

**NOMBRE DE LA UNIVERSIDAD: UNIVERSIDAD  
DEL SURESTE.**



**MATERIA: DISEÑO EXPERIMENTAL.**

**UNIDAD QUE SE EVALUA: UNIDAD 4.**

**TEMA DEL TRABAJO: RESUMEN DE ARTÍCULO.**

**NOMBRE DEL CATEDRÁTICO: MEDICO JOSE  
MIGUEL RICARDI CULEBRO.**

**NOMBRE DEL ALUMNO: MUSOLINY MAGNEALI  
PAZ.**

Desde la andragogía, el estudiante es el centro del proceso de enseñanza y aprendizaje, él decide qué, cómo y cuándo aprende, y ante todo considera sus necesidades, intereses y su experiencia para la construcción de conocimientos, desarrollo de habilidades y actitudes que coadyuven en el logro de los aprendizajes que necesite.

A partir de la educación a distancia surge el concepto de e-learning, entendido como el aprendizaje electrónico, o como el uso de tecnologías de la información y la comunicación para apoyar procesos educativos y de aprendizaje basados en el contenido en línea y sistemas compartidos del conocimiento activo y del aprendizaje cooperativo potenciado por Internet. Aunque el e-learning forma parte de la educación a distancia, el aprendizaje a distancia no es e-learning, ya que implica en su desarrollo aspectos metodológicos, pedagógicos e instruccionales. La distribución en red del e-learning facilita la actualización rápida de los materiales, sin horarios (sincronía y asincronía) ni espacios físicos preestablecidos. La entrega del contenido está mediada por computadoras, dispositivos informáticos o móviles que permiten el uso de Internet como canal de comunicación y de envío-recepción. Se trabaja con un aprendizaje distribuido, más allá de los modelos tradicionales de formación.

Como todo paradigma, el aprendizaje electrónico o e-learning, ha evolucionado desde procesos centrados en la tecnología educativa hasta las redes de aprendizaje y la cultura digital de la web 2.0 y la web en la nube. Cada etapa marca un momento y rasgo distintivo de innovación de e-learning, registrando el brinco de la sociedad de la información hacia la sociedad del conocimiento. Con el surgimiento de la multimedia y la Internet, en particular la Web, la computadora se comenzó a utilizar con fines didácticos. La mejora de la capacidad de las computadoras y el surgimiento de nuevos soportes, como los CD-ROM interactivos y la posibilidad de integrar audiovisuales, permitió elaborar materiales con contenidos vinculados, teniendo unas características de navegación parecidas a las propias de la Web. El período conocido como multimedia educativa tuvo su vigencia hasta mediados de

los noventa, en este periodo predominó el constructivismo como enfoque pedagógico.

A principios de siglo se incorpora la gestión de la organización educativa y las técnicas de gestión del conocimiento a través del uso de las TIC, lo que permite aprovechar el capital intelectual de las instituciones. Cada vez hay un mayor desarrollo de tecnologías sofisticadas aplicadas a la educación pero su uso es más sencillo, y facilita el acceso a un abanico de contenidos formativos. Aumentó la interacción y retroalimentación a través de las diferentes herramientas de comunicación apoyada en las TIC y se han creado estándares de calidad educativa y técnica que facilitan el intercambio de información y contenidos entre plataformas de diferentes instituciones. La evolución de Internet nos ha llevado a una plataforma de trabajo conocida como la Web 2.0. Este término fue creado por Tim O'Reilly y Dale Dougherty, durante una sesión de lluvia de ideas efectuada en 2004. Se trata de un concepto que se rebela al modelo de Web tradicional pasiva y receptiva donde Internet era una herramienta más para el usuario consumidor de información y de recursos. Se revolucionó la manera de comprender y utilizar Internet, dando lugar a la web semántica. A partir de entonces se comprendería a la web como plataforma, como red social y como una web remezclada (mashup).

En las transformaciones y transiciones de Internet, las páginas web personales evolucionaron en blogs, las enciclopedias en wikis, los portales se sustituyeron por motores de búsqueda robustos y personalizados, y las listas de correo se transformaron en canales de sindicación de contenidos (RSS). Los servicios más populares de la Web 2.0 son las wikis, Youtube, Flickr, Wordpress, Blogger, las redes sociales (Facebook y Twitter), podcast y vodcast. En diversos planes de estudio de medicina, se han implementado asignaturas que utilizan la modalidad de blended learning, y en algunos casos se imparten contenidos curriculares completamente en línea a través de módulos interactivos de aprendizaje soportados por plataformas educativas propietarias (Blackboard, e-educativa) o abiertas (Moodle) que permiten la construcción de ambientes virtuales de aprendizaje donde se trabajan con metodologías en pequeños grupos, aprendizaje basado en problemas, casos

clínicos, y mapas cognitivos. Dichas estrategias permiten al estudiante aprender de manera individual a través del trabajo colaborativo.