

1. Título del proyecto:

Aprendamos jugando: apoyo al aprendizaje en línea.

2. Tipo de proyecto:

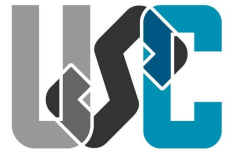
Este es un proyecto de formación educativa a distancia, el cual busca complementar, de manera amena y divertida, la formación de estudiantes cursantes de todos los niveles del Sistema Educativo Venezolano. Este proyecto, busca implementar el uso de entornos virtuales de aprendizaje (EVA) con el fin de apoyar la formación de niños y adolescentes en las áreas de ciencias básicas (ciencias naturales, ciencias de la Tierra, computación, física, matemática y química).

Nota: Este es un proyecto originalmente diseñado para ejecutarse durante el periodo de contingencia de distanciamiento social, impuesto por motivos de la pandemia de COVID-19. Sin embargo, este proyecto, de modalidad a distancia o remota, posteriormente podrá ser ejecutado por los prestadores del Servicio Comunitario (SC) que por algún motivo se vean imposibilitados a realizar su SC de manera presencial.

3. Descripción del proyecto:

Este proyecto busca apoyar, de manera remota, la formación de estudiantes, de todos los niveles del Sistema Educativo Nacional, en las áreas de ciencias básicas (ciencias naturales, ciencias de la tierra, computación, física, matemática y química). Bajo modalidades a distancia sincrónicas y/o asincrónicas, los prestadores del SC elaborarán EVA que apoyen, de manera amena y divertida, las enseñanzas impartidas a niños y adolescentes. Dichos EVA serán elaborados aplicando los conocimientos científicos, técnicos, culturales, deportivos y humanísticos adquiridos durante la formación académica del prestador, en beneficio de la comunidad, de acuerdo con lo establecido en la Ley de SC de la República Bolivariana de Venezuela y en esta Ley. Este proyecto pretende afianzar la comprensión de conceptos fundamentales en las áreas de ciencias básicas mediante la aplicación de actividades académicas lúdicas.

Actualmente el confinamiento social, impuesto por la pandemia COVID-19, exige que nuestros niños y adolescentes culminen su formación educativa bajo un



modelo de formación a distancia nunca antes ensayado. Con la finalidad de apoyar la formación de estos estudiantes el presente proyecto propone la utilización de recursos educativos lúdicos, apoyados en EVAs, los cuales han sido evidenciados como una herramienta que favorecer el aprendizaje. Este proyecto, también busca apoyar directamente a los Docentes y colegios, donde se implemente, brindando herramientas adecuadas para el diseño e implementación de los EVA.

4. Objetivos:

Objetivo General:

Complementar la formación científica de estudiantes del Sistema educativo Nacional, mediante herramientas lúdicas de Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA).

Objetivos Específicos

- 1) Estimular y promover el aprendizaje, de estudiantes de los diversos niveles del Sistema Educativo Nacional, en las áreas de ciencias básicas mediante la elaboración e implementación de herramientas educativas lúdicas.
- 2) Promover la transmisión de enseñanzas a través de la implementación de entornos virtuales de aprendizaje.
- 3) Facilitar la innovación de métodos de enseñanza mediante la utilización de estrategias múltiples, buscando que el estudiante sea el autor de su propio aprendizaje y desarrolle su capacidad de autoaprendizaje y autoevaluación.
- 4) Fomentar en el prestador del servicio, la solidaridad y el compromiso con la comunidad.

5. Actividades a realizar:

- Búsqueda de información sobre temas en el área de ciencias básicas (ciencias naturales, ciencias de la Tierra, computación, física, matemática y química) que apoyen las clases dictadas en los diferentes niveles del Sistema Educativo Nacional.



- Búsqueda de información referente a las herramientas existentes que puedan soportar la inducción de los conocimientos de manera remota mediante la implementación de EVA utilizando un enfoque ameno y divertido.
- Promoción, organización, diseño y elaboración de actividades remotas lúdicas como clases virtuales, videos tutoriales y otros entornos que apoyen las enseñanzas impartidas en la educación preescolar, básica y media del sistema educativo venezolano.
- Cualificar el rendimiento de los alumnos antes y después de realizado proyecto de servicio comunitario.
- Realización del informe que sintetice la actividad realizada.

6. Duración:

120 horas en 3 meses o más (máximo 8 horas semanales).

7. Ubicación:

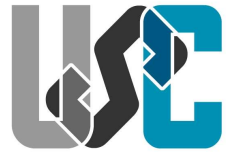
Unidades Educativas y organizaciones Educativas del territorio nacional que apliquen la enseñanza a distancia.

8. Beneficiarios Directos e Indirectos:

Alumnos (cursantes de los niveles de preescolar, básica y media), Docentes y las Unidades Educativas, donde se desarrolle el proyecto; así como aquellos ciudadanos que deseen y que tenga acceso a los entornos virtuales elaborados por el prestador del Servicio Comunitario.

9. Participación de los prestadores de Servicio Comunitario:

Los participantes iniciales, son estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Universidad Central de Venezuela inscritos en las Licenciaturas de Biología, Computación, Física, Geoquímica, Matemática y Química los cuales aplicarán sus conocimientos científicos, técnicos, culturales, deportivos y humanísticos adquiridos durante su formación académica.



Posteriormente podrán incorporarse estudiantes de otras facultades de la Universidad Central de Venezuela cuyos conocimientos adquiridos sean aplicables en este proyecto.

Las tareas a realizar por ellos son:

- Reconocimiento y diagnóstico de la comunidad y Unidad Educativa donde se realizará la prestación de servicio comunitario. Esta actividad se realizará de manera remota mediante comunicación con el Docente a cargo del grupo de estudiantes a ser apoyado por este proyecto (Tutor Comunitario).
- Búsqueda de información acerca de herramientas de aprendizaje virtual existentes que puedan ser utilizadas para apoyar las clases a distancias.
- Diseñar y elaborar el contenido de actividades lúdicas, de acuerdo con los requerimientos indicados por parte del docente o Tutor comunitario. El o los EVA elaborados para la materia que será apoyada por el prestador del servicio, deberá estar relacionada con las competencias adquiridas por el prestador en su respectiva licenciatura.
- Realización de encuestas a los estudiantes, representantes y docentes para recabar información sobre la utilidad de la aplicación de EVA en el desarrollo de las enseñanzas.
- Cualificar rendimiento de los alumnos/ciudadanos antes y después de realizado proyecto de SC.
- Realización del informe que sintetice la actividad realizada.

10. Aprendizaje de los estudiantes (prestadores del SC):

- **Competencias y habilidades cívicas:**
 1. Habilidades de Investigación: búsqueda, presentación y análisis de información.
 2. Habilidades de Persuasión: liderazgo y comunicación, para la participación cívica, para identificar intereses y objetivos de grupos y personas.
 3. Habilidades Intelectuales: capacidad para la resolución de problemas y ejecución de acciones.
- **Contenidos Disciplinarios:**
 1. Conceptos generales: a) Definición aprendizaje desde diferentes teorías de aprendizaje a distancia y entornos virtuales; b) Tendencias en aprendizaje de la



ciencia; c) Dificultades para el aprendizaje: Complejidad de los Modelos conceptuales; Lectura; Modelos.

2. **El lenguaje de las ciencias experimentales:** a) Conocimiento y manejo de las herramientas implementadas para la educación a distancia y en la elaboración de entornos virtuales de enseñanza lúdicos.
- **Contenidos en valores:**
 1. **Personales:** Integridad, comportamiento ético, respeto a la diversidad, compromiso con el trabajo a ser desarrollado, desarrollo de un proyecto.
 2. **Sociales:** Ciudadanía y participación, corresponsabilidad, implicación en un proceso reiterativo de colaboración para resolver problemas, convivir, sociabilidad y solidaridad.
 3. **Universitarios:** Gestión social del conocimiento, toma de decisiones argumentadas, compartir el conocimiento y el compromiso con la verdad, interdisciplinaridad.
 - **Contenidos procedimentales:**

Estrategias de aprendizaje y enseñanza ambientadas a entornos virtuales, trabajo en equipo, estrategias de comunicación remota, estrategias de resolución de problemas, planificación, ejecución y evaluación de proyecto.

11. Participación y aprendizaje de la comunidad:

Como ya se señaló en la descripción y objetivos de este proyecto, se busca que los Alumnos cursantes de educación preescolar, básica y media, Docentes y las Unidades Educativas, donde se desarrolle el proyecto, se beneficien mediante el uso de herramientas lúdicas apoyadas en EVA. La comunidad que tenga acceso al proyecto, contará con herramientas lúdicas que apoyen el aprendizaje de conceptos en las áreas de ciencias básicas (ciencias naturales, ciencias de la tierra, computación, física, matemática y química).

Este proyecto beneficiará directamente a estudiantes que actualmente se encuentran cursando clases bajo modalidad remota por motivos del confinamiento social impuesto por motivos de la pandemia de COVID-19. Posteriormente, podrá ser implementado como apoyo para las materias relacionadas con áreas de ciencias básica.



12. Organizaciones que promueven el proyecto:

Unidad de Servicio Comunitario de la Facultad de Ciencias de la Universidad Central de Venezuela y Profesores de las Escuelas de Biología, Computación, Física, Geoquímica, Matemática y Química de la Facultad de Ciencias UCV.

13. Organizaciones que financian el proyecto:

No aplica

14. Recursos necesarios:

Computador personal / tableta / teléfono inteligente con conexión a Internet.

15. Presupuesto:

No aplica

16. Responsables del proyecto:

Profe. María Carolina Pérez Gordones/ Inés Tovar y/o USC Facultad de Ciencias

Escuela de Biología.

C.I. 12.716.893

Correo: mariac.perez@ciens.ucv.ve/

carolitapg@gmail.com Teléfono 0412-7282842

17. Referencias Bibliográficas:

- García Aretito, L. (2002). La educación a distancia. De la Teoría a la Práctica. Madrid, Ariel Educación.
- Onrubia, J. (2016). Aprender y enseñar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento. Revista de Educación a Distancia (RED). Núm. 50. Art. 3. Doi: <http://dx.doi.org/10.6018/red/50/3>.



Páginas web:

- Aportes para el docente. (2009). Concepto de Materiales Educativos. Recuperado de: [http:// materialeducativos.blogspot.com/2009/10/concepto- de-materiales educativos.html](http://materialeducativos.blogspot.com/2009/10/concepto-de-materiales-educativos.html).

Bravo Ramos, J. (2005). Elaboración de Materiales Educativos para la formación a distancia. Madrid. Recuperado de:

http://www.ice.upm.es/wps/jlbr/Documentacion/Libros/Elabora_mat_img.pdf.