



# X Taller “La transformación digital y las tecnologías de avanzada en la Educación Superior”

## AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE COMO MEDIADORES DIDÁCTICOS PARA LA AUTOFORMACION EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA INGENIERÍA DE SOFTWARE

M. Sc. Ivet Espinosa Conde, Dra. Yulkeidi Martínez Espinosa,  
Dra. C. Raquel Diéguez Batista, Universidad Máximo Gómez  
Báez de Ciego De Ávila, Cuba

### 1. INTRODUCCION

La aparición de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), marcó un salto en los mediadores didácticos para comunicarse e interactuar en el proceso de enseñanza aprendizaje, por tanto se reflexiona sobre el uso de los ambientes virtuales de aprendizaje como herramientas válidas para fomentar la autonomía del estudiante en el proceso de enseñanza aprendizaje de la Ingeniería de Software.

### 2. DESARROLLO

Los métodos utilizados en el aula y fuera de esta así como los mediadores didácticos han ido evolucionando a la par del perfeccionamiento de los planes de estudio. En el proceso de enseñanza aprendizaje de la Ingeniería de Software se utilizan variantes didácticas para que el profesor sea un facilitador del conocimiento y el estudiante construya su propio aprendizaje; entre estos los Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA). Los AVA favorecen el aprendizaje más dinámico, brindan la posibilidad de estudiar en cualquier lugar, con flexibilidad de horarios, tener acceso en cualquier momento a los contenidos, de acuerdo al interés y disponibilidad del estudiante, entre otras. Al utilizar los AVA el estudiante se convierte en el centro del aprendizaje e interviniendo en todos los componentes del proceso: qué aprender; cómo; dónde; cuándo y a quién consultar y al profesor en el facilitador para transformar las relaciones, los roles y los procesos.

### 3. CONCLUSIONES

La utilización de Ambientes Virtuales de Aprendizaje, constituyen una alternativa didáctica fundamental para potenciar la autoformación en el proceso de enseñanza aprendizaje de la Ingeniería de Software, teniendo en cuenta la necesidad de enriquecimiento autónomo del conocimiento en esta asignatura como consecuencia del vertiginoso desarrollo de la ciencia y la técnica, que se facilita por las posibilidades de utilización en diferentes escenarios y en correspondencia con el ritmo de aprendizaje del estudiante, la flexibilidad en su utilización, así como el desarrollo de estrategias y control individual.

### 4. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Anaya, R. (2012). Una visión de la enseñanza de la ingeniería de software como apoyo al mejoramiento de las empresas de software. Universidad Eafit, vol. 42 (141), 60–76.
- Capote, L. G., Rizo, R. N., & Bravo, L. G. (2016). La formación de ingenieros en la actualidad. Una explicación necesaria. Universidad y Sociedad, vol.8 no.1 Cienfuegos ene.-abr.
- Covarrubias, L. (2021). Educación a distancia: transformación de los aprendizajes. Telos: revista de Estudios Interdisciplinarios en Ciencias Sociales, 23(1), 150- 160. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/993/99365404012/99365404012.pdf>
- Facultad de Ingeniería Informática. (2019). Programa de la Disciplina Ingeniería y Gestión de Software. Ciego de Ávila, Cuba

AGRADECIMIENTOS