

González Videgaray, M. C. & del Río Martínez, J. H. (2011). *Ambientes virtuales y objetos de aprendizaje. Conceptos, métodos, aplicaciones y software*. México: UNAM. Pp293

ISBN 978-607-02-2507-9

Los avances tecnológicos han producido en la educación superior más expectativas que resultados. Muchas organizaciones han incorporado equipos de cómputo y *software* a su infraestructura, sin que esto modifique las estrategias tradicionales, ni genere beneficios que los estudiantes adviertan, como si la mera posesión de equipos y programas cambiara mágicamente las formas de pensar y proceder.

A lo largