



Romero Gómez, Alexander.

*Diseño de ambientes virtuales de aprendizaje (AVA), con metodología de aprendizaje basado en problemas (ABP): un modelo para el abordaje de contenidos y construcción de conocimiento en AVA.*

Bogotá, Fundación Universitaria del Área Andina, 2011, 115 págs., ISBN 9789588484258.

*Diseño de Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA), con Metodología de Aprendizaje Basado en Problemas (ABP): Un modelo para el abordaje de contenidos y construcción de conocimiento en AVA* es un libro editado por la Fundación Universitaria del Área Andina, que difunde el trabajo investigativo de Alexander Romero Gómez en su trabajo para obtener el título de Magíster en Educación en la Universidad Santo Tomás.

El proyecto, enmarcado en la construcción de conocimiento y generación de propuestas capaces de producir cambios radicales con respecto a la manera como se enseña y se aprende al interior de los espacios educacionales –educación tradicional-, representa, para el docente que lidere estos procesos, unos de los mayores retos.

El primer capítulo corresponde a la presentación de los presupuestos teóricos necesarios para comprender el diseño metodológico propuesto. En éste se abordan los elementos conceptuales referentes al ABP, los AVA y la construcción del conocimiento. Se presenta un apartado en el cual se analiza el papel de lo virtual en la educación y en el contexto concreto de la Fundación Universitaria del Área Andina. Este capítulo concluye con la presentación del diseño metodológico propuesto en cinco fases.

Los capítulos II y III corresponden a la presentación y análisis de los resultados de las cinco etapas concebidas en el diseño de investigación. El capítulo II aborda hasta la fase 4 y el capítulo III analiza los resultados encontrados. A continuación de estos capítulos se ubican las conclusiones y recomendaciones que se obtuvieron en la investigación.

El presente estudio sugiere, para la construcción de ABP mediado por AVA, la generación de dinámicas que lleven al estudiante a articular y representar los conceptos abordados en todo su currículo.

*Diseño de Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA), con metodología de Aprendizaje Basado en Problemas (ABP): un modelo para el abordaje de contenidos y construcción de conocimiento en AVA*, es producto del trabajo investigativo que por espacio de cuatro años se gesta al interior de la División de Informática Educativa de la Fundación Universitaria del Área Andina y evidencia una profunda reflexión que, semestre a semestre, se agudiza en cuanto a los contenidos programados en el Proyecto Pedagógico de Aula y la manera de compartirlos con los estudiantes.