

Enseñanza de valores en la educación primaria en entornos virtuales de aprendizaje en tiempos de pandemia

Eucaris Patricia, Suárez Sivira

Universidad Pedagógica Experimental Libertador
(UPEL-IPB)
ORCID:0003-4720-2016
profeucarissuarez@gmail.com
Venezuela

Fecha de recepción: 06-12-2020

Fecha de aceptación: 15-12-2020

Resumen

El presente artículo tiene por objetivo analizar el proceso de enseñanza de valores en la educación primaria en entornos virtuales de aprendizaje en tiempos de pandemia del coronavirus conocido como COVID-19. Estudio realizado como una investigación de tipo documental, apoyado con un diseño bibliográfico, del cual se revisaron trabajos de investigación, tesis doctorales, artículos científicos y libros referentes al tema en estudio. El procedimiento consistió en la ejecución de procesos de organización, análisis e interpretación de las posturas teóricas referentes a la psicológica cogniti-

va, constructivismo, valores, y estrategias para afianzar el conocimiento a partir de diversas actividades desde el aula virtual, convirtiéndose en un aporte significativo para el desarrollo de actividades formativas del educando en el nivel de educación primaria, ya que este no puede asistir a clases presenciales por el confinamiento social y para continuar con su formación, el docente requiere utilizar el entorno virtual como una herramienta tecnológica para afianzar el aprendizaje de los valores en sus estudiantes.

Palabras clave:

Enseñanza de valores; educación primaria; entornos virtuales de aprendizaje

Teaching values in primary school based on virtual learning environments in times of pandemic

Abstract

The purpose of this article is to analyze the process of teaching values in primary education in virtual learning environments in times of pandemic of the coronavirus known as COVID-19. The study was carried out as a documentary type research, supported by a bibliographic design, from which research works, doctoral theses, scientific articles and books referring to the subject under study were reviewed. The procedure consisted in the execution of processes of organization, analysis and interpretation of the theoretical positions referring to cogni-

tive psychology, constructivism, values, and strategies to strengthen the knowledge from different activities from the virtual classroom, becoming a significant contribution for the development of formative activities of the student at the primary education level, since he cannot attend classes due to social confinement and to continue with his training, the teacher needs to use the virtual environment as a technological tool to strengthen the learning of values in his students.

Keywords:
*values teaching; primary education;
virtual learning environments.*

Introducción

La pandemia que emerge producto del coronavirus, conocido como COVID-19, cambió las perspectivas de vida de las personas en el mundo entero, porque influyó en las actividades cotidianas realizadas por el ser humano, como por ejemplo el trabajo, las relaciones familiares y de amistades, actividades de esparcimiento, pero en especial en el ámbito educativo en todos sus niveles y modalidades, en la que se incrementó el proceso de enseñanza y aprendizaje a partir del uso de los entornos virtuales. Esta forma de educación se venía desarrollando en diversos países, unos más que otros estaban iniciando ese proceso, en especial en la escuela primaria, en este último encontrándose con diversos problemas a nivel tecnológico, porque tanto el docente como el estudiante tuvieron que adaptarse a este tipo de recursos. Aunque la modalidad virtual se lleva a cabo en estos niveles, el uso de las aulas virtuales se utilizaba más en el ámbito universitario y con discreción a nivel de primaria.

De allí la importancia de la investigación, que tiene como propósito analizar el proceso de enseñanza de valores en la educación primaria a partir de entornos virtuales de aprendizaje, el cual se justifica porque es un aporte significativo hacia aquellos docentes que requieren de apoyo para fomentar,

enseñar y llevar a la práctica el conocimiento necesario; de modo de, impulsar y educar los valores morales en el aula virtual, por lo que su alcance está orientado hacia docentes de educación primaria.

Por ello, los docentes que se vieron en la necesidad de implementar actividades escolares a través de estos medios, sin tener una plataforma tecnológica que apoyara estas actividades ni la preparación necesaria para crear un aula virtual adaptada a las necesidades del educando, se encontraron con problemas en el desarrollo de acciones educativas para fomentar el proceso de aprendizaje y enseñanza del estudiante a su cargo, convirtiéndose en algunos casos en un proceso de ensayo y error, por lo que tuvieron que improvisar.

En este contexto, Bolaños (2020, p.32) señala que, "no hay tiempo para la improvisación, pues el costo puede ser muy alto y el reclamo histórico devastador". Lo señalado por el autor forma parte de esa realidad antes mencionada, porque en el proceso educativo que se produce en esta crisis, se tuvo que improvisar en algunos casos, con docentes que asumen el aula virtual como una aula presencial, enviando tareas que para los niños se convirtió en una carga y no en un modo de aprender haciendo, por la improvisación y la falta de pre-

paración con respecto a cómo se utiliza un aula virtual, con actividades significativas para el educando, por lo tanto, no se debe improvisar en la educación ya que el resultado histórico sería catastrófico.

En efecto, esta situación implica que el docente debe prepararse y capacitarse en la enseñanza a través de entornos virtuales, ya que es una educación que vino para quedarse, con o sin pandemia; por ello, se requiere de un docente preparado en todo conocimiento, en especial, en aquellos temas como la enseñanza de valores, aprendizajes más prácticos que teóricos en este tipo de entornos.

Por consiguiente, la búsqueda del conocimiento en este tema en especial, genera la práctica de los valores que orientan la vida del ser humano, es una constante en todos los pueblos del mundo, convirtiéndose en políticas de Estado y en la bandera de aquellos que quieren lograrla a través de la educación de sus ciudadanos. De hecho, la Constitución Bolivariana de Venezuela (2012), establece en su artículo 102 como se lleva a cabo este proceso a través de la enseñanza de valores:

una educación fundamentada en el respeto a todas las corrientes del pensamiento con la finalidad de desarrollar el potencial creativo de cada ser humano y el pleno ejercicio de su personalidad en



una sociedad democrática basada en la valoración ética del trabajo y en la participación activa, consciente y solidaria en los procesos de transformación social.

Por tal motivo, la promoción de la educación en valores, es fundamental en el nivel de educación primaria y más en la actualidad, en la que se consolida como un proceso orientado a su enseñanza en un entorno virtual de aprendizaje que debe ser utilizado por el docente de manera efectiva.

En la actualidad, al vivir en un mundo donde el ser humano se enfrenta a la pandemia originada por el COVID-19, el cambio en la forma de vida es inminente y se refleja en el proceso educativo, por lo cual, los docentes se vieron en la necesidad de impartir clases a través de entornos virtuales, proceso que en Venezuela se tomó en cuenta como solución efectiva para cubrir las necesidades educativas de los estudiantes en todos los niveles, pero es en la educación primaria, que el mundo del niño cambió radicalmente. Ahora, el docente tiene que adaptarse a un medio que hasta el momento no había sido utilizado en el aula de clases, así pues, la enseñanza a nivel virtual se encontró inmersa en diversas situaciones con sus debilidades y fortalezas, las cuales hay que enfrentar para desarrollar un proceso de enseñanza y aprendizaje con efectividad, en especial aquel relacionado con los

valores desde la virtualidad. Es así, que esta investigación se orienta a analizar la enseñanza de valores desde un entorno virtual de aprendizaje en el nivel de educación primaria.

Todo ello, para cumplir con los preceptos educativos presentes en la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (ob.cit), de formar al ciudadano de una nación justa y democrática, consustanciada con los valores que determinan sus acciones, en especial aquellas orientadas a dar nuevas luces sobre el tipo de estrategias necesarias para su enseñanza en el nivel de educación primaria desde la virtualidad en los tiempos de pandemia que se viven en la actualidad, de manera colaborativa y cooperativa para forjar "el espíritu de hombres y mujeres sin prejuicios, solidarios y centrados en el propósito de realizar el bien de todos". (Prieto Figueroa, 1984: pág. 9). La estructura teórica del artículo está conformada por la metodología de tipo documental, analizando las evidencias obtenidas a partir de dicho proceso, en donde se hace énfasis en la enseñanza de valores, teorías y estrategias a aplicar en los entornos virtuales de aprendizaje con las debidas conclusiones que emerjan del estudio.

Metodología

La metodología utilizada en esta investigación fue de tipo

documental, que según la Universidad Santa María (2005, p.41), "se ocupa de estudio de problemas planteados a nivel teórico, la información requerida para abordarlos se encuentra básicamente en materiales impresos, audiovisuales y/o electrónicos"; los cuales, permiten el desarrollo de un proceso basado en la búsqueda, análisis e interpretación de temas relacionados con el objeto de estudio. Igualmente, se apoya en un diseño bibliográfico, básico de las investigaciones documentales sobre los valores y educación virtual; ya que a través de la revisión del material documental de manera sistemática, rigurosa y profunda se llega al estudio de diversos fenómenos, esto para la organización, análisis e interpretación de las diferentes posturas teóricas y estudios relacionados con el tema.

