

VI Congreso Iberoamericano de Docencia Universitaria



La **opción** por la
interdisciplinariedad.
El **estudiante**
como **protagonista.**

COMUNICACIÓN

4, 5 y 6 de
noviembre
2010 LIMA - PERÚ



Organización
de Estados
Iberoamericanos
+ Para la Educación,
la Ciencia
y la Cultura



CENTRO DE ALTOS
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS
CENTRO DE ALTOS
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS



OUI-IOHE

ORGANIZACIÓN IBEROAMERICANA DE DOCENCIA UNIVERSITARIA
ORGANIZAÇÃO IBEROAMERICANA DE DOCÊNCIA UNIVERSITÁRIA
ORGANISATION IBEROAMERICAINE DE DOCTERIE UNIVERSITAIRE



AIDU
Asociación Iberoamericana
de Docencia Universitaria



PONTIFICIA
**UNIVERSIDAD
CATÓLICA**
DEL PERÚ

www.pucp.edu.pe/vicidu

APRENDIZAJE ASISTIDO EN AMBIENTES VIRTUALES

Benavente Morales Antonio - Universidad Católica de Santa María

Rodríguez González Pedro - Universidad Católica de Santa María

Objetivos

- Analizar el estado del arte en la utilización de ambientes interactivos para aprender en línea.
- Evaluar la interacción humano computador a través de estimación de la efectividad de las funcionalidades en los entornos virtuales para la educación no presencial.
- Desarrollar metodologías de aprendizaje fundadas en las buenas prácticas establecidas para la formación a distancia.

Descripción del trabajo

El aprendizaje en línea es lo último en una larga lista de tecnologías que se han introducido para mejorar el aprendizaje a distancia agregando, quitando o mezclando las nuevas prácticas pedagógicas y las TIC.

El estudio realizado se concentra en el análisis del diseño de recursos para favorecer la interacción profesor-alumno en ambientes e-learning. En esta perspectiva se analiza y propone nuevas formas de aprender con el nuevo medio dado que los modelos tradicionales de aprender con tecnologías no difieren mucho de los tradicionales esquemas frontales profesor-alumno. Muy pocos han adoptado modelos más activos y constructivistas para estimular el aprendizaje con TICs.

Al efecto, el equipo investigó, desarrolló y probó funcionalidades que permiten la interacción síncrona en ambientes de aprendizaje en línea, teniendo como base la videoconferencia (webcast) sincronizada con lecturas en texto, con presentaciones en diapositivas, lecturas en formato PDF, Foros, Chat, Pizarra compartida, Block de notas, descarga y publicación de archivos.

Resultados

Se identifican y esclarecen las funcionalidades más efectivas y las buenas prácticas para favorecer la interacción profesor-alumno, a través de los ambientes interactivos para aprender en línea, con funciones que responden a los requerimientos planteados en el estado del arte.

Estas funcionalidades incorporan la videoconferencia (webcast) sincronizada con texto, diapositivas, lecturas, pizarra compartida, chat, foro, descarga y publicación de materiales en línea.

Discusión

Las tecnologías utilizadas para el aprendizaje a distancia y en línea incluyen: los cursos por correspondencia, los materiales impresos; la radio y/o las grabaciones de audio; la televisión y/o grabaciones de video; la instrucción asistida por computadora; las comunicaciones de grupo (síncronas y asíncronas); la Web y los materiales multimedia; juegos y simulaciones; el aprendizaje colaborativo; las redes de aprendizaje asíncronas; los sistemas de conocimiento colaborativos; las simulaciones inmersivas y los dispositivos portátiles e inalámbricos.

Muchos de los cursos a distancia actuales tienen incorporados una o más de estas tecnologías o metodologías.

El “buen” e-learning puede ser mejor que un buen teaching cara a cara.

Si se compara, a estas alturas tenemos que considerarlo como otro tipo de aprender con otras dinámicas, con otros modelos, estrategias, necesidad y requerimientos para los alumnos y ello invoca el desarrollo de nuevos esquemas innovadores de intervención e interacción educativa en los ambientes de aprendizaje en línea.

Referencias

- Shroff, R. & Vogel, D. (2010). An Investigation on Individual Students' Perceptions of Interest Utilizing a Blended Learning Approach. *International Journal on E-Learning*, 9(2), 279-294. Chesapeake, VA: AACE. Retrieved from <http://www.editlib.org/p/29282>.
- Anderson, R., Wielicki, T. & Anderson, L. (2010). Barriers to Application of E-Learning in Training Activities of SMEs. *International Journal on E-Learning*, 9(2), 159-167. Chesapeake, VA: AACE. Retrieved from <http://www.editlib.org/p/29357>
- Demirbilek, M. (2009). Effects of Interface Windowing Modes on Disorientation in a Hypermedia Learning Environment. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 18(4), 369-383. Chesapeake, VA: AACE. Retrieved from <http://www.editlib.org/p/30335>.
- Butler, D., Leahy, M. & Mc Cormack, C. 2010. Using Digital Video to Create Online Book Reviews. Retrieved from <http://www.editlib.org/p/31441>.
- Yung, H.I. (2009). Effects of animated agent with instructional strategies in facilitating student achievement of different educational objectives in multimedia learning. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 18(4), 453-466. Chesapeake, VA: AACE. Retrieved from <http://www.editlib.org/p/26124>
- Haga, H. (2004). Concept of video bookmark (videomark) and its application to the collaborative indexing of lecture video in video-based distance education.

International Journal on E-Learning, 3(3), 32-37. Norfolk, VA: AACE. Retrieved from <http://www.editlib.org/p/5147>

Barczyk, C., Buckenmeyer, J. & Feldman, L. (2010). Mentoring Professors: A Model for Developing Quality Online Instructors and Courses in Higher Education. International Journal on E-Learning, 9(1), 7-26. Chesapeake, VA: AACE. Retrieved from <http://www.editlib.org/p/29273>