



Universidad Pedagógica Nacional

Comunicación Educativa

Grupo: 5PM3 **Turno:** Matutino

Profesora: Rosa María Soriano Ramírez

Equipo 5

Integrantes:

Romero Reyes Ana Victoria

Segura Reséndiz Ana Paola

García Gómez Pilar Nazaret

Chan Núñez El. (2004) Tendencias en el diseño educativo para entornos de aprendizaje digitales en: Revista digital universitaria volumen 5, número 10.

Descripción: Este collage busca representar tendencias en el desarrollo educativo para un entorno de aprendizajes digitales, es decir, desde el ambiente escolar, la formación docente, la planeación y estrategias didácticas para un mejor proceso de enseñanza-aprendizaje y una educación en línea benéfica para los participantes.

Todo ambiente de aprendizaje debe ser propicio para que se puedan generar respuestas creativas por los que están aprendiendo y esto pueda tener un uso manejando espacios informativos en los cuales se encuentran los diferentes insumos a procesar, espacios de interacción en donde los sujetos intercambien información de todo tipo, un espacio de producción donde se encuentran herramientas y dispositivos para el procesamiento de la información y un espacio de exhibición en donde se verá reflejada la circulación del aprendizaje y la socialización de resultados, pues es aquí donde los estudiantes expresan los logros de su esfuerzo.



Referencias:

- Aula 1 (2016) Qué es un entorno virtual de aprendizaje (Figura) Recuperado de: <https://www.aula1.com/entorno-virtual-aprendizaje-eva/>
- Centro de Educación Normal (2016) Evaluación para el aprendizaje. (Figura) Recuperado de: <http://4aevaluacionautentica.blogspot.com/2016/05/la-evaluacion-autentica-centrada-en-el.html>
- Colegio La Quinta del Puente (s.f) Proyecto Aulas Virtuales (Figura) Recuperado de: <https://www.laquintadelpuente.edu.co/proceso-educativo/proyecto-aulas-virtuales>
- Competencias del siglo 21 (s.f) Autoevaluación y coevaluación. (Figura) Recuperado de: <http://www.fod.ac.cr/competencias21/index.php/principios-de-evaluacion/20-principios-evaluacion/fichas/51-autoevaluacion-y-coevaluacion#.X>
- ChrisAzuDany (s.f) Ambientes de Aprendizaje. (Figura) Recuperado de: <https://sites.google.com/site/azucyn/esuela-y-contexto-social>
- Entorno multimedia (s.f) (Figura) Recuperado de: http://cidecame.uaeh.edu.mx/lcc/mapa/PROYECTO/libro40/117_entorno_multimedia.html
- Español y Literatura (2015) Ambientes de Aprendizaje Una aproximación conceptual. (Figura) Recuperado de: <http://literaturaceuja2015.blogspot.com/2015/10/ambientes-de-aprendizaje-una.html>
- Grupo Educación y Empresa (2015) Aprendizaje Digital. (Figura) Recuperado de: <https://educacionyempresa.com/news/aprendizaje-digital/>
- Net-learning (s.f) El estudiante, centro del aprendizaje en entornos virtuales. (Figura) Recuperado de: <https://www.net-learning.com.ar/blog/alumnos-exalumnos/el-alumno-como-centro-de-aprendizaje.html>
- UDG virtual (s.f) Diseño Instruccional en Ambientes Virtuales de Aprendizaje. (Figura) Recuperado de: <http://educacioncontinua.udgvirtual.udg.mx/curso/disenio-instruccional-en-ambientes-virtuales-de-aprendizaje/>
- Universidad Interamericana para el desarrollo (s.f) Uso de plataformas para la gestión de ambientes de aprendizaje. (Figura) Recuperado de: <https://plataformasunid.wordpress.com/tercer-periodo/plataformas-tecnologicas-para-ambientes-virtuales/uso-de-plataformas-para-la-gestion-de-ambientes-de-aprendizaje/>

