

Ambientes electrónicos de aprendizaje

AMBIENTES ELECTRÓNICOS DE APRENDIZAJE

en la Universidad Autónoma de Occidente

Germán Alberto Gallego Trujillo



Fecha de publicación: 15 noviembre, 2016

Editor: Autónoma de Occidente

Autor: Germán Alberto Gallego Trujillo

Longitud de impresión: 112

Idioma: Español

PDF

La Universidad Autónoma de Occidente configuró, en su Proyecto Educativo Institucional- PEI (2011), los elementos de su modelo educativo: el desarrollo de competencias como propósito de la formación integral, el currículo como selección intencional de la cultura y del conocimiento, y los lineamientos pedagógicos para la formación. En este último, se describen las apuestas sobre el aprendizaje, la enseñanza y la mediación pedagógica y se advierte una migración del acento en los contenidos educativos y en la transmisión de los mismos hacia la construcción de conocimiento en el marco de experiencias de aprendizaje.

A partir de dichos horizontes, la Institución ha repensado y reconfigurado de manera innovadora las bases conceptuales y estratégicas que deben orientar los usos de las TIC con propósitos académicos. La innovación pedagógica con uso de TIC se entiende como una transformación educativa que se potencia y facilita a través de la mediación de tecnologías de la información y la comunicación para el mejoramiento de procesos de enseñanza y aprendizaje en contextos sociales concretos.

Desde este enfoque se construyó una propuesta conceptualmente sólida y operativamente dinámica. A nivel conceptual, como fundamento teórico, las tecnologías en la UAO se conciben desde dos perspectivas: como herramientas para la gestión del conocimiento y como espacios de interacción. A nivel operativo, se ha definido como proceso el diseño, desarrollo, implementación y evaluación de ambientes electrónicos de aprendizaje, el cual permite incorporar de una manera flexible usos y metodologías educativas que emergen de manera dinámica, como el E- Learning, Blended Learning, Mobile Learning, E- Training, Massive Open Online Courses, Webinars, Collaborative Virtual Environments, Social Learning, Adaptive Learning, Flipped Learning, Personal Learning Environments, Intelligent Tutoring System, entre otros.

<https://k2s.cc/file/632d7e7d20510/nSNEA6k3l.pdf.rar>