En tal sentido, se realizó la revisión de fuentes bibliográficas, electrónicas, trabajos de investigación: tesis doctorales, trabajos relacionados con el tema en estudio, documentos revisados y analizados a la luz del conocimiento teórico producto de la investigación científica, la cual es una herramienta que facilita el alcance de conocimientos científicos válidos y confiables. En este contexto, se realizó la revisión tomando en cuenta: (a) detección de la literatura en fuentes primarias, secundarias y terciarias; (b) obtención de la literatura en entornos virtuales, (c) pro-



cesamiento de la información seleccionada; (d) adopción y desarrollo de la perspectiva teórica. De esta revisión surgen las siguientes categorías y su respectivo análisis. Para su desarrollo se llevaron a cabo los siguientes procedimientos:

1. Selección del tema o problema a investigar. En este contexto, se seleccionó todo lo referente al tema de la enseñanza de valores, entornos virtuales, y la importancia del mismo en la actualidad.

2. Se seleccionaron los aspectos más relevantes del tema en estudio, y se indagó acerca de las posturas teóricas, científicas y epistémicas de los diferentes autores e investigadores que hacen referencia sobre el tema.

3. Una vez recopilada la información y delimitado el tema se realizó el análisis bibliográfico de documentos impresos y digitales producto de las investigaciones realizadas por sus autores, para ello se trabajó con fuentes primarias, secundarias y terciarias elaborando un resumen de los aspectos más importantes de las mismas.

4. Se analizó la información obtenida, llevándose a cabo el registro de la información a través de medios tecnológicos, clasificados de acuerdo con su importancia guardada en carpetas previamente identificadas con la información requerida; seleccionando aquellas

que conformaron finalmente la investigación. Todo este proceso se llevó a cabo para recoger la información relacionada con la enseñanza de valores en la educación primaria en entornos virtuales de aprendizaje en tiempos de pandemia.

Resultado del análisis de las evidencias obtenidas de la revisión documental

En la actualidad, existe una serie de documentos y estudios para la enseñanza de valores en el aula regular, pero la pregunta se orienta a: ¿cómo llevar a cabo este proceso con éxito desde el aula virtual?, para que el educando aprenda de una manera práctica aquellos valores que forman parte de su vida y pueda encontrar significado a sus acciones a partir de entornos virtuales de aprendizaje. Por ello, es necesario indagar a la luz de la palabra escrita, en qué consiste la enseñanza de valores, cómo utilizar los entornos virtuales de aprendizaje para llevar a cabo este proceso, además de las estrategias que pueden utilizarse en el entorno virtual de aprendizaje según las necesidades del educando, aspectos que abren las puertas al conocimiento de este proceso. Pero, ¿en qué consiste la enseñanza de valores?

Enseñanza de valores

Desde el inicio de la pandemia, los seres humanos iniciaron una búsqueda de diver-

sas maneras para adaptarse a estos cambios, comenzaron a reflexionar sobre sus vidas, trabajos, estudios, la unión familiar y entre las frases más significativas que se escuchan constantemente en los medios de comunicación todas hacen referencia a un cambio, "el mundo cambió", "nuestra vida cambió", como una forma de reflexión del papel que le toca al ser humano cumplir. Se nombra la solidaridad, el amor, la paz, el respeto y la responsabilidad, producto de la aparición del COVID-19 que generó una pandemia mundial, afectando al ser humano en todos los ámbitos de su vida, pues el mundo económico, político, cultural y social cambió drásticamente; y no solo esto, sino también la educación, todo considerado como un evento disruptivo a escala planetaria, que afectó las acciones del ser humano al cambiar su manera de vivir, pensar y sentir.

En efecto, en el ámbito de la formación del ser humano, ese compartir en el aula presencial cambió con el incremento de las clases virtuales, algunas experiencias positivas, otras con limitaciones, tanto para el docente como para el estudiante, ya que no todos cuentan con el recurso tecnológico, convirtiéndose como menciona Martín (2020, p.4), "en parte esas limitaciones del entendimiento de la realidad y de la naturaleza humana que los conduce a no disponer de mecanismos adecuados para



gestionar este tipo de sucesos". Una realidad que hay que afrontar, para poder accionar y buscar la mejor manera de enseñar a través de los entornos virtuales de aprendizaje.

Desde esta perspectiva, los valores desde los inicios de la humanidad fueron considerados como producto de cambios y transformaciones que surgen con un especial significado y se alteran o desaparecen en las distintas épocas. En el sentido humanista, se entiende por valor lo que hace que un hombre sea como es, sin lo cual perdería la humanidad o parte de ella. Se refiere a una excelencia o a una perfección como, por ejemplo, se considera un valor decir la verdad y ser honesto; ser sincero en vez de ser falso; es más valioso trabajar que robar.

En este contexto:

los valores son referentes, pautas o abstracciones que orientan el comportamiento humano hacia la transformación social y la realización de la persona, son guías que dan determinada orientación a la conducta, a la vida de cada individuo y de cada grupo social. (Vásquez, 1999: p.2).

Esta concepción, vista desde la enseñanza virtual, debe ejecutarse cuando se le enseña al educando a realizar sus actividades de manera sencilla, que sean de su interés, afianzando en ellos el sentido de la responsabilidad, el trabajo y el amor por lo que se hace.

Es importante destacar que, la palabra valor viene del verbo latino *valere* que significa estar bien, tener salud, vigor, fuerza, energía, es algo que "está bien", que posee esas características, se impone por sí mismo. No es algo impuesto, se aprende a través de la práctica constante y la toma de conciencia de lo que representa. Se emplea en múltiples campos de la vida de las actividades humanas y posee, por consiguiente, múltiples acepciones que deben ser conocidas al momento de generar un aprendizaje en el ser humano; en pocas palabras, es lo que menciona Mago (2003), cuando lo presenta como un modelo de vida que impulsa o determina el comportamiento humano. En consecuencia, el término valor va asociado siempre a lo humano, porque sólo el hombre es capaz de valorar reafirmando su identidad personal.

Desde la perspectiva de Viso (en Cárdenas, ob.cit: p.76) se presentan como el conjunto de creencias que se consideran necesarias para una óptima convivencia entre los miembros de una sociedad, sea una familia o comunidad y en general para los habitantes de un país, no son normas que se aprecian como reglas para la vida en común, pero a diferencia de ellas, los valores no pueden ser impuestos pues nacen de la esencia de cada persona. Por lo tanto, al estudiar el concepto de valor el docente debe estar consciente de su significado, de manera de no establecerlo

como norma a ser impuesta o que deba cumplirse como una obligación, sino como parte de la vida del ser humano y deben practicarse desde la niñez, porque se aprenden en la familia y se afianzan en la escuela.

Al respecto, Orozco, Contre-ras, Velázquez y Tapías (2002, p.5), afirman que "son puntos de referencias que dan sentido a las acciones e impulsan el deseo de actuar de una manera determinada"; de allí que, la orientación, sentido y valoración que se le asignen permiten la construcción de una identidad, desde el cual valoran cada una de sus acciones y depende en gran medida la relación de una vida en armonía con uno mismo y en la que la persona se pueda desarrollar. En el ámbito educativo venezolano, el Ministerio de Educación en 1997, analiza el concepto de valor desde una perspectiva psicopedagógica presentándolo como proyectos ideales de comportamiento y de existencia que se adecúan a las coordenadas históricos-sociales y trascienden, siendo los valores característicos de la acción humana que llevan al sujeto a actuar de una manera determinada e integran la estructura del conocimiento.

Igualmente Vargas (citado en Cárdenas, 2014), los clasifica en: (a) biológicos, traen como consecuencia la salud y se cultivan mediante la educación física e higiénica; (b) sensibles, son los que conducen al

placer, la alegría y el esparcimiento; (c) económicos, debido a que proporcionan todo lo que nos es útil, son valores de uso y cambio; (d) intelectuales, buscan apreciar la verdad y el conocimiento; (e) religiosos, los que permiten alcanzar el valor de lo sagrado; (f) valores morales, que posibilitan con su práctica la bondad, justicia, libertad, honestidad, tolerancia, responsabilidad, solidaridad, agradecimiento, lealtad, amistad y la paz, el desarrollo de una conciencia moral en las personas, entre otros. Estos últimos son importantes para trabajarlos en el aula, porque influyen en la vida del educando, convirtiéndose en un aprendizaje para toda la vida.

