aulas virtuales en específico para el Nivel de Educación Preescolar por ser el inicio de la formación de los estudiantes, su adaptación a estos entornos de aprendizaje y al desarrollo de habilidades para el avance posterior en los grados de los Niveles educativos superiores que les brinda la Institución Educativa donde se realizó este estudio.

Luego de hacer un proceso de revisión detallada y cuidadosa de los resultados obtenidos por cada una de las categorías de estudio y la triangulación de la información, se establece a continuación, los procesos, procedimiento e instrumentos que van a constituir el sistema de calidad para el desarrollo del aula virtual de aprendizaje del nivel educativo de preescolar. Los procesos están enfocados a mejorar cada una de las prácticas docente desde la planeación hasta la ejecución de las clases, por tal razón se propone un sistema de calidad que cubra las necesidades de los maestros, y que la práctica docente construya un aula de aprendizaje acorde al nivel educativo de la primaria.

Este procedimiento se encarga de desarrollar los referentes institucionales que se requieren para las construcciones de las aulas virtuales que se van a estar utilizando en el desarrollo de los aprendizajes de los estudiantes y en dichos documentos es donde se va a recoger los recursos que se requieren, y que se obtienen de la planeación curricular y donde los estudiantes van a entregar y evidenciar el resultado de su trabajo académico. Para el caso del colegio Monterrosales ya se hacía uso de los formatos de grabación de clase, planeación de clase pregrabada y guía taller, por supuesto elementos que fueron sometidos a unos

cambios en relación y atendiendo a la estructura de unidad didáctica que se construye como resultado de la propuesta investigativa.

Dentro del aula virtual se debe establecer cuáles son los elementos óptimos con los que debe contar el maestro para que el resultado de la clase pregrabada sea el mejor y los estudiantes puedan disponer de una clase de calidad y apropiada para el nivel educativo de la primaria. Los protocolos mencionados a continuación, surgen como resultados de un cuestionario realizado a la población y los maestros sobre los elementos más acordes para el nivel educativo y que faciliten el quehacer pedagógico. A raíz de cada uno de los resultados de la triangulación de la información se construyen teniendo en cuenta la población y las características unos formatos estratégicos que deberán ser desarrollados según los protocolos creados para tal fin.

Capítulo 5. Propuesta

En el desarrollo de esta propuesta, se modeló cómo se haría la gestión de un aula virtual de nivel de preescolar, en donde se define las características del proceso de aprendizaje de preescolar, teniendo en cuenta el nivel educativo y cada uno de sus componentes de tipo pedagógico y didáctico. Es necesario reconocer que los ambientes de aprendizaje para el nivel preescolar son de importancia para el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños. Comúnmente este tipo de aulas requieren un componente lúdico, donde predomina el juego y los diversos ambientes de aprendizaje. Cabe resaltar, que a la educación preescolar llegan niños que ya traen ciertas habilidades y conocimientos base para la adquisición de nuevas estructuras sólidas del saber, es un ciclo escolar que está relacionado con todo un proceso formativo para la vida, y que permite desde muy temprana edad desarrollar habilidades que fortalecen su desarrollo integral. Para Peralta (2004 p. 60) indica que la educación inicial es importante para sostener toda clase de comportamientos y aprendizajes en la vida presente y posterior.

Dentro de la propuesta de aulas virtuales de aprendizaje para el nivel de preescolar se establece desde la planeación de una unidad didáctica, poder generar un aula donde predominan los rincones de aprendizaje y se resaltan los componentes de tipo pedagógico y didáctico, generando un proceso de transversalidad a raíz de la planeación de un proyecto de tipo experimental y didáctico. También los protocolos para el diligenciamiento del formato de planeación y de grabación de las clases pregrabadas atendiendo al modelo educativo de Blended learning que propone la institución educativa. Los ambientes de aprendizaje virtual deben rescatar el trabajo individual como exploración de tipo personal ante diversas actividades y a la vez vincular a la familia a participar de este tipo de actividades para tener la posibilidad de socializar los conocimientos adquiridos.

Otro de los factores que debe predominar en las aulas virtuales de aprendizaje del nivel preescolar es el desarrollo del juego por medio de la interacción de elementos propios de la casa, recurso que permite un desarrollo cognitivo y emocional en los niños, a través del juego se involucran conceptos y componentes necesarios para el desarrollo de habilidades en esta edad, tales como el vocabulario, el habla, la comprensión del lenguaje, la concentración, la curiosidad y la participación.

La propuesta busca reemplazar un modelo de educación que solo ofrece un componente de explicaciones de clases a un modelo donde los ambientes de aprendizaje virtual se convierten en una herramienta que facilite al estudiante la construcción de conocimiento, una propuesta que está estructurada desde la creación de una unidad didáctica basada en proyectos y donde prima la transversalidad, ya que los conocimientos no se imparten de forma individual sino que se imparten de forma integral, la propuesta de aula virtual de aprendizaje busca que desde una excelente planeación de unidad didáctica se logre el desarrollo de los aprendizajes claves del nivel preescolar y cambie la dinámica de las familias y de los mismos maestros desde la planeación hasta la ejecución de las clases.

