



AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE

Con base en:

Dillenbourg, P. (2000). Virtual Learning Environments. Trabajo Presentado En: EUN Conference 2000: «Learning In The New Millennium: Building New Education Strategies For Schools».

Incorporan en un ambiente virtual: múltiples herramientas digitales, el diseño instruccional, las estrategias psicopedagógicas, los contenidos, los actores, los facilitadores y los objetos producidos por los actores como resultado de las actividades de aprendizaje y de su interacción con el resto de los actores.

ESPACIO DISEÑADO

La forma y características como se presenta la información en el AVA, obedecen a un diseño estructural, que a su vez, se sustenta en el diseño instruccional y las estrategias psicopedagógicas seleccionadas.

ESPACIO SOCIAL

La interacciones ocurren mediadas por las herramientas proporcionadas en el AVA, pueden ser sincrónicas o asincrónicas y suceder de uno a uno, de uno a muchos o de muchos a muchos.

ES UNA REPRESENTACIÓN

Pueden variar en sus recursos desde ser solamente texto hasta incluir herramientas 3D, pero por lo general representan un campus o una escuela, así que sus espacios pueden ser salones, laboratorios, biblioteca, cafetería, etcétera.

ESTUDIANTES

Son concebidos como entes activos y actores dentro del AVA. Por un lado realizan actividades como lecturas, cuestionarios y el uso de interactivos y actores al generar contenidos en forma de opiniones en foros, ensayos, presentaciones, etcétera.

NO SOLO PARA LA EDUCACIÓN A DISTANCIA

También son un sólido apoyo para la educación presencial o en modalidad mixta.

MULTI-HERRAMIENTAS

Pedagógicamente integradas en una secuencia de actividades que les permitan a los estudiantes apropiarse de los contenidos de forma eficiente.

NO TODO ES VIRTUAL

Un AVA trasciende la virtualidad hacia el mundo físico, al hacer uso de recursos como los libros, las entrevistas, los experimentos o el uso de medios de comunicación como la radio y la televisión.