Por consiguiente, la enseñanza de valores morales, según Tuvilla (2004, p19), son aquellos que “persiguen un estado de armonía y de equilibrio del ser humano, consigo mismo y con los demás”, por ello, se requiere afianzar en el educando el conocimiento de los valores, a través de actividades adaptadas a sus necesidades educativas desde dos vertientes: una orientada a su formación personal, social y comunicacional y la otra basada en su relación con los componentes del ambiente, las cuales corresponden a las áreas de aprendizaje que se requieren en la educación primaria en la actualidad.

De esta manera, los valores que se enseñan en la educación venezolana, se apoyan en lo se-

ñalado en la Ley Orgánica de Educación (2009), en la cual se plantea una formación que apunta hacia una cultura ciudadana, humanista, integral y de calidad para todos y según el Ministerio de Poder Popular para la Educación (2004), se consolida en una pedagogía crítica, humanista, transformadora, participativa, integral, flexible y contextualizada que atienda la diversidad social y cultural, es decir, una pedagogía desarrollada a través de la mediación que favorezca la formación integral del educando para crear la nueva estructura social de país y esto implica la formación en valores en el aula. Lo que lleva a preguntar, ¿qué sucede cuando este proceso no se puede llevar a cabo en el aula presencial? ¿Cómo enseñar los valores en entornos virtuales de aprendizaje?, en especial cuando este último recurso se convierte en una alternativa para la enseñanza, como consecuencia de la pandemia que se vive en la actualidad por el COVID-19. Todo este proceso es importante, pero además es necesario tener conocimiento de las teorías que apoyan estos procesos, las cuales son fundamentales para planificar y organizar actividades en el aula virtual, entre ellas se encuentran las teorías relacionadas con la psicología cognitiva y el constructivismo.

Teorías

Existen diversas teorías que apoyan el proceso de enseñanza virtual de aprendizaje, pero aquí se analizarán dos funda-

mentales: la psicología cognitiva y el constructivismo. Con respecto, a la psicología cognitiva, según García (citado en Márquez, 2014) se encarga del estudio de la cognición, es decir, los procesos mentales implicados en el conocimiento. Tiene como objeto el estudio, los mecanismos básicos y profundos por los que se elabora el conocimiento, desde la percepción, la memoria y el aprendizaje, hasta la formación de conceptos y razonamiento lógico.

Desde esta concepción se tiene que la psicología cognitiva, según Carretero (2007) es “la rama que estudia los procesos mentales que intervienen en la capacidad para razonar y pensar, asimilar nuevos conocimientos y resolver problemas”. (p.76). Estos procesos cognitivos son determinantes, tanto para todo tipo de aprendizaje, sea informal, escolar o académico. Además, señala que lo cognitivo se puede abordar desde dos sentidos; en primer lugar, como estudio específico de los llamados procesos intelectuales de mayor o menor complejidad, es decir, la percepción, atención, memoria, lenguaje y razonamiento; entendiendo por percepción, como aquella que corresponde a la capacidad que permite al ser humano detectar un estímulo para después analizarlo y atribuirle un significado; la atención, no es más que el mecanismo que pone en alerta al cerebro, ante la presencia de estímulos o tareas que



están realizando; la memoria, le permite al ser humano almacenar información, organizarla y recuperarla, con respecto al lenguaje con su función comunicativa y por último, el razonamiento, como el proceso mental superior que ayuda al individuo a extraer hipótesis, prever acontecimientos y consecuencias partiendo de premisas.

En segundo lugar, lo cognitivo se percibe como orientación general para estudiar otros muchos aspectos del comportamiento de los seres humanos. Desde esta definición, Carretero (ob.cit), explica que en el primer aspecto intenta entender la naturaleza de la inteligencia humana y cómo aprenden, piensan, es decir, si lo analizamos de la concepción del aprendizaje de los valores en entornos virtuales, es una manera de percibir el mundo, es la forma como el ser humano aprende a través de la experiencia virtual que adquiere en la medida que va descubriendo ese mundo en el cual se desenvuelve y en el segundo aspecto, ese comportamiento humano le permite desarrollar procesos que lo lleva a comprender su conducta, esto significa como ejecuta sus conocimientos desde la virtualidad y aprende de ella, entendiendo el porqué de lo aprendido.

En otras palabras, si se estudia la perspectiva valorar a partir de un entorno virtual de aprendizaje, desde lo cognitivo, el niño percibe, internaliza y aprende los valores a través

de la práctica, con el uso de la tecnología, que se convierte en el medio, donde la percepción, atención, memoria, lenguaje y razonamiento forman parte de la manera como el niño internaliza los valores.

Es por ello que, Ruiz Bolívar (2006), señala que la psicología cognitiva desde el punto de vista del procesamiento de la información, enfoque que orienta la educación virtual, permite al docente desarrollar los procesos y estrategias cognitivas, metacognitivas y afectivo-motivacionales llevándolos a la práctica durante el proceso de enseñanza y aprendizaje en entornos virtuales. Por consiguiente, todo aquello que sirve para adquirir, organizar, transformar y recordar la información que penetra al sistema cognitivo humano, así como su transferencia o aplicación en situaciones nuevas, se convierte en la herramienta más importante en este tipo de aprendizaje. Por lo tanto, en este contexto, la psicología cognitiva actúa en todos los procesos mediante los cuales lo sensorial es transformado, reducido, elaborado, almacenado, recuperado y usado por el aprendiz.

Igualmente, desde ese criterio del aprendizaje de los valores a través los entornos virtuales, en relación con lo señalado por Carretero (ob.cit), el aspecto cognitivo se convierte en el acto de conocimiento más importante, sobre todo, en sus acciones de almacenar, recuperar, reco-

nocer, comprender, organizar y usar la información recibida a través de los sentidos. De allí que, el autor Ruiz Bolívar (ob.cit), conceptualiza los procesos de aprendizaje del estudiante desde la virtualidad como aquel que se ocupa de la información recibida, organizada, almacenada y localizada. Esto es importante conocerlo porque fortalece el aprendizaje computacional que debe utilizar en la actualidad, que el docente debe tomar en cuenta al generar situaciones de enseñanza y aprendizaje al llevar a la práctica valores en un entorno virtual, en especial aquellos orientados hacia la perseverancia, responsabilidad, trabajo, respeto, entre otros.

Es de hacer notar, que el aprendizaje virtual se vincula con la psicología cognitiva, a partir de lo que los estudiantes saben, cómo adquieren los conocimientos y esta adquisición, se convierte en una actividad mental que implica una codificación interna y reestructuración por parte del estudiante, quien se concibe como un participante activo de los procesos de aprendizaje. Con respecto al aprendizaje virtual, Márquez (2014) señala que cuando el docente lo adapta a las necesidades del estudiante, logra una participación activa porque facilita el óptimo procesamiento de la información, crea ambientes de aprendizaje que estimulan a los estudiantes a aprender a través de estrategias adaptadas a sus necesidades.

De acuerdo con lo planteado, desde la perspectiva de la psicología cognitiva, se puede decir, que la función principal del docente en entornos virtuales de aprendizaje, con respecto a la enseñanza de los valores consiste en comprender que los estudiantes traen experiencias variadas, las cuales pueden impactar los resultados del proceso de enseñanza y la manera como aprende el educando. Entonces, estas experiencias educativas generadas permiten la búsqueda de estrategias y la manera más eficiente de cómo organizar y estructurar la información para conectar con los conocimientos previos, habilidades y experiencias que tienen los estudiantes con respecto a los valores; organizando la práctica de los mismos, con retroalimentación.

De tal modo que, la nueva información sea efectiva, así como también asimilada y acomodada dentro de la estructura cognitiva del educando. Por lo que se concluye que, el docente en un entorno virtual de aprendizaje, hace uso de forma consciente de la psicología cognitiva, conforme a los recursos educativos necesarios para que el estudiante a su cargo, pueda superar las dificultades que se le presenten, ejecutando las estrategias esenciales para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje mediado en el aula virtual. Es importante resaltar que, desde la psicología cognitiva, el aprendizaje virtual es considerado como cambios

en las estructuras intelectuales del individuo; por ello, la ciencia cognitiva valora más el conocimiento que la respuesta, y la estructura mental u organización, por lo que concibe a la persona activa, constructiva, capaz de resolver problemas y de interpretar la realidad. Por consiguiente, la teoría cognitiva conceptualiza al sujeto activo, constructivo, que estructura y organiza en su mente el conocimiento, capaz de esquematizar acciones, conceptos, plantear hipótesis y resolver problemas.