Así mismo, se incluye dentro de la propuesta una serie de protocolos que buscan crear el sistema de calidad de aulas virtuales de aprendizaje para el nivel preescolar, enfocados desde la planeación hasta la forma en como los maestros la ejecutan y por último un protocolo que permite dar paso a la socialización a través de espacios presenciales mediados por la tecnología.

A continuación, se plantea el formato para la creación de las unidades didácticas, partiendo de un proyecto unificado e incluyendo rincones de aprendizaje.

Tabla 6*Formato para la Planeación de una Unidad Didáctica*

FASE I- IDENTIFICACION- Colegio Monterrosales Homeschool México		
NOMBRE DEL PROYECTO:	EDUTUBER:	FECHA:
	CICLO ESCOLAR:	
CAMPOS DISCIPLINARES:		GRUPO: PREESCOLAR 1- 2- 3
		TIEMPO:
FASE II- CONTEXTUALIZACION		
PROPÓSITO GENERAL DEL PROYECTO:		
APRENDIZAJES CLAVE- SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA SEP		
Libro de trabajo:		
AMBITOS DE LA AUTONOMIA CURRICULAR	COMPONENTES CURRICULARES	CONTENIDO CENTRAL
FASE III- EJECUCION		
RIINCONES DE APRENDIZAJE:	MATERIALES:	
PROPÓSITO DEL RINCON DE APRENDIZAJE:		
APRENDIZAJES CLAVE A DESARROLLAR	APRENDIZAJES MINIMOS ESPERADOS	

INICIO DE CLASE	DESARROLLO		CONCLUSION DE LA CLASE	EVALUACIÓN	
	ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		PRODUCTO / EVIDENCIA	INSTRUMENTO
ACTIVIDADES DE ACOMPAÑAMIENTO O REFUERZO:					
ASIGNATURAS INVOLUCRADAS:					
RECURSOS Y MATERIALES:					

TRANSVERSALIDAD

FASE IV- EVALUACIÓN					
PRODUCTO / EVIDENCIA	TIPOS DE EVALUACIÓN- DESCRIPCIÓN			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	APRENDIZAJES CLAVES LOGRADOS
	DIAGNÓSTICA	FORMATIVA	SUMATIVA		

NOTA: El presente formato corresponde a la propuesta para la elaboración de la planeación didáctica que corresponde a los insumos del aula de aprendizaje, la cual contiene los elementos del nivel preescolar pensado desde el desarrollo de proyecto y desarrollado por medio de rincones de aprendizaje. Este formato incluye un protocolo para el adecuado diligenciamiento.

A continuación se describen cada uno de los protocolos que componen la gestión de calidad de las aulas virtuales de aprendizaje del nivel preescolar.

Tabla 7

Protocolo para el Desarrollo de la Planeación Didáctica

PROTOCOLO PARA EL DESARROLLO DE LA PLANEACIÓN DIDACTICA		
<p>En este protocolo se establecen los pasos a seguir para el diligenciamiento adecuado de la planeación didáctica que se requiere para el nivel de preescolar de acuerdo al modelo educativo y los aprendizajes clave que determina la Secretaria de Educación Pública de la República Mexicana.</p>		
Fase I	Identificación	<p>En la fase de identificación se relacionan ocho conceptos claves para determinar quien realiza la planeación, para quien y para qué.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Nombre del proyecto: Describe el nombre del proyecto que se va a desarrollar con los estudiantes. 2. Edutuber: Corresponde al nombre de la persona que orientara el proyecto. 3. Fecha: Registra la fecha de elaboración de la planeación. 4. Ciclo escolar: corresponde al año lectivo 5. Campos disciplinares: Corresponde a las asignaturas que están involucradas durante la ejecución del proyecto. 6. Grupo: hace referencia al grupo educativo o grado escolar 7. Tiempo: Determina el tiempo de duración del proyecto.
Fase II	Contextualización	<p>La fase de contextualización retoma cinco elementos que esclarecen la ruta de trabajo con los estudiantes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Propósito general del proyecto: Determina los aprendizajes que se buscan lograr gracias a la ejecución del proyecto en un tiempo determinado. 2. Aprendizajes clave: Hace referencia a los aprendizajes que establece la SEP para cada uno de los niveles educativos 3. Ámbitos de la Autonomía curricular: La SEP propone cinco ámbitos de la autonomía curricular, los cuales buscan contribuir a la educación inclusiva. 4. Componentes curriculares: El sistema educativo de la república mexicana establece tres grandes componentes donde se articulan todas las asignaturas, estos tres componentes hacen referencia

