

ESTRATEGIA VIRTUAL

4 LINEAMIENTOS

- * COMUNICATIVOS
- * TECNOLÓGICOS
- * ORGANIZACIONALES
- * PEDAGÓGICOS

articulados para implementar tecnología como mediación educativa

CONCEPTOS BÁSICOS



AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE

Espacio diseñado por el docente con el propósito de motivar la reflexión para la consecución del conocimiento necesario para resolver problemas.



CONTENIDOS CURRICULARES

Lineamientos pedagógicos y didácticos diseñados por el docente, para desarrollar los objetos de conocimiento.



PLATAFORMAS VIRTUALES

Sistemas tecnológicos que soportan los ambientes virtuales de aprendizaje.



TIC

Tecnologías de la información y comunicación empleadas para la transmisión de contenidos a través de internet.



RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES ABIERTOS

Material digital con finalidad educativa, disponible en internet, bajo una licencia abierta que permite, promueve su uso, adaptación, modificación y personalización.



MODALIDADES COMUNICATIVAS

Sincrónica: Se da en tiempo real, es simultánea. Por ejemplo la mensajería instantánea.

Asincrónica: Se da intercambio de información de manera no simultánea.

METODOLOGÍAS

B-learning

Espacio educativo que combina las metodologías virtual y presencial usando la tecnología como mediación.



Distancia

Espacio educativo que se desarrolla a lo largo de encuentros presenciales espaciados en el tiempo.

E-learning = Virtual

Espacio educativo digital mediado por TIC y medios de comunicación. Propone actividades asíncronas 100% virtuales.

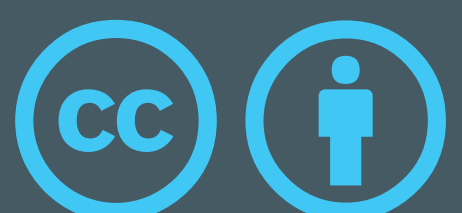


Presencial

Proceso educativo que se realiza de manera sincrónica en un mismo tiempo (horario) y espacio físico (el aula de clase).



UNIVERSIDAD
DEL QUINDÍO



Infografía: Conceptos Estrategia Virtual Universidad del Quindío
by Unidad de Virtualización is licensed under a
Creative Commons Reconocimiento 4.0 Internacional License.