De allí que Ausubel y Bruner y Piaget (en Márquez, ob.cit), enfatizaron los procesos mentales y las representaciones del conocimiento, explicando que existe una estructura cognitiva, una representación mental, de tal forma que el individuo desarrolla procesos de pensamiento para construir el conocimiento y resolver problemas, que actualmente se desarrollan en la educación virtual y que el docente debe conocer para implementar el proceso de instrucción mediada a partir de entornos virtuales de aprendizaje.

Sin embargo, es importante resaltar a Carretero (ob.cit), cuando refiere que no cabe duda de que los hallazgos de este siglo en relación con la psicología cognitiva y la educación han cambiado, en cuanto a la imagen que se tiene del estudiante y de sus posibilidades de aprendizaje, puesto que

muestran que la adquisición del conocimiento escolar se produce en un proceso de interacción entre el conocimiento nuevo, de carácter disciplinario por lo general y el que ya tiene el estudiante. Este es un principio que suele llamarse constructivista y que es aceptado en los tiempos actuales, teoría que se menciona a continuación.

Constructivismo

Otras de las teorías que apoyan la educación virtual, en la cual los sujetos aprenden asociando nuevas experiencias a conocimientos previos para construir conocimientos más complejos es la perspectiva constructivista, esta niega la posibilidad de un conocimiento objetivo, independiente del sujeto, porque considera que en el proceso del conocimiento el objeto y el sujeto no son separables y es sustantivo de la realidad, porque no es posible tener acceso directo al conocimiento de su esencia.

En este sentido, Bonilla y Vásquez (2006, p. 401), señalan que el constructivismo es el enfoque o la idea que “mantiene que el individuo, tanto en los aspectos cognitivos y sociales del comportamiento como en los afectivos, no es un mero producto del ambiente ni un simple resultado de las interacciones entre esos tres factores”. En consecuencia, esta posición constructivista de los autores, alude a que el conocimiento no es una copia de la realidad, sino una construcción del ser humano; fundamental-



mente, lo hace con los esquemas que ya posee, es decir, aquello con lo que ya construyó el nuevo conocimiento a partir de su relación con el medio que lo rodea.

Asimismo, Bonilla y Vásquez (ob.cit) señalan que, a través del constructivismo, todo aprendizaje supone una construcción que se realiza a través del proceso mental que finaliza con la adquisición de un conocimiento nuevo. Pero, en este proceso no es solo el nuevo conocimiento lo que se adquiere, sino y, sobre todo la posibilidad de construirlo, es decir, el pensamiento abre nuevas vías intransitables hasta entonces, no obstante, a partir de este momento pueden ser de nuevo recorridas. En el constructivismo cada conocimiento nuevo es un nuevo eslabón, que se engancha al del conocimiento previo como, por ejemplo: las ideas, hipótesis, preconceptos o conocimientos sobre el tema nuevo.

En relación con la enseñanza de valores, en un entorno virtual, desde la concepción constructivista del aprendizaje, este se logrará al considerar este proceso, no como una copia del contenido a aprender, sino como un proceso de construcción o reconstrucción donde los aportes de los educandos juegan un rol decisivo en su aprendizaje. De este modo, como promotores de su propio aprendizaje, se constituyen en miembros activos de su cultu-

ra e incorporan aquellos saberes significativos que los hacen únicos e irrepetibles de la sociedad, además de su individualidad, que no significa un ser solitario, sino que tiene su propia identidad cultural y social que inicia en el hogar, continúa en la comunidad con su interacción social con los demás y se afianza en la escuela.

Por lo tanto, el conocimiento desde la postura constructivista de los valores es una construcción del hombre en su interacción con su ambiente físico y social. Desde el punto de vista pedagógico, Ruiz Bolívar (ob.cit), postula que la acción educativa debe tratar de incidir sobre la actividad mental constructiva del estudiante, creando las condiciones favorables para que los esquemas del conocimiento y, en consecuencia, los significados asociados a los mismos, que inevitablemente construye el estudiante en el transcurso de sus experiencias, sean los más correctos y ricos posibles para el aprendizaje.

Por su parte, Coll (1990) señala que en la dirección marcada por las intenciones que presiden y guían la educación formal desde la perspectiva constructivista, la intervención pedagógica en el aprendizaje virtual contribuye a que el estudiante desarrolle o mejore su capacidad para obtener aprendizajes significativos por sí mismo, en una amplia gama de situaciones y circunstancias; se trata de ayudarlo a “aprender

a aprender” de manera permanente. Desde la visión epistémica constructivista, tanto el docente como el estudiante son considerados agentes activos en el contexto de un proceso de comunicación dinámica; por ello, requieren de contextos educativos acordes con sus necesidades. De allí que, en los tiempos actuales, los entornos virtuales de aprendizaje en situaciones prácticas de enseñanza de valores, la metodología aplicada requiere basarse en modelos constructivistas, competencias distribuidas y el aprendizaje colaborativo.

Por consiguiente, en este doble juego entre el proceso de aprendizaje constructivista de los valores, tiene que ver la socialización y el desarrollo personal, por cuanto que se constituye el encuadre en que se debe situar el proceso de construcción del conocimiento, recordando que los contenidos que se transmiten existen como saberes culturales producidos por la sociedad en general; por lo tanto, se convierte en ese saber ya elaborado que rodea a los estudiantes, y en consecuencia los significados construidos se constituyen en un proceso de construcción compartida entre el docente y los educandos en torno a un concepto determinado en un entorno virtual de aprendizaje, que se adapta a las necesidades de los mismos.

En este orden de ideas, se tiene que el proceso integrador

se encuentra más centrado en el papel activo de los usuarios (estudiantes), donde el docente es un facilitador, dinamizador de grupos, promotor de experiencias, guía y orientador de los procesos formativos. También, es de gran importancia el ambiente o clima virtual para facilitar procesos educativos fructíferos. Igualmente, la estructuración significativa de las diferentes unidades de aprendizaje, junto a una navegación y usabilidad amigable e intuitiva es de importancia para un aprendizaje funcional y comprensivo.

Por tal motivo, el constructivismo rechaza totalmente la concepción del aprendiz como un ser pasivo, receptor o reproductor de los saberes producidos de una simple adquisición de conocimientos. De allí que, el estudiante es quien investiga y construye el conocimiento en un proceso de elaboración personal, porque está obligado a indagar, seleccionar, organizar y transformar la información proveniente de diversas fuentes y, de esta manera, apropiarse de los contenidos, atribuyéndoles un determinado significado.

Por su parte, Ruiz Bolívar (ob.cit) señala que, en el constructivismo, el aprendizaje se convierte en un proceso constructivo interno, y va a depender del nivel de desarrollo cognitivo que tenga el educando, es decir, que el punto de partida será siempre los conocimientos previos que posea. En otras palabras, es un proceso de reconstrucción de

saberes y este proceso se apoyará en la mediación o interacción con otros, en este caso del docente como mediador de los aprendizajes.

En este contexto, la participación del docente como mediador, constituye uno de los aspectos relevantes en esta manera de visualizar el proceso tanto de la enseñanza como del aprendizaje. Desde esta perspectiva, más que guiarse por un temario que en algunos casos pueden ser poco flexible, y un calendario preestablecido, se promueve la interacción y la meta comunicación destinada a negociar, consensuar y discutir los posibles contenidos y desarrollo del propio curso, en función a las ideas e intereses de los estudiantes y, en la medida de lo posible, a sugerir cambios posibles y propuestas de mejora.

Asimismo, el constructivismo favorece la construcción de conocimiento mediante la indagación, donde las actividades que se realicen sean contextualizadas en ambientes virtuales significativos para los estudiantes, aquí la motivación cobra su lugar de importancia en los procesos de aprendizaje y lo significativo es el desarrollo de procesos formativos dirigidos a la investigación, a la adquisición de habilidades para el autoaprendizaje de formación permanente.

Es de hacer notar que, Márquez (ob.cit) menciona que en el constructivismo se utiliza el modelo centrado en los intereses

de los estudiantes, en sus ideas previas, donde el discente no es un agente pasivo, sino constructor de su conocimiento. Desde esta perspectiva, los procesos formativos se consolidan a través del diálogo con el profesor/tutor y la interacción y comunicación con los demás compañeros. Las sugerencias didácticas se aproximan a la reflexión crítica de los participantes del curso en línea y las actividades se orientan al desarrollo de dinámicas de grupos para facilitar la adquisición del conocimiento. A partir de sus experiencias vivenciales, sus constructos mentales anteriores, sus capacidades y su entorno.

Esto implica que el aprendizaje se vuelve significativo cuando el estudiante logra establecer relaciones entre su bagaje de conocimientos, actitudes y valores con las nuevas informaciones y experiencias, además expresa que los constructivistas prescriben que se deben suministrar al estudiante los medios para crear comprensiones novedosas y situaciones específicas mediante el ensamblaje de conocimientos previos provenientes de diversas fuentes que se adecúen al problema que se está enfrentando.