PROTOCOLO PARA EL DESARROLLO DE LA PLANEACIÓN DIDACTICA		
		<p>a la formación académica, el desarrollo personal y social y por último la autonomía curricular.</p> <p>5. Contenido central: Hace referencia a las temáticas a desarrollar durante la ejecución del proyecto.</p>
Fase III	Ejecución	<p>En la fase de ejecución se recopila información de doce elementos importantes dentro de la planeación:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Rincones de aprendizaje: Describe cada uno de los rincones de aprendizaje que se deben generar para la ejecución del proyecto pactado. 2. Propósito de los rincones: Establece cada uno de los objetivos pedagógicos que se buscan desarrollar por medio del rincón de aprendizaje. 3. Materiales: Hace referencia a los recursos que debe contar el aula para los procesos de enseñanza. 4. Aprendizajes clave: Hace referencia al aprendizaje clave que se busca desarrollar 5. Aprendizajes mínimos esperados: se determina los mínimos esperados a raíz de lo que se establece en los aprendizajes clave. 6. Inicio de clase: Hace referencia a la descripción de las actividades de inicio del proyecto, como la exploración de los conceptos previos o las llamadas actividades rompehielos. 7. Desarrollo: Busca establecer cada una de las actividades que se realizaran en cada uno de los rincones de aprendizaje para el desarrollo del proyecto pactado inicialmente. 8. Cierre de clase: describe el producto final como consolidación del proyecto. 9. Evaluación: Hace referencia a la evaluación de la actividad desarrollada por los estudiantes. 10. Actividades de acompañamiento: Describe las actividades de refuerzo o acompañamiento que se establecen como recurso adicional y complemento del proyecto. 11. Transversalidad: Describe como se relacionan cada uno de los componentes curriculares. 12. Recursos y materiales: Hace referencia a las fuentes bibliográficas usadas durante el proyecto.
Fase IV	Evaluación	<p>En la fase de la evaluación se busca describir cada uno de los productos realizados y que tipo de evaluación de realiza, en esta fase se encuentran 4 elementos de suma importancia.</p>

PROTOCOLO PARA EL DESARROLLO DE LA PLANEACIÓN DIDACTICA		
		<p>1. Producto o evidencia: Se debe plasmar cada uno de los recursos o actividades a desarrollar durante el proyecto</p> <p>2. Tipos de evaluación: Se describe el tipo de evaluación que se le aplicara a cada una de las evidencias, puede ser de tipo diagnóstico, formativo o sumativo.</p> <p>3. Instrumentos de evaluación: Se debe describir como el maestro registra la información que requiere para verificar logros y objetivos de los estudiantes.</p> <p>4. Aprendizajes claves logrados: es la parte final de la evaluación y describe que aprendizajes realmente adquirieron los estudiantes.</p>

La propuesta de ambientes de aprendizaje, debe ser muy coherente desde la preparación de clases, uno de los componentes que se debe garantizar es la calidad del material educativo que va a llegar a las familias y de las formas en que se les proyecto, por tal razón un protocolo de grabación de clases es elemento necesario dentro de la creación de ambientes de aprendizaje virtual para el nivel de preescolar. La guía del mismo se encuentra en la Tabla 8.

Tabla 8

Protocolo para la Grabación de Clases

PROTOCOLO PARA LA GRABACIÓN DE CLASES	
Elementos	<p>Tablero acrílico de 1.20 x 80 empotrado en la pared. (Todos)</p> <p>Un espacio de 3 x 4 metros con buena luz y donde no se genere mucho ruido y ecos.</p> <p>Fondo de pared blanco o colores claros</p> <p>Buena presentación personal (corte de cabello, barba, peinado, maquillaje, camiseta/ playera institucional)</p> <p>Cámara con cables y batería.</p> <p>Trípode</p> <p>Tarjetas de memoria</p> <p>Micrófono</p> <p>Computador</p> <p>Marcadores de tono oscuro - Borrador de tablero</p>
Recomendaciones generales	<p>1. Revisar que el tablero no quede torcido, y que el espacio a cada lado del tablero sea uniforme.</p>

