**Universidad del Valle de México.**

Campus Mexicali.

Estrategias de Aprendizaje y Habilidades Digitales.

Lista de Cotejo.

Alejandro Gonzalez Moguel.

09/25/2022

# Lista de Cotejo – Ambiente virtual de aprendizaje

|  |  |
| --- | --- |
| **Elementos de un ambiente virtual de aprendizaje** | **Rubros** |
| **Estudiante** | * **Deberá contar con las herramientas tecnológicas que se requieran.** * **Deberá mostrar interés en el desarrollo de la asignatura.** * **Deberá contar con las habilidades necesarias para el autoaprendizaje.** * **Es responsable del tiempo y dedicación a la asignatura.** * **Deberá ser participativo y abierto a la retroalimentación.** |
| **Plataforma de aprendizaje** | * **La plataforma deberá contar con una interfaz amigable** * **Esta debe contar con canales de soporte y de información.** * **Debe de ser de fácil acceso.** * **Ayuda a crear un ambiente mas interactivo entre alumnos y docentes.** * **Facilita la entrega de tareas y proyectos.** |
| **Contenidos** | * **Estos proporcionan información objetiva del tema.** * **Deberán estar vinculados con el entorno laboral actual.** * **Ayudaran a la resolución de problemas y toma de decisiones.** * **Deberán presentar referencias o cursos de apoyo para facilitar el aprendizaje.** * **Deberán estar estructurados de manera que sea fácil poder navegar por ellos.** |
|
|
|
| **Medios digitales** | * **Deberán ser relevantes y adecuados al contexto actual.** * **Los recursos multimedia deben ser interactivos en la medida de lo posible.** * **No ser excesivamente extensos en duración ni en la cantidad de información que se abarca.** * **Deberán contener ejemplos que puedan identificarse en el contexto adecuado.** * **Servirán como evaluación de los contenidos aprendidos, siempre que sea posible.** |
| **Docente/tutor** | * **Dirigirá al alumno para que pueda encontrar las respuestas correctas a las dudas que le presenta.** * **Deberá contar con la formación y experiencias necesarias para poder guiar al alumno.** * **Sugerirá al alumno, experiencias y contenidos adicionales que considere serian de utilidad para su aprendizaje.** * **De ser necesario, corregirá, de manera eficiente al alumno cuando esté teniendo errores importantes o su comprensión sea equivocada.** * **Diseñara medios de evaluación que tomen en cuenta a los alumnos y sus formas de aprendizaje.** |

**Conclusiones.**

En la actualidad los avances tecnológicos han influenciado en gran parte en los nuevos modelos de aprendizaje, la interacción actual entre alumnos y docentes es gracias a las nuevas plataformas y programas (software) que día a día se van desarrollando, para facilitar el compartir información y la creación de canales de comunicación, esto ayuda a compartir de forma eficaz los contenidos a través de distintos medios digitales, mejorando así la autorregulación por parte de los estudiantes.

La creación de estas plataformas facilita el aprendizaje, ya que al no estar sujetas a un horario rígido, los alumnos tienen flexibilidad para poder realizar distintas actividades, sin descuidar sus estudios.

**Referencias.**

* <https://www.youtube.com/watch?v=Ur_Y3ANtnDg>
* <https://www.youtube.com/watch?v=RG6klfPbYos>
* <https://editorialelearning.com/blog/que-es-un-aula-virtual/>