

Nuevos Escenarios Digitales

Dos conceptos de aproximación

Ambientes
Virtuales de
Aprendizaje

ES

Un entorno mediado por la **tecnología** que facilita la comunicación, el procesamiento, la gestión y la distribución de la información.

Ejemplos de AVA's

Plataformas / e-learning
Como Moodle, Dokeos,
Claroline o Sakai.

Blogs, wikis
y redes sociales.

01

Programas flexibles,
incluyentes y
dinámicos.

PARA LOGRAR:

02

Movilización de aprendizajes enfocados a la acción y no transmisores de información.

03

Una experiencia significativa que permita diferentes niveles de apropiación cognoscitiva.

DE MANERA:

**Libre
Orientada
Creativa**

**La educación siempre es presencial,
sólo que a veces la presencia es virtual.**

Objetos
Virtuales de
Aprendizaje

ES

Un conjunto de recursos **digitales utilizados en diversos contextos**, con el propósito de lograr un aprendizaje de manera divertida, motivante e interactiva.

Ejemplos de OVA's

Vídeo, audio, actividades,
animaciones, mapas
mentales, imágenes.

Atributos OVA's

Reutilizable

Sirven como base para la creación de otro recurso y para diversas aplicaciones.

Accesible

Con una localización y recuperación eficiente a través de los metadatos.

Interoperable

Opera entre distintas plataformas de software y hardware.

Portable

Se mueven y albergan en diferentes plataformas sin cambio en su contenido.

Durable

Permanecen intactos en las actualizaciones de software y hardware.

IMPLICAN:

**Pedagogía
Tecnología
Interacción**

PARA LOGRAR:

Desafiar la mente.

+

Representar nuevas realidades.

+

Niveles de **Apropiación Cognitiva**.

=

Provocar la Acción del sujeto.