PROTOCOLO PARA LA GRABACIÓN DE CLASES

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Grabar a una distancia prudente, que se vea de la cintura hacia arriba. 3. Organizar el micrófono de solapa, para evitar que en la grabación se observen cables sueltos. 4. Evitar ruidos de fondo (ruido de carros, animales, música, televisión, sonidos del celular). 5. Verificar que el video tenga sonido antes de cargar a Drive. 6. Realizar las grabaciones de pantalla con el programa sugerido por la institución (OBS) para mantener la calidad, debe aparecer el rostro del profesor y el fondo debe ser blanco o con un contenido educativo. 7. No se debe grabar de noche. 												
Componente pedagógico	<ol style="list-style-type: none"> 1. El docente debe garantizar la preparación de la clase, preparación que debe ser revisada por la dirección académica antes de la grabación. De esta forma se garantiza la coherencia de los temas y las actividades que se desarrollaran durante la clase pregrabada por parte de los Edutuber. 2. La clase se compone de cinco partes las cuales deben garantizar: <table border="1" data-bbox="470 965 1390 1928" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center;">Parte</th> <th style="text-align: center;">Objetivo</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Parte 1- Introducción y actividad de bienvenida.</td> <td>Establecer la primera conexión con el estudiante y la institución ubicando al estudiante con la clase y brindando una actividad inicial que le permita el desarrollo de saberes previos, la cual está relacionada con la clase.</td> </tr> <tr> <td>Parte 2- ½ contenido.</td> <td>Explicación inicial del tema de la clase desde la perspectiva teórica y conceptual, ejemplificando el tema a explicar.</td> </tr> <tr> <td>Parte 3 – pausa activa.</td> <td>Generar una actividad diferente a la clase, que permita a los estudiantes un descanso para entender la parte final de la explicación, la pausa activa debe ser corta y dinámica.</td> </tr> <tr> <td>Parte 4 ½ contenido.</td> <td>Ampliación del tema trabajado, uso de ejemplos y cuestionamientos en la clase. Se puede hacer uso de un video de youtube de apoyo, que no supere los tres minutos, así mismo se debe otorgar los créditos que corresponden.</td> </tr> <tr> <td>Parte 5 conclusión y cierre.</td> <td>Realizar un breve resumen de la clase, dando los puntos más relevantes trabajados e invitándolos a desarrollar las actividades propuestas.</td> </tr> </tbody> </table> 	Parte	Objetivo	Parte 1- Introducción y actividad de bienvenida.	Establecer la primera conexión con el estudiante y la institución ubicando al estudiante con la clase y brindando una actividad inicial que le permita el desarrollo de saberes previos, la cual está relacionada con la clase.	Parte 2- ½ contenido.	Explicación inicial del tema de la clase desde la perspectiva teórica y conceptual, ejemplificando el tema a explicar.	Parte 3 – pausa activa.	Generar una actividad diferente a la clase, que permita a los estudiantes un descanso para entender la parte final de la explicación, la pausa activa debe ser corta y dinámica.	Parte 4 ½ contenido.	Ampliación del tema trabajado, uso de ejemplos y cuestionamientos en la clase. Se puede hacer uso de un video de youtube de apoyo, que no supere los tres minutos, así mismo se debe otorgar los créditos que corresponden.	Parte 5 conclusión y cierre.	Realizar un breve resumen de la clase, dando los puntos más relevantes trabajados e invitándolos a desarrollar las actividades propuestas.
Parte	Objetivo												
Parte 1- Introducción y actividad de bienvenida.	Establecer la primera conexión con el estudiante y la institución ubicando al estudiante con la clase y brindando una actividad inicial que le permita el desarrollo de saberes previos, la cual está relacionada con la clase.												
Parte 2- ½ contenido.	Explicación inicial del tema de la clase desde la perspectiva teórica y conceptual, ejemplificando el tema a explicar.												
Parte 3 – pausa activa.	Generar una actividad diferente a la clase, que permita a los estudiantes un descanso para entender la parte final de la explicación, la pausa activa debe ser corta y dinámica.												
Parte 4 ½ contenido.	Ampliación del tema trabajado, uso de ejemplos y cuestionamientos en la clase. Se puede hacer uso de un video de youtube de apoyo, que no supere los tres minutos, así mismo se debe otorgar los créditos que corresponden.												
Parte 5 conclusión y cierre.	Realizar un breve resumen de la clase, dando los puntos más relevantes trabajados e invitándolos a desarrollar las actividades propuestas.												
Componente pedagógico	<p><i>Nota:</i> Esta tabla muestra las cinco partes que componen una clase pregrabada.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. La clase debe ser dinámica, organizada, interesante y concreta. 												

PROTOCOLO PARA LA GRABACIÓN DE CLASES	
	<p>4. Garantizar un tono de voz acorde a cada nivel educativo, vocalizando y haciendo las pausas de tiempo correctamente, así mismo manteniendo la fluidez durante toda la clase. No se permite el uso de modismos.</p> <p>5. Es importante cuidar la postura durante la grabación, siempre luciendo alegres y transmitiendo por medio del lenguaje corporal seguridad y confianza.</p> <p>6. Respetar los tiempos de grabación según los niveles académicos. Nivel primario: La clase debe tener una duración entre 15 y 20 minutos.</p> <p>7. Estructura del Speech de inicio: Se debe manejar una misma estructura de saludo, que permita unificar el video y generar reconocimiento e imagen institucional. Toda grabación debe tener previamente una elaboración del libreto donde se sitúa texto, imagen y tiempos de producción, el cual se maneja dentro de la estructura de planeación de clase.</p>

Las planeaciones individuales y específicas son elementos indispensables para la buena ejecución de la clase y para el desarrollo correcto de lo que se propone en la unidad didáctica de aprendizaje. Por tal razón, se establece un protocolo sobre la planeación de las clases pregrabadas de forma individual, garantizando así una óptima preparación del maestro, la cual es indispensable en los momentos de construir ambientes de aprendizaje virtual. Esta se encuentra en la Tabla 9.

