

Los entornos visuales de aprendizaje en la Educación superior universitaria.

Equipo:

Directora: M. Fernanda Ozollo

Co-directora: M. Cecilia Sayavedra

Investigadora: Mónica Matilla – *Investigadora en formación:* Sandra Corral – *Becarios:* Javier Osimani – Diego Díaz Puppato – Melina Vilches.

Palabras claves:

Educación virtual - Interactividad - Aprendizaje - Entornos visuales - Educación superior universitaria – Informática

Resumen técnico:

Desde el año 1993, el equipo optó por indagar los procesos de conocimiento en la EGB por un lado y la relación con las tecnologías de la información y las comunicaciones por otro. El recorrido realizado desde el marco de la Psicología Cognitiva y el interés de profundizar en emergentes que desafían las estructuras educativas tradicionales, ha movilizó a este equipo de investigación a incursionar en la problemática de los nuevos escenarios educativos, los entornos virtuales de aprendizaje, como reto de la educación superior y desafío ineludible de la psicología cognitiva.-

Frente a este desafío, se plantea como interrogante de partida: ¿Qué características deben tener los entornos virtuales para promover el aprendizaje colaborativo en la educación superior universitaria? La búsqueda de respuestas al interrogante de partida implicará al proceso de investigación ir develando significados y sentidos a partir de las siguientes preguntas específicas (las cuales podrán reconstruir o encontrar otras nuevas de acuerdo a la evolución del proceso): ¿Qué características poseen los entornos virtuales de aprendizaje en la educación superior? ¿Cuáles son los recursos y herramientas virtuales que posibilitan interactividad cognitiva y/o instrumental? ¿Cuál es la relación entre los recursos y herramientas virtuales y las estrategias de aprendizaje? ¿Cuáles son los criterios e indicadores que se deberán tener en cuenta a la hora de analizar y/o producir entornos virtuales de aprendizaje en la educación superior universitaria?