En consecuencia, el constructivismo como concepción epistemológica le asigna un protagonismo al estudiante como centro del proceso educativo y lleva a pensar en el aprendizaje como un proceso evidentemente individual, el cual se interpreta como



un pensamiento autónomo en interacción con la asignatura y con poca posibilidad de ser influenciado por el docente. De este modo, en el enfoque constructivista del aprendizaje, la función del docente en el ámbito virtual no puede ser la tradicional, consistente en la transmisión de información pasiva al estudiante; por el contrario, en este contexto el docente tiene el rol de mediador y estrategia del proceso educativo, elemento fundamental para la educación en entornos virtuales de aprendizaje.

Entornos virtuales de aprendizaje para la enseñanza de valores

El proceso de enseñanza en entornos virtuales de aprendizaje en la actualidad, tiene relación con lo señalado por Kleinman (2020), cuando menciona que se trata de un “gran cambio cultural que llegó para quedarse y es poco probable que desaparezca de la noche a la mañana”, no es que sea algo nuevo, ya la enseñanza a partir de los entornos virtuales de aprendizaje se realizaba con efectividad en diversos países del mundo desde hace muchos años, sino que con el decreto de pandemia por la Organización Mundial de la Salud en el 2020 se incrementó el uso de los entornos virtuales de aprendizaje en un 100%, por el confinamiento y aumento de personas contagiadas por el virus, que llevó a las escuelas a cerrar para evitar mayor con-

tagio. En este sentido, se tuvo que incrementar el proceso de enseñanza y aprendizaje a través de los entornos virtuales y buscar estrategias positivas para continuar con el proceso educativo de los estudiantes en todos los niveles educativos, como nunca antes en la historia de la humanidad se había visto.

En este contexto, Li y Lalani (2020) menciona que el coronavirus o COVID-19 provocó el cierre de escuelas en todo el mundo, más de 1.200 millones de niños quedaron fuera del aula y el resultado de ello, fue que la educación cambió drásticamente con el incremento distintivo del e-Learning, mediante la enseñanza de forma remota y en plataformas digitales que se venían usando en las escuelas, asignándole la importancia que tiene para el usuario, en especial para los nativos digitales, que son aquellos niños y niñas y jóvenes nacidos a partir de 1990. Esta generación creció con tecnologías digitales, en un mundo donde la tecnología forma parte de su vida cotidiana, conocen los ordenadores, videojuegos, el internet, encontrándose con docentes, inmigrante digital que son aquellas personas entre 35 a 55 años, nacidos en la era pre-digital que han tenido que aprender a usar estos medios digitales para poder adaptar su mundo analógico a un mundo tecnológico.

Por ello, el docente tuvo que adaptarse al mundo tecnológico

y buscar la manera de aprender a manejar todos estos recursos y cambiar la manera de enseñar, porque no es igual un aula presencial que una virtual, y más cuando los estudiantes (nativos digitales) saben cómo manejar de manera efectiva un computador, *tablet* o teléfono, según sea el medio que utilice para su proceso de aprendizaje, recurso que el docente debe aprovechar para enseñar las áreas de aprendizaje, pero en especial de manera práctica los valores, porque como mencionan Li y Lalani (ob.cit), el aprendizaje en línea tiene una ventaja significativa que aumenta la retención de información y toma menos tiempo, lo que significa que los cambios, llegaron para quedarse.

En este orden de ideas, Wang Tao (citado en Li y Lalani, ob.cit, p.3) señala que “la integración tecnológica de la información en la educación se acelerará aún más y que la educación en línea eventualmente se convertirá en un componente integral de la educación escolar”, esto es importante, porque el aula virtual se convierte en un medio de aprendizaje atractivo para el educando cuando se sabe utilizar de manera efectiva, por lo que el docente no debe convertirlo en un medio que afecte el proceso de enseñanza y aprendizaje del educando. En especial, en un tema como los valores en el ámbito escolar primario, esto quiere decir, que la educación primaria es deno-

minada así porque es primera en el orden de adquisición de conocimientos, además es primordial y fundamental, porque en ella se asientan los fundamentos de la vida y porque las nociones suministradas sirven de base para la adquisición de posteriores conocimientos.

Lo señalado, se afirma en las palabras vigentes del maestro Prieto Figueroa (ob.cit, p.106):

La escuela primaria es una agencia de formación humana, de formación del ciudadano responsable y libre, donde el trabajo educativo promueve la conservación de la salud, la solidaridad social, favoreciendo una disciplina de grupo que asegure una mayor conciencia de las responsabilidades de los individuos en la solución de los problemas comunes y mediante la cual ha de lograrse la socialización del individuo.

Estas palabras del maestro Luis Beltrán Prieto Figueroa, hoy en día siguen vigentes porque muestran la importancia de formar al ser humano en valores como el trabajo, la solidaridad social, la responsabilidad, a través de un proceso de socialización que en este momento debe replantearse desde la virtualidad; estos pueden enseñarse desde los entornos virtuales de aprendizaje, a partir de un trabajo consciente adaptado a las necesidades del educando, tomando en cuenta su edad, la manera como aprende los valores, sin que estos se conviertan en una carga pesada para el educando.

Es de hacer notar, que el desafío de la educación virtual

se orienta a facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje a distancia con una variedad de métodos y estrategias tecnológicas, para lograr un acercamiento cooperativo entre el docente como formador virtual y el estudiante de primaria como nativo digital, a través de una educación que trascienda más allá del aula de clases. Desde la perspectiva tecnológica, la exploración de la interacción con finalidades pedagógicas en la educación virtual se fundamenta en la conectividad y en la capacidad de interacción comunicativa que pueda existir entre ambos. Pero la cuestión estriba, como plantea Sigalés (2001), en la capacidad que tienen los docentes e instituciones educativas para poner estas tecnologías al servicio de los procesos enseñanza y aprendizaje a través de una educación humanista, en especial la formación en valores, convirtiéndose en una alternativa de enseñanza y aprendizaje con el uso de recursos informáticos, lo importante de ello, es que abre nuevos campos para la adquisición del conocimiento en cuanto a valores se trata.

Es importante destacar que, el uso de las tecnologías, especialmente el internet en el campo educativo tiene relación directa con la necesidad de formación a lo largo de la vida que la sociedad genera, y que adquiere un impulso sin precedentes en estos tiempos actuales en la educación primaria,

por ello, es necesario entender cómo trabajar aquellas estrategias que el docente conoce desde un entorno virtual de aprendizaje, lo cual permite dar respuesta a interrogantes de: ¿Cómo enseñar y afianzar los valores morales a partir de un entorno virtual de aprendizaje? ¿Qué estrategias puede aplicar el docente para lograr el afianzamiento e internalización de los valores con éxito a través de un aula virtual? Es aquí donde se debe tener en cuenta ciertas estrategias que ayuden a fomentar los valores en el educando, desde un entorno virtual de aprendizaje, punto que se analiza a continuación.

Estrategias para la enseñanza de los valores en un entorno virtual de aprendizaje

El Consejo Moral Republicano de Venezuela en la valija didáctica (2005, p.19), señala que los valores son "principios que marcan la actitud y la conducta de las personas, es decir, aspectos que influyen en su comportamiento y les permitan crecer como individuos al entenderlos como aportes positivos al desarrollo de sus ideas", es decir, que cada persona tiene su propia escala de valores, no todos se comportan de igual manera ante las vivencias y los problemas en su vida cotidiana, pero hay valores que todos conocemos y aplicamos de manera práctica a lo largo de la



vida; así, es necesario que el docente entienda que no son transferibles, se adquieren de diferentes formas, ni son estáticos sino vivos y cambiantes, además cambian a través de la historia y cada cultura tiene sus propios valores, esto determina las acciones del ser humano.

En efecto, el uso adecuado de entornos virtuales de aprendizaje, es indispensable para desarrollar un proceso educativo que logre los objetivos para lo cual se utilizan, por ello el docente, según Li y Lalani (ob. cit), requiere de estos recursos con un entorno estructurado ya que los niños se distraen fácilmente. En este sentido, esta estructura debe ir más allá de replicar una clase tipo conferencia a través de video, por lo que propone utilizar herramientas de colaboración y métodos de participación que promuevan la inclusión, para que el aprendizaje sea divertido y efectivo, a partir de juegos o motivación que hagan que el estudiante se enamore del aprendizaje.