Tabla 9

Protocolo para la Planeación de Clase Pregrabada

PROTOCOLO PLANEACION DE CLASE PREGRABADA
<p>A continuación, se relaciona la propuesta de la planeación de clase conteniendo los aspectos relevantes y transversales como un espacio pensado para los editores, los directores académicos y el mismo maestro. Esta Planeación está pensada desde lo particular y orientada hacia el desarrollo de una unidad de tipo didáctica planteada. La propuesta de planeación de clase está dividida en cuatro partes, la primera parte corresponde a la información técnica de la clase, donde se busca recopilar información del área, eje temático, pregunta orientadora y los tiempos de cada una de las clases. En la segunda parte, se encuentra ubicado el aspecto pedagógico, el cual está dividido en tres sectores: se sentir, se hacer y se pensar, tres momentos indispensables para el desarrollo del conocimiento, en la tercera parte, se sitúa un espacio para los recursos, donde se resalta la importancia de un material de apoyo y se genera los créditos del material usado y una cuarta parte, que busca la revisión por parte de terceros de lo planeado para la clase.</p>

1. INFORMACIÓN TÉCNICA DE LA PLANEACIÓN DE CLASE

ÁREA		ASIGNATURA	MODALIDAD	GRADO
			HOMESCHOOL	Preescolar
Edutuber:	<i>Registrar nombre completo del Edutuber</i>			
Eje temático:	<i>Tema de la clase</i>			
Pregunta orientadora:	<i>Pregunta que interese a los estudiantes sobre el tema de la clase</i>			
Semana No			MÓDULO	

Estructura de video	Introducción	Desarrollo (1/2 clase)	Pausa Activa	Desarrollo (1/2 clase)	Cierre
Tiempos					

2. PLANEACIÓN PEDAGÓGICA

Estrategia	Descripción	Actividad a desarrollar	% evaluativo
Sé sentir	Introducción: Saludo y apertura de la clase.	<i>EL Edutuber plantea una actividad inicial de reflexión buscando generar saberes previos.</i>	10%
Sé hacer	Desarrollo: Explicación de la clase. ACTIVIDAD PRÁCTICA. CON ELEMENTOS DEL HOGAR.	<i>Durante la clase el Edutuber planteará tres preguntas de cuestionamiento, las cuales deberán solucionarse a lo largo de la clase. Y tener su respectiva justificación. También deberá incluir una actividad práctica donde haga uso de elementos del hogar e incluya actividades conjuntas.</i>	50%

2. PLANEACIÓN PEDAGÓGICA

Estrategia	Descripción	Actividad a desarrollar	% evaluativo
	Guía o enlace de cuestionario	<i>En este espacio, el Edutuber coloca el enlace de la guía de trabajo o cuestionario evaluativo planteado por video grabado.</i>	30%
Sé pensar	Conclusión:	Actividad de cierre.	10%

3. RECURSOS

Referencias del Edutuber	<i>Registrar los enlaces de donde obtuvo la información.</i>
Recursos adicionales o material de apoyo (Link, páginas web, etc.)	<i>Vincular el enlace de los recursos adicionales.</i>

4. Revisión y aprobación de la planeación de la clase

Confirmación de coherencia con Malla curricular.	Si___ No___	Escucha de la clase por parte de un tercero y confirmación de comprensión del tema	Si___ No___
Confirmación de revisión para errores conceptuales en la grabación.	Si___ No___	Confirmación de cargue a de preguntas o actividades a la plataforma	Si___ No___
Aprobación de dirección académica.	Si___ No___	Pertinencia al plan de estudios planteado	Si___ No___
Fecha de elaboración.			
Fecha de aprobación.			

Nota: la tabla muestra cada uno de los momentos en que se desarrolla la planeación de clase.

Otros de los protocolos de mayor relevancia es el de la forma en como están estructuradas las guías de trabajo y como se vuelve un complemento para los rincones de aprendizaje que se proponen desde la unidad didáctica y los temas de desarrollo particular del aula virtual de preescolar. Se presenta en la Tabla 10.

Tabla 10*Protocolo para el Desarrollo de la Guía de Trabajo*

PROTOCOLO DE GUIA DE TRABAJO
Como propuesta se plantea la estructura de una guía de trabajo que acompañará cada uno de los videos donde se establecen un porcentaje numérico sobre cada una de las actividades a entregar:

ASIGNATURA	MÓDULO	MODALIDAD	GRADO
	I	VIRTUAL	
Docente			
Tema (s):			
Indicador de desempeño:			
SEMANA DE TRABAJO:			

1. GUÍA TALLER		
ESTRATEGIA	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	Material de Apoyo
Se sentir-introducción	Descripción de la actividad introductoria- 1	1. Clase pregrabada
Se hacer-desarrollo	<p>Se recomienda una actividad que permita usar alguna de las siguientes herramientas:</p> <p>ACTIVIDADES ARGUMENTATIVAS: Producción textual y argumentativa ante situaciones de contexto visualizadores de ideas o conceptos, herramientas tecnológicas.</p> <p>ACTIVIDADES DIDÁCTICAS: actividades de tipo artístico (collage, murales, fotográficos) producción de presentaciones, canva, infografías, videos, audios.</p> <p>ACTIVIDADES DE TIPO EVALUATIVO: formularios, quizzes, guías de trabajo, actividades sincrónicas.</p>	2. Según requiera para el tipo de actividad

1. GUÍA TALLER

ESTRATEGIA	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	Material de Apoyo
	Durante el módulo se espera que el estudiante realice: Cuatro actividades de tipo didáctico Cuatro actividades de tipo argumentativo Tres actividades de tipo evaluativo	
Se pensar	Se debe generar una pregunta que sea útil para la vida – pregunta abierta.	

