



“I JORNADA VIRTUAL NACIONAL E INTERNACIONAL DE EDUCACIÓN E INVESTIGACIÓN EN CIENCIAS MORFOLÓGICAS”,

10 al 30 Noviembre 2012

Sitio web: histologiavirtual.com.ar

Auspician: Facultad de Ciencias Médicas de la Universidad Nacional de Córdoba, Argentina (RHCD 301/12), Asociación Argentina de Anatomistas (Miembro de la Asociación Panamericana de Anatomía), Fundación Facultad de Ciencias Médicas, Córdoba, Argentina y Sociedad de Medicina Interna de Córdoba, Argentina.

**ELABORACIÓN DE UN DISEÑO TECNO-PEDAGÓGICO
PARA UN RECURSO HIPERMEDIA EN CIRUGIA VETERINARIA**

Wheeler, J.T.(1); Morales, G.(2); Bertone, P.(1); Solivellas,D.(3); Verde, C.(2)

Facultad de Agronomía y Veterinaria (1), Ciencias Humanas (2) y Ciencias Exactas (3).

Universidad Nacional de Río Cuarto. Córdoba, Argentina.

E-mail: tommywheeler2@yahoo.com.ar

Introducción y Objetivo.

Esta propuesta es parte de un trabajo de investigación aprobado por la Secretaría de Ciencia y Técnica de la UNRC. Se considera que la acción tecnológica a través de herramientas de interacción asíncrona reencuadra los modos de aprender de los alumnos (Garrido, 2003). El estudio revisa los procesos de aprendizaje de alumnos de Medicina Veterinaria que cursan Cirugía de Pequeños Animales y que aprenden en un contexto tecno-pedagógico virtual. Por contexto tecno-pedagógico designamos al diseño y utilización de un material didáctico (hipermedial) para ser utilizado en un proceso autodirigido y cooperativo de aprendizaje (Onrubia, 2005). Las acciones del equipo de trabajo se programaron en dos etapas diferentes; sin embargo, en esta presentación nos referimos a la primera: la sistematización teórica realizada desde una perspectiva socio-constructivista para la elaboración del diseño tecno-pedagógico.

Material y Método.

a) Fundamentación socio-constructivista para el diseño tecno-pedagógico, b) Sistematización del marco teórico sobre interactividad, interacción y aprendizaje cooperativo.

Resultados.

El marco teórico organizado se adecua perfectamente al objetivo de promover el aprendizaje autodirigido y cooperativo de los estudiantes a través de un diseño tecno-pedagógico virtual.

Conclusiones.

La construcción de un marco teórico desde la perspectiva socio-constructivista resultó sustento para la elaboración y diseño de un software que permitirá al alumno resolver problemas de manera independiente como también de manera cooperativa con sus pares.

Bibliografía

FERREIRO, R. (2007). Una visión de conjunto a una de las alternativas educativas más impactantes en los últimos años: el aprendizaje cooperativo. Revista Electrónica de Investigación Educativa, vol. 9 , N°2. Disponible en:

<http://redie.uabc.mx/vol9no2/contenido-ferreiro.html>. Consultado 18-11-2008.

GARRIDO, Antoni (2003) El aprendizaje como identidad de participación en la práctica de una comunidad virtual. Disponible en: <http://www.uoc.edu/in3/dt/20088/index.html>. Tesis de doctorado. Consultado: 18-12-2008

ONRUBIA, J. (2005). Aprender y enseñar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento. Revista de Educación a distancia (RED). Disponible en <http://www.um.es/ead/red/M2/> .Consultado 21 julio 2007.