Si analizamos lo dicho por el autor, depende de las necesidades educativas del estudiante, de cómo aprende de acuerdo con su edad, por lo tanto, es necesario conocer su evolución mental, social, física, dependiendo del nivel en el que se encuentra, no es lo mismo enseñar a un niño en edad escolar que a un adolescente, son procesos diferentes, el docente

debe estar preparado para llevar a cabo estrategias según las necesidades del educando. Es por ello que, en la escuela, los docentes deben mantener una actitud formadora de valores, aquí lo más importante es el ejemplo coherente entre lo que dice y hace, así pues, se convierte en el ejemplo para los estudiantes a su cargo.

Por consiguiente, requiere conocer estrategias para la enseñanza de valores en el entorno virtual de aprendizaje en la educación primaria, deben ser como menciona Li y Lalani (ob. cit), interesante, atractiva, participativa, divertida y efectiva, según el interés del educando, pero sobre todo práctico. Entre los valores a enseñar a través del entorno virtual de aprendizaje de manera práctica se encuentran la: libertad, responsabilidad, solidaridad, trabajo, tolerancia, honestidad, perseverancia, dialogo, respeto, paz, entre otros.

Es importante destacar y tener claro que las estrategias como menciona Camilloni, Davini, Edelstein, Litwin, Souto y Barco (2003, p.23) son "las formas en que el docente crea una situación que permita al alumno desarrollar la actividad de aprendizaje", hacen referencia a una acción planeada especialmente para una situación concreta, por ello, en los entornos virtuales el docente debe conocer cómo aplicar estas estrategias, cuáles son las que se adaptan a los estu-

diantes a su cargo. Al respecto, Fairstein y Gyssels (2003) indican que pueden planificarse para una clase o una serie de ellas, especificando la forma de organizar el grupo, el orden de presentación de los contenidos, la preparación del ambiente de aprendizaje, el material didáctico a utilizar, las actividades para los estudiantes y el tiempo para cada una de ellas.

A este respecto, existen diversas estrategias y la variedad depende de la creatividad del docente, por tanto, es recomendable combinar y articular diferentes estrategias de enseñanza a lo largo del tratamiento de un contenido, en diferentes clases o dentro de una sola en el aula virtual y estar consciente de ello. Al respecto, Feldman (2008), propone una serie de recomendaciones para la selección y preparación de estrategias didácticas, entre los que menciona:

Planificación de las estrategias. Organizar un esquema o mapa del contenido que quiere enseñar, por cuanto esto le va a permitir al docente analizar qué posibles actividades se podrían llevar a cabo sobre los valores, decidir por qué tema es mejor comenzar, anticipar cuántas clases va a necesitar para los distintos temas y organizarlas, analizar qué partes podrían conectarse con lo que los estudiantes ya saben y cuáles con lo que a ellos les interesa. Asimismo, se debe considerar al momento de planificar

las estrategias en estos entornos, utilizar a lo largo del desarrollo de un contenido, que en especial se requiere para un aula virtual y en las diferentes sesiones de clase, estrategias didácticas en entornos virtuales de aprendizaje adaptadas según las necesidades del grupo clase, en las cuales se planteen actividades como juegos, cuentos, moralejas, dibujo o actividades en los que los educandos deban reinventar los conceptos, utilizar formas de expresión no verbal, pintar en relación al tema que se está tratando, conversar, observar cuentos interactivos, entre otros.

Para iniciar y finalizar la clase. A través del entorno virtual de aprendizaje, el docente debe tener claro lo que sus educandos van a aprender y estimular su participación, cómo se va a desarrollar la clase, cómo iniciar la clase, qué recursos va a utilizar, así como sobre los saberes previos de sus estudiantes y el nivel de estos. Eso se verá reflejado en la manera como el educando interactúa en el aula virtual, con otros niños, en plataformas donde se pueden comunicar y conversar con ellos y entre ellos. Para culminar la clase, se sugiere hacer siempre un resumen sencillo, con palabras que el educando entienda o cierre de la clase (las tareas deben ser sencillas y cortas, no estresar al educando con una cantidad de tareas que nunca van a terminar).

Por su parte, De la Torre

(2007, p.58) expresa que “las estrategias refieren los modos de proceder y los estilos de trabajo que se utilizarán para alcanzar los propósitos, designando los medios principales para que los alumnos alcancen los aprendizajes y la formación definida en los propósitos”. De lo señalado por el autor, se deduce que las estrategias tipifican y ordenan las actividades docentes para el logro de los propósitos educativos; precisan qué se va a hacer dentro del grupo de aprendizaje; favorecen el cumplimiento de los compromisos asumidos de forma conjunta entre el docente y los educandos. Asimismo, Díaz y Hernández (2007) señalan que las estrategias son procedimientos o recursos utilizados por el docente para promover aprendizajes significativos a partir de los contenidos escolares.

En este sentido, puede decirse que el educador puede emplear las estrategias virtuales con la intención de facilitar el aprendizaje de sus estudiantes, dependiendo del nivel educativo en el cual se desarrolla el proceso educativo y recordando que están trabajando en un entorno virtual de aprendizaje, donde el proceso de enseñanza de los valores deben ser prácticos y no teóricos, porque en estos entornos virtuales, los estudiantes prefieren las imágenes al texto, disfrutan realizando un trabajo en paralelo y la multitarea, el acceso aleatorio, la gamificación de los procesos frente al trabajo serio,

prosperar y funcionar a través de satisfacciones inmediatas y ser recompensados frecuentemente. En este orden de ideas, Caro (2016, p.1) menciona que este aprendizaje se caracteriza por:

actuaciones basadas en el análisis deductivo; estructuras mentales moldeadas por los procesos paso a paso; resolver un problema a la vez, así como un aprendizaje en conocimientos pre-adquirido, en su proceso de comunicación son más proclives a terminar conversaciones antes de iniciar otras.

Por ello, para el desarrollo de actividades escolares desde el entorno virtual, deben tomar en cuenta aquellas que sean de interés para el educando y afianzar con ello los valores; un ejemplo, conversaciones sencillas y de interés que los motive a participar en un grupo en el aula virtual, hacer actividades paso a paso, como buscar un tesoro donde la perseverancia, la responsabilidad sean valores para lograr encontrarlo, así como la ayuda mutua, el valor de la amistad, compañerismo a partir del trabajo en grupo.

Por consiguiente, el docente debe tener en cuenta los cuentos y juegos interactivos, dibujo, conversaciones, dependiendo del interés y la edad del educando, como mediador de los aprendizajes utilizará aquellas estrategias fundamentales para el desarrollo cognitivo, afectivo y psicomotor del educando y que puedan ser utilizados en entornos virtuales de aprendizaje con efectividad.



Con respecto al uso de cuentos, Teppa (2006) señala que en la educación es un recurso y un vehículo fundamental para desarrollar el pensamiento creativo, la sensibilidad artística y estimular el sentido crítico. A través del cuento, el niño y la niña asimilan el universo de los símbolos y la cultura, perpetuándola y transformándola por medio de ese lenguaje-imagen que es consustancial al relato. Por otra parte, el relato ofrece multitud de posibilidades didácticas en los diferentes lenguajes: plástico, musical, literario y corporal, convirtiéndolo en un referente de múltiples significados. Permite adentrarlos en los secretos de una obra de arte, en mitos, leyendas y costumbres de otras culturas y explorar los límites de la realidad y la ficción.

Asimismo, Teppa (ob.cit) plantea que los cuentos consisten en la narración de textos donde participan personajes imaginarios bajo una secuencia y en un ambiente. Se presentan situaciones en forma de historias y relatos, la diferencia con respecto a la dramatización consiste en que los cuentos son narrados o leídos, no se representa mediante la participación de actores, se pueden acompañar con ilustraciones, dibujos colores o símbolos. Por otro lado, en la aplicación pedagógica de esta estrategia, este género literario es un excelente instrumento para estimular la sensibilidad artística, literaria y desarrollar el espíritu crí-

tico del estudiante. Por medio de los cuentos y las fábulas se pueden dar moralejas e incluso enviar mensajes con valores a los niños; ya que, mediante la imagen figurativa de un personaje, el niño puede identificarse con él y apropiarlo para sí mismo.

Las actividades interactivas de los niños son un recurso no solo para divertir, entretener, sino también enseñar valores, conocimientos y mostrar sentido de la existencia de cada persona. En internet, existen una infinidad de actividades basadas en cuentos que el docente puede utilizar en su aula virtual, además de todo tipo de herramientas interactivas donde el estudiante se convierte en un participante activo. Estos mensajes recibidos se convierten en patrones que luego formarán los valores que guiarán su conducta. En internet, se pueden enseñar valores con actividades sencillas a través de cuentos en donde el educando interactúa, comenta y aprende.