2. CONTENIDO DE PROFUNDIZACIÓN

MATERIAL DE APOYO	LINKS

3. ANEXOS

Incluir en este espacio los anexos que se consideren necesarios.

Conclusiones

La educación es un proceso cambiante y una necesidad en cualquier parte del mundo; esta investigación permitió generar una propuesta para efectuar un proceso de cambio en el aula virtual de aprendizaje del nivel preescolar, luego de hacer un análisis de datos y reconocer los elementos más importantes de los niveles escolares, se logra determinar que la forma de trabajar los ambientes virtuales del preescolar en el colegio Monterrosales Homeschool, debe cambiar y orientarse a la construcción de unidades didácticas enfocados a la incorporación de rincones de aprendizaje donde se promueva el juego y la creatividad de los estudiantes del preescolar.

A lo largo de esta propuesta investigativa se determinó el proceso de gestión para el diseño y la implementación de los ambientes virtuales requeridos para un homeschool. Para dar respuesta a este interrogante, luego de un análisis de diversos actores se crearon una serie de protocolos que explican el paso a paso que se debe seguir para la creación de una unidad didáctica y su respectivo protocolo de diligenciamiento, los protocolos de grabación de clase y la clase desde el componente pregrabado y el protocolo para el desarrollo de la guía taller logrando que este conjunto de procesos desarrollen clases interactivas, durables en el tiempo; donde se vincule la mezcla de espacios sincrónicos y asincrónicos y que tengan un seguimiento permanente; este formato de planeación aporta a la ejecución e implementación del aula virtual de aprendizaje para el nivel preescolar, donde los componentes pedagógicos y didácticos por parte del maestro deben cambiar y lograr ajustarse a las necesidades de lo que requiere un homeschool y de lo que se logra hacer a partir de una excelente planeación y consolidación de una unidad didáctica.

Se comprobó que las aulas virtuales de aprendizaje del nivel de preescolar que funcionan actualmente en la institución no están pensadas en contribuir al desarrollo integral de los estudiantes y que por lo tanto se debe reestructurar desde la planeación estos

escenarios, haciendo uso de rincones de conocimientos y tener presente los ritmos de aprendizaje y aunque existen unos formatos previos, se requiere realizar la actualización de los mismos, para que aporten al sistema de gestión de calidad de las aulas virtuales de aprendizaje para el nivel preescolar.

Es necesario tener en cuenta la información que se recopiló de una sólida investigación de referentes teóricos y metodológicos para ejecutar la propuesta de construcción de ambientes de aprendizajes virtuales ya que se requiere de una serie de recursos pedagógicos para la ejecución de la propuesta. Esto permite reconocer que el homeschool es un estilo de vida que han adaptado gran número de familias y es responsabilidad de las instituciones educativas cambiar las estructuras curriculares, y ajustar a una realidad en casa, donde las familias se convierten en los principales responsables del conocimiento de los niños y la escuela entra a funcionar como un complemento y apoyo al servicio educativo.

Referencias

- Aretio, L. G. (2018). Blended learning y la convergencia entre la educación presencial ya distancia. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 21(1), 9-22.
- Arredondo, A. N., & McFarland, C. A. G. (2020). El homeschooling en México: su regulación y perspectivas de aplicación. *Revista Legislativa de Estudios Sociales y de Opinión Pública*, 13(28), 77-98.
- Bartolomé Pina, A. R. (2004). Blended learning. Conceptos básicos. *Pixel-Bit: Revista de Medios y Educación*, 23, 7-20.
- Botía, A. B. (2002). *Compromisos de la evaluación educativa*. Pearson educación.
- Castillo, É. Y., García, N. N., Corredor, C. M., & Malaver, C. E. C. (2017). Evolución de la educación superior a distancia: desafíos y oportunidades para su gestión. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (50), 81-105.
- Carrasco Molina, S; (2008) Organización del espacio en educación infantil: rincones. En J. J. Díaz Rodríguez, (ed.) *Revista Digital Ciencia y Didáctica* (pp. 51-57) Jaén, Enfoques Educativos.
- Cherry, C. (1988). *El arte en el niño en edad preescolar*. Barcelona: CEAC.
- Camisón, C., Cruz, S. y González, T. (2006) *Gestión de la Calidad. Conceptos, enfoques, modelos y sistemas*. Madrid, España, Pearson Educación, S.A.
- Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos. [México], 5 Febrero 1917.
<https://www.refworld.org/es/docid/57f795a52b.html>.
- Correa, P. F. J. (2008). Ambientes de Aprendizaje en el siglo XXI. *E-mail Educativo*, 1.
- De la Garza Vizcaya, E. L. (2004). La evaluación educativa. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 9(23), 807-816.

