

TECNOLOGÍAS  
APLICADAS



# Creación de Ambientes Digitales de Aprendizaje



**Gabriela López Torres**

Directora de Carreras

Tecnologías de Información y Ciberseguridad

Automatización y Robótica



# Objetivo General

Proporcionar una comprensión integral sobre la importancia y el impacto de los ambientes de aprendizaje en la educación, destacando los elementos estructurales que los componen y su evolución histórica, con el fin de orientar el diseño y la implementación de espacios educativos que faciliten el desarrollo cognitivo, constructivo y social de los estudiantes, integrando tecnologías contemporáneas para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

# Digitalización: Creación de Ambientes Digitales Digitales de Aprendizaje

## Procesos de aprendizaje

- Complejos y variados
  - ✓ Teorías de aprendizaje
  - ✓ Estrategias pedagógicas
  - ✓ Diseño instruccional
  - ✓ Modelos educativos
  - ✓ Interacción en entornos físicos o virtuales

## Ambientes de Aprendizaje

- Clave para la transformación
  - ✓ Cognitiva
  - ✓ Constructiva pedagógicas
  - ✓ Social
- **Elementos Estructurales**
  - ✓ Espacio
  - ✓ Iluminación
  - ✓ Color
  - ✓ Sonidos
  - ✓ Mobiliario

## Definición en Chile

- Espacio donde se desarrolla la comunicación e interacciones
  - ✓ Facilitan el aprendizaje
  - ✓ Incorporación de elementos tecnológicos
  - ✓ Adaptación a las necesidades de los estudiantes
  - ✓ Desde el año 2022 en Chile se considera ambientes físico y virtual

# Mediación Pedagógica

## Elementos del Ambiente

Los ambientes de aprendizaje se componen de espacio, iluminación, color, sonidos y mobiliario, generando condiciones para el aprendizaje.

## Ambiente dinámico

El ambiente de aprendizaje varía según el proceso de aprendizaje, intereses y necesidades de cada grupo, configurándose de manera única.

## Avances en Educación a Distancia

La evolución de la educación a distancia se remonta a 1840, con métodos de autoaprendizaje y programas a distancia para capacitar maestros en México desde 1947.

# Bases del Diseño de un Ambiente de Aprendizaje

## 1. Actores Principales

El facilitador, el estudiante, el padre de familia y la sociedad son actores clave en la creación de un ambiente de aprendizaje para el caso de educación primaria y secundaria, ya que para el caso de la educación superior los actores principales son el estudiante y docentes.

## 2. Mediación Simbólica

El aprendizaje humano es complejo y no es un reflejo directo de la realidad externa. La mente necesita traducir y dar sentido a la información usando diversas herramientas simbólicas. Estas mediaciones son esenciales para interpretar, comprender y aprender de manera efectiva.

## 3. Diseño de Objetos de Aprendizaje

El facilitador debe diseñar objetos de aprendizaje acordes al contexto y la situación actual de los estudiantes para lograr aprendizajes significativos.



# Modelos de Educación

## 1. Educación Escolarizada

Se realiza en instituciones establecidas y cumple con calendarios y horarios propuestos por la Secretaría de Educación Pública



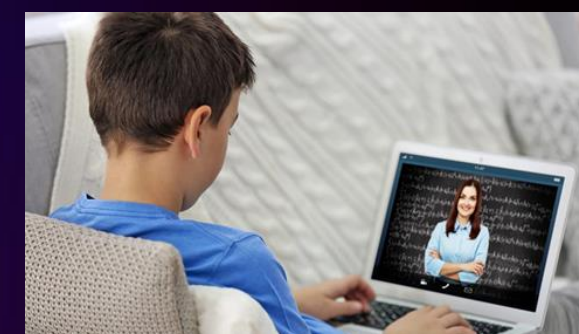
## 2. Educación a Distancia

Los alumnos no cumplen con horarios determinados de asistencia a una institución y el aprendizaje se genera de manera independiente, en algunos casos acompañados de un tutor



## 3. Educación virtual

El aprendiz tiene un papel fundamental y debe realizar de manera autónoma todas las actividades didácticas diseñadas por el facilitador.



## 4. Educación eLearning

Usa tecnologías digitales e internet para ofrecer contenidos, facilitar la interacción y gestionar el aprendizaje.



# Tratamiento y Diseño de Contenidos

1

## Diseño Centrado en el Estudiante

El diseño debe centrarse en el estudiante, considerando sus necesidades, requerimientos y limitaciones para diseñar experiencias de aprendizaje positivas.

### Motivación

2

Es fundamental generar motivación intrínseca y extrínseca en los ambientes digitales de aprendizaje, reconociendo los logros del alumno y diseñando actividades retadoras.

3

## Tratamiento de Contenidos

Los procesos pedagógicos se dividen en etapas de apertura, desarrollo y cierre, donde se llevan a cabo las actividades de enseñanza y aprendizaje para el logro de las metas instruccionales.

# Planeación de un Ambiente Digital de Aprendizaje

## 1. Disciplinas Relacionadas

El diseño de un ambiente digital de aprendizaje requiere involucrar disciplinas como pedagogía, tecnología de la educación, comunicación educativa y diseño instruccional.

## 2. Interdisciplinariedad

Los ambientes de aprendizaje sugieren una interdisciplinariedad que enriquece las interpretaciones en torno a ellos, y van más allá de las disciplinas tradicionales.

## 3. Ecología y Sociología

La ecología y la sociología también son disciplinas relevantes para considerar el cuidado del medio ambiente y la relación entre el individuo y la sociedad en el ambiente digital de aprendizaje.



TECNOLOGÍAS  
APLICADAS



# Muchas Gracias