Es importante destacar, que para que el proceso de aprendizaje del estudiante en un entorno virtual sea efectivo, es necesario utilizar las estrategias adecuadas a las necesidades del educando y a través de ellas enseñarle lo que necesita aprender y tener cuidado y saber seleccionar la herramienta necesaria para ello, porque no todo lo que aparece en internet es lo más adecuado. En con-

secuencia, es necesario seleccionar los recursos que en realidad se necesitan, por como señala Tucker (2003, p.93), "que no todo lo que nos gusta se puede o debe hacer; en ese sentido, el cuento inicia al niño en el equilibrio entre la libertad de sus acciones y el respeto por el espacio de los demás". Las actividades interactivas son elementos importantes en la enseñanza de valores en el educando, porque por medio de estas se enseñan valores y acciones que estimulan la imaginación, incrementan el lenguaje y preparan al educando para enfrentar situaciones de la vida cotidiana, se pueden desarrollar a través de lecturas, imágenes, dibujos, en especial con juegos, entre otros.

En el caso del juego, es una técnica extraordinaria que contribuye a fomentar la libertad, la convivencia, colaboración, respeto y paz, es a través de la enseñanza que los estudiantes incrementan su creatividad y originalidad, así como la concentración y el dinamismo en sus actividades. Estos juegos interactivos tienen su aplicación de diferentes maneras, en ruedas, filas, en mesa o lúdicos como rompecabezas, crucigramas entre otros; en los medios interactivos virtuales, se encuentran diversidad de juegos y aquellos que orientan el aprendizaje de valores a través de la didáctica interactiva, dinámica y divertida, porque aprenden jugando.

De acuerdo con Aymerich-

Franch (2012, p.2), utilizar estratégicamente el juego como herramienta de aprendizaje en ambientes virtuales “contribuye a incrementar la motivación de los usuarios para aprender”, esto implica lo importante que son para motivar al estudiante en el afianzamiento de los conocimientos, además de fortalecer su dominio cognitivo dado. Según Vogel, Vogel, Cannon-Browsers, Bowers, y Muse (2006): (a) Sus características interactivas facilitan el *feedback* entre usuario y dispositivo. (b) El hecho de “jugar” sumerge fácilmente los usuarios a la situación recreada y capta su atención, con lo que aumentan las posibilidades de que se absorba el material de forma más eficiente. (c) Se crean situaciones de ensayo-recompensa u objetivos y retos que involucran y crean interés al usuario. Además, como señalan Gramigna y González-Faraco (2009) se activan estímulos relacionados con ambos hemisferios cerebrales y se potencian nuevas formas de pensamiento.

En este orden de ideas, los educandos de primaria, dependiendo de la edad, el juego es fundamental para la adquisición de normas y valores donde el respeto por el turno y los juegos de roles poniéndose en el lugar de otro, son convenientes. Loos y Metref (2007, p.23), afirman que: “El juego se convierte también en campo de aprendizaje social y no solo de actividad para la integración de los esquemas corporales o

de manipulación de material, ayudando al niño a desarrollar competencias sociales importantes”. Todo lo antes mencionado, permite entender que el juego constituye una actividad muy importante para los educandos, lo hacen para aprender, además de distraerse y es una actividad que posibilita la interacción social en el entorno donde genera aprendizajes diversos como: roles, cooperación, ayuda y respeto por el turno de los demás. Además, de desarrollar la motricidad y fortalecer la inteligencia, entender los límites y estimular la imaginación en el niño.

Igualmente, ayuda en el aspecto emocional del educando, ya que como mencionan Aymerich-Franch (ob.cit) y Goleman (2010), la respuesta emocional de los estudiantes en ambientes virtuales ejerce su influencia sobre el comportamiento. Por una parte, el conocimiento de la respuesta emocional contribuye a determinar aspectos relacionados con la actuación del estudiante durante el juego en el aula virtual. Por la otra, las emociones poseen valor formativo, al respecto señala Goleman (ob.cit, p.89) que “enseñar habilidades emocionales a los niños (...) los vuelve mejores estudiantes (...) es un error pensar que la cognición y las emociones son dos cosas totalmente separadas, puesto que es la misma área cerebral”. De modo que, ayudar a los educandos a gestionar mejor sus emociones significa

que pueden aprender mejor (Aymerich-Franch, ob.cit, p.6) y ellas están inmersas en el aprendizaje de los valores.

Para finalizar, el uso de los juegos interactivos, según Gutiérrez, Hernández y Orjuela (2016), a través de entornos de aprendizaje y enseñanza virtual, son más dinámicos y activos para complementar el proceso de aprendizaje de los valores en los educandos; además, de enriquecer las prácticas pedagógicas, al utilizar todas las herramientas tecnológicas con las que cuenta este tipo de entorno, de manera de lograr que el estudiante se convierta en el actor principal en la construcción de su propio aprendizaje, sobre todo aquel relacionado con los valores.

Otra estrategia, que es una herramienta importante en los estudiantes de primaria, es la música, por medio de ella se puede enseñar a despertar los sentidos e incorporar diferentes valores, como la libertad, paz, paciencia, entre otros; el educando disfruta con ella al socializar en las rondas, al saludarse en el momento inicial, al aprender por medio de la música aprendizajes concretos. Akoschky, Alsina, Díaz y Giráldez (2008, p.104) mencionan que “Hoy se sabe que existe una fuerte correlación entre la educación musical y el desarrollo de habilidades que los niños y niñas necesitarán a lo largo de su vida, entre ellas: autodisciplina, paciencia, sensibili-



dad, coordinación, trabajo en equipo...". El desarrollo de esta actividad en un entorno virtual de aprendizaje incluye el uso de canciones, expresión corporal a través de caricaturas, entre otros. La música en la enseñanza de los valores ejerce una influencia tranquilizadora positiva en el educando, por cuanto le permite incorporar las letras en su mundo y mejorar su entorno social, implica además el uso de actividades donde ponen en práctica las normas, la cooperación y la solidaridad.

Cada una de estas estrategias son básicas para el aprendizaje de los valores, existen diversidad de ellas, que pueden ser aplicadas en un entorno virtual de aprendizaje, pero es el deber del docente indagar e investigar, cuáles son las más apropiadas para el desarrollo de actividades educativas virtuales, de manera de fortalecer los valores en los educandos a su cargo y que se conviertan en herramientas fundamentales para la práctica de los valores en el ambiente virtual de aprendizaje, porque como señalan Chaux, Lleras y Velásquez (2004) a través de ellas, se enfatizan cuatro tipos de competencias: emocionales, cognitivas, comunicativas e integradoras.

En relación con cada una de ellas se tiene que: (a) *Competencias emocionales*. Se refieren a las capacidades para responder constructivamente ante las emociones propias (p.ej., manejar la rabia para no ha-

cerle daño a los demás o a sí mismo) y ante las emociones de los demás (p.ej., empatía que es sentir algo parecido o compatible con lo que sienten otros). (b) *Competencias cognitivas*. Son los procesos mentales que facilitan la interacción en sociedad (p.ej., la capacidad para ponerse mentalmente en la posición de los demás) y (c) *Competencias comunicativas*. Se refieren a las capacidades para establecer diálogos constructivos con los demás (p.ej., asertividad que es la capacidad para transmitir mensajes de maneras firmes y claras, pero sin herir a los demás).

Finalmente, mencionan otra competencia, las integradoras que como su nombre lo indica integran en la práctica a todas las demás (p.ej., manejo constructivo de conflictos, también competencias emocionales como el manejo de la rabia, competencias cognitivas como la generación creativa de alternativas y competencias comunicativas como la capacidad para escuchar a los demás), además de consolidarse en la convivencia, que se deben adaptar al nivel educativo, edad e intereses de los educandos.

Conclusión

En la actualidad, el docente de educación primaria se encuentra ante la necesidad de trabajar en entornos virtuales de aprendizaje por la pandemia producida por el coronavirus

(COVID-19), encontrándose en la disyuntiva de abandonar las aulas por determinado tiempo y trabajar a través de un ordenador. Esto trajo como consecuencia, que el docente tiene que formar al estudiante desde la virtualidad, para cumplir con las exigencias requeridas por las políticas educativas del país, cambiando la educación presencial, por una educación virtual, que llegó para quedarse, y en un futuro no muy lejano, una vez que se subsanen los problemas tecnológicos, los estudiantes de educación primaria puedan desenvolverse en una nueva sociedad virtual con efectividad, en un marco de referencia diferente al que tenía antes, durante y después de la pandemia. En este sentido, se concluye:

1. La enseñanza y afianzamiento de los valores aprendidos a partir de la transformación tecnológica de la educación, dependerán de la cultura que esta nueva sociedad adopte a futuro con respecto a las actividades que se requieren implementar a través de estrategias que enseñen como aprender valores desde la virtualidad.