Díaz López, Carmita, & Pinto Loría, María de Lourdes. (2017). Vulnerabilidad educativa: Un estudio desde el paradigma socio crítico. *Praxis Educativa*, 21(1), 46-54.

<https://dx.doi.org/10.19137/praxiseducativa-2017-210105>

Duarte, D. (2003). Ambientes de aprendizaje: una aproximación conceptual. *Estudios Pedagógicos (Valdivia)*, (29), 97-113.

Expósito, C., y Marsollier, R. (2020). Virtualidad y educación en tiempos de COVID-19. Un estudio empírico en Argentina. *Revista Educación y Humanismo*, 22(39), pp.1-22.

DOI:

<https://doi.org/10.17081/eduhum.22.39.4214file:///C:/Users/GlobalOffice/Downloads/4214-Texto%20del%20art%C3%ADculo-14839-2-10-20200831.pdf>

Garassini, M. E. (2010). *Evaluación de recursos electrónicos como herramientas de apoyo para la enseñanza de la lectura y escritura en educación preescolar y básica.*

Universidad Metropolitana, Venezuela

García Colina, F. J., Juárez Hernández, S. C., & Salgado García, L. (2018). Gestión escolar y calidad educativa. *Revista Cubana de Educación Superior*, 37(2), 206-216.

García Matamoros, Manuel Antonio. (2014). Uso Instruccional del video didáctico. *Revista de Investigación*, 38(81), 43-68.

[http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1010-29142014000100003&lng=es&tlng=es.](http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1010-29142014000100003&lng=es&tlng=es)

Goiria, M. (2012). *La flexibilización educativa o lo mejor de dos mundos (entre la escolarización y el homeschool)*. Mándala ediciones, Madrid.

Gómez, M., (2022). *¿Cómo funciona el proceso de enseñanza-aprendizaje?* [online]

Comunidad eLearning Masters | edX.

<http://elearningmasters.galileo.edu/2017/09/28/proceso-de-ensenanza-aprendizaje/>

- González R. (2009). *El aula virtual como estrategia instruccional en la carrera de Informática*. Caso: I.U.T. READIC-UNIR Cabimas.
- Guevara Benítez, Y., & Rugerio, J. P. (2017). Interacciones profesor-alumnos durante lectura de cuentos en escuelas preescolares mexicanas. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 22(74), 729-749.
- Guevara, J., Reinoso, J., Andino, V. and Chávez, I., (2022). *Educación virtual en época de Covid-19: perspectiva de los educandos a nivel superior*. [online] Portal.amelica.org.
<http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/466/4662190004/index.html>.
- García-Chato, G. I. (2014). Ambiente de aprendizaje: su significado en educación preescolar. *Revista de Educación y Desarrollo*, 29, 63-72.
- Jorge Luis Tafur Cabrera, Nina Beleño de Castro, Germán Molina Padilla y Laureano Aponte Herrera. (2015). *Calidad Educativa y Gestión Escolar*. Barranquilla: Corporación Universitaria Latinoamericana. CUL.
- Machado, A. M. (1999). *La gestión de calidad total en la administración pública*. Ediciones Díaz de Santos. Madrid, España.
- Martínez, O., (2022). Los Entornos Virtuales del Aprendizaje - Ensayos - one27. [online] Clubensayos.com. <https://www.clubensayos.com/Temas-Variados/Los-Entornos-Virtuales-del-Aprendizaje/4792036.html>.
- Márquez Castro, M. E. (2020). *Los ambientes de aprendizaje en el aula de preescolar, intervención y mejora* (Doctoral dissertation, Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí).
- Ministerio de Educación Nacional. (2008). *Revolución Educativa: Plan Sectorial 2006-2010*, Documento 8. Bogotá: Ministerio de Educación de Colombia.

- Ministerio de Educación Nacional. (2009). *Educación Superior*. Boletín Informativo No. 12, Bogotá: Ministerio de Educación de Colombia.
- Monereo, C., Castelló, M., Clariana, M., Palma, M., & Pérez, M. L. (2000). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje*. Editorial Grao, Barcelona.
- Pérez, B. L. G. (2020). *Las TIC en la práctica del homeschooling en México*. (Doctoral dissertation, UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA).
- Quintana-Torres, Y. E. (2018). Calidad educativa y gestión escolar: una relación dinámica. *Educación y Educadores*, 21(2), 259-281.
- Ray, B. D. (2015). *Research facts on homeschooling*. ERIC Clearinghouse.
- Rivas, N. C. M., & de Ramírez, R. A. (2001). Transformar la práctica pedagógica de la lengua escrita en el aula propuesta para la formación de docentes de educación preescolar. *Educere*, 5(15), 275-283.
- Rodríguez, M. D. L., Zavala Pérez, G. E., & Solís Morán, B. E. (2009). *Ambientes de aprendizaje*. Editorial Radalyc, Valdivia Chile.
- Vargas, A. I. M. (2004). La evaluación educativa: Concepto, períodos y modelos. *Actualidades Investigativas en Educación*, 4(2).
- Varón, C. A. S. (2011). La educación virtual como favorecedora del aprendizaje autónomo. *Panorama*, 5(9).
- Valle Aparicio, José Eliseo (2012). Enseñar en casa o en la escuela. La doctrina legal sobre el homeschooling en España. *Perfiles Educativos*, XXXIV (138),167-182.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=13224551011>.
- Valbuena Cueto, V. (2008). Desarrollo de actividades en el aula y el proceso de construcción del conocimiento en alumnos de Educación Básica. *Omnia* (Maracaibo), 14(3), 9-31.
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374615>

Apéndices

Apéndice A. Cuestionario para Docentes

Nombre completo		Profesión	
Cargo dentro de la institución		fecha	

1. ¿Qué entiende por ambientes virtuales de aprendizaje?
2. ¿Qué aspectos deben considerarse para el diseño de una clase en un ambiente virtual de aprendizaje?
3. ¿Qué importancia tienen los procesos de enseñanza, aprendizaje y evaluación en los ambientes virtuales?
4. ¿Cuáles son las actividades que se deben proponer en aulas virtuales de aprendizaje, teniendo en cuenta las edades de los estudiantes?
5. ¿De qué forma, la valoración de su práctica educativa favorece el mejoramiento de los procesos de enseñanza, aprendizaje y evaluación en las aulas virtuales a su cargo?
6. ¿Qué importancia tiene la evaluación, dentro del proceso de calidad educativa para promover el aprendizaje en sus estudiantes?
7. ¿Qué tipo de recursos educativos se deben implementar en los ambientes de aprendizaje virtual?
8. ¿Qué criterios como docente utiliza en la selección de los recursos didácticos usados en los ambientes virtuales de aprendizaje?
9. ¿Qué características deben tener las clases para cada nivel educativo que faciliten los procesos de aprendizaje en sus estudiantes?
10. ¿Cuál es la relación que debe tener el plan de estudios, las herramientas tecnológicas y los recursos educativos en el diseño de un ambiente de aprendizaje virtual?

Apéndice B. Cuestionario para Estudiantes

Nombre completo		grado	
edad		fecha	

1. ¿Qué le gustaría mejorar de las clases actuales pregrabadas para facilitar su aprendizaje?
2. ¿Cuáles de las clases pregrabadas le gusta más? Escriba las razones por las cuales las selecciona.
3. ¿Por qué razones participa en los encuentros sincrónicos realizados con los maestros?
4. ¿Las actividades propuestas en las aulas virtuales le permiten entender el tema visto en la clase? Por favor explique su respuesta
5. ¿Qué tipos de actividades le gustaría que sus profesores desarrollaran en clase?
6. ¿Qué opina de la forma como actualmente los profesores evalúan sus conocimientos?
7. ¿Interactúa con otros compañeros que estudian desde casa como usted? En qué lugares lo hacen.
8. ¿Qué tipo de recursos usa el maestro para apoyar sus clases?
9. ¿Qué prefiere, una educación desde casa o una educación desde una escuela física?
10. ¿Cuáles son las limitaciones que usted encuentra en la plataforma classroom para el desarrollo de la interacción constante entre sus compañeros y maestros?

Apéndice C. Cuestionario para Directivos

Nombre completo		Profesión	
Cargo dentro de la institución		fecha	

1. ¿Qué criterios se consideran para la adecuación del plan de estudios en relación al contexto educativo donde se implemente la oferta académica?
2. ¿Qué criterios se tienen a nivel institucional para que la planeación de los maestros se ajuste a los aprendizajes clave, a las edades y a nivel de las temáticas por curso?
3. ¿Cómo está estructurado el sistema institucional de evaluación de los aprendizajes y bajo qué estándares?
4. ¿Cómo garantiza que las clases que graban los maestros son acordes a las necesidades de los estudiantes?
5. ¿Qué tipo de capacitación y con qué frecuencia reciben los maestros?
6. ¿Qué criterios usa para evaluar las clases de los maestros y cómo lo hacen?
7. ¿Cuáles son las características más significativas que debe tener un aula virtual de aprendizaje?
8. ¿Cómo la institución cuenta con el apoyo de las familias para el seguimiento del proceso académico de sus hijos?
9. ¿Cómo la institución garantiza su servicio educativo de calidad acorde a las necesidades de los estudiantes?
10. ¿Qué criterios tiene la institución educativa para el diseño y uso de los recursos educativos en los ambientes virtuales de aprendizaje?