2. Es deber del profesorado prepararse, capacitarse y actualizarse en relación con el uso de la tecnología y mantener una actitud abierta al cambio, sin minimizar el proceso de enseñanza que se lleva a cabo en el aula virtual, en particular, aquel relacionado con el aprendizaje de valores que



se apoya necesariamente en la tecnología, fomentando en los estudiantes valores como la responsabilidad, colaboración, respeto por las ideas, el amor al trabajo, compañerismo y en especial la ayuda mutua. Tomando en cuenta como aprende el ser humano, en especial las etapas evolutivas del educando de primaria, relacionadas con el aprendizaje de los valores y su manera de ver el mundo.

3.El docente debe estar claro sobre los recursos tecnológicos que se pueden aplicar para la enseñanza de los valores y convertir las estrategias en un aprendizaje positivo para el educando a partir de cuentos, juegos de todo tipo y actividades interactivas; en donde la cooperación y el aprendizaje colaborativo sean la base necesaria para llevar a la práctica los valores morales, con el desarrollo de competencias emocionales cognitivas, comunicativas e integradoras, además del conocimiento teórico que se tiene sobre los valores, y de cómo generar conocimientos desde un aula virtual, de manera que sean interesantes para el estudiante.

Referencias

- AKOSCHKY, J.; ALSINA, P.; DÍAZ, M. y GIRÁLDEZ, A. (2008). *La música en la escuela infantil (0 - 6)*. Barcelona, España: GRAO.
- AYMERICH-FRANCH, L. (2012). *Los juegos en entornos virtuales como herramientas de aprendizaje: estudio de la respuesta emocional de los participantes*. Revista de Ciencias Sociales y de la Comunicación Número 12. Murcia: España.
- BOLAÑOS, G. (2020). *Investigación social y educativa en tiempos de pandemia* Forhum International Journal of Social Sciences and Humanitiesol. 2, No. 3, Julio-diciembre 2020. Disponible en: <https://doi.org/10.35766/jf2023>.
- BONILLA, L. y VÁSQUEZ, S. (2006). *¿Qué es el constructivismo? Teorías de la enseñanza y del aprendizaje. Aplicabilidad en la educación*. Cuadernos monográficos. Valencia. Carabobo: Candidus. Editores.
- CAMILLONI, A.; DAVINI, M.; EDELSTEIN, G.; LITWIN, E.; SOUTO, M. y BARCO, S. (2003). *Corrientes didácticas contemporáneas*. Buenos Aires. Argentina: Paidós.
- CÁRDENAS, C. (2014). *Reflexiones epistémicas sobre la educación para la paz como herramienta de erradicación de la violencia en el contexto de la educación primaria en el siglo XXI*. Tesis doctoral. No publicada. Universidad Fermín Toro. Cabudare. Lara
- CARRETERO, M. (2007). *Psicología cognitiva. Conocimiento y aprendizaje*. México: Larousse Editorial.
- CARO, M. (2016). *Nativo digital e inmigrante digital ¿En qué se diferencian?* Disponible en: <https://ideasqueinspiran.com/2016/09/01/nativo-digital-e-inmigrante-digital-en-que-se-diferencian/>.
- CHAUX, E. LLERAS, J, y VELÁSQUEZ, A. (2004). *Competencias ciudadanas: de los estándares al aula. Una propuesta de integración a las áreas académicas*. Bogotá, Colombia: Ceso, Ediciones Uniandes, Ministerio de Educación Nacional.
- COLL, C. (1990). *Un marco de referencia psicológico para la educación escolar: la concepción constructivista del aprendizaje y la enseñanza*. Madrid: Alianza.
- Consejo Moral Republicano de Venezuela (2005). *La valija didáctica*. Caracas: Autor.
- Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999). *Gaceta Oficial del jueves 30 de diciembre de 1999, N° 36.860*. Asamblea Nacional. Caracas: Autor.
- DE LA TORRE, F. (2007). *12 lecciones de pedagogía, educación y didáctica*. México: Alfa omega. Editorial.
- DÍAZ, D. y HERNÁNDEZ, G. (2007). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. Madrid: Mc Graw Hill. Editorial.
- FAIRSTEIN, G. y GYSSELS, S. (2003). *Cómo se enseña*. Fe



- y Alegría. Caracas: Autor.
- FELDMAN, D. (2008). *Ayudar a enseñar*. Buenos Aires: Aique Grupo Editor.
- GRAMIGNA, A. Y GONZÁLEZ-FARACO, J.C. (2009). *Video jugando se aprende: renovar la teoría del conocimiento y la educación*. Revista Comunicar, 33. Pp: 157-164.
- GOLEMAN, D. (2010). *La inteligencia emocional*. Buenos Aires: Zeta Editorial.
- GUTIÉRREZ, J.; HERNÁNDEZ, C. Y ORJUELA, J. (2016). *Los juegos interactivos como estrategia lúdica para facilitar los procesos de aprendizaje de los niños y niñas de 4 a 5 años en el colegio Venecia*. Trabajo Presentado para Obtener el Título de Especialistas en Pedagogía de la Lúdica Fundación Universitaria los Libertadores. Bogotá Colombia.
- KLEINMAN, Z. (2020). *Seremos dependientes de la tecnología por un largo tiempo*. Disponible en: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-52512680>
- Ley Orgánica de Educación (2009). No. 5929. *Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela*. Caracas, sábado 14 de agosto de 2009. Asamblea Nacional: Autor.
- LI, C. y LALANI, F. (2020). *La pandemia del COVID-19 ha cam-*
- biado la educación para siempre*. Disponible en: <https://www.weforum.org/agenda/2020/04/coronavirus-education-global-covid19-online-digital-learning/>
- LOOS S. y METREF K. (2007). *Jugando se aprende mucho: Expresar y descubrir a través del juego*. Vol.5. Madrid, España: Narcea.
- MAGO, A. (2003). *La Educación en Valores*. Revista Magíster N° 23. Caracas.
- MÁRQUEZ, M. (2014). *Visión epistémica del docente en la formación on-line en el entorno educativo: una aproximación teórica*. Tesis doctoral. Universidad Fermín Toro. Cabudare estado Lara. Venezuela.
- MARTÍN, R. (2020). *Entender para reinventarnos tras un virus letalmente inteligente*. Disponible en: <https://www.bbvaopenmind.com/humanidades/pensamiento/el-mundo-en-proceso-de-cambio-pos-covid-19/>.
- Ministerio de Educación. (1997). *Cuadernos para la Reforma Educativa Venezolana*. Caracas:
- Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (2004). *Documento Escuelas Bolivarianas*. Escuela como Espacio para la Paz. Caracas: Autor.
- OROZCO, C.; CONTRERAS, M.; VELÁZQUEZ, A. y TAPIÁS, H. (2002). *El Libro de los Valores. El Valor de los Valores*. Bogotá. Colombia: El Tiempo Editorial.
- PRIETO FIGUEROA, L. (1984). *Principios generales de la educación*. Caracas: Monte Ávila Editores.
- RUÍZ BOLÍVAR, C. (2006). *El modelo SMT: un enfoque estratégico de la tutoría de trabajos de grado*. Programa interinstitucional Doctorado en Educación. Universidad Pedagógica Experimental Libertador. UPEL-IPB. Barquisimeto. Venezuela.
- SIGALÉS, C. (2001). *El potencial interactivo de los entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje en la educación a distancia*. X Encuentro Internacional de Educación a Distancia 27-30 de noviembre de 2001. Guadalajara. México.
- TEPPA, S. (2006). *Aprendizaje Creativo y estrategias didácticas alostéricas para su desarrollo*. Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Caracas: Ediciones del Vicerrectorado de Investigación y Postgrado de la UPEL-IPB.
- TUCKER, G. (2003). *Literatura para niños preescolares*. 2da edición. Costa Rica: EUNED Editorial.
- TUVILLA, J. (2003). *Valores mínimos para crear en la escuela espacios de paz*. Actas del I Congreso Hispanoamericano de Educación y

Cultura de Paz. Universidad
de Granada. España.

Universidad Santa María. (2005).
*Normas para la elaboración,
presentación y evaluación de
los trabajos especiales de gra-
do*. Caracas: Autor.

VÁSQUEZ, E. (1999). *Reflexio-
nes sobre el valor*. Suple-
mento Cultural. Últimas No-
ticias.

VOGEL, J.; VOGEL, D., CANNON-
BROWERS, J.; BOWERS, K.
y MUSE, M. (2006). *Juegos
de ordenador y simulaciones
interactivas para el aprendi-
zaje: Un Meta-Analysis*. Jour-
nals of Educational Compu-
ting Research. Volumen 34,
Number 3, 2006 ISSN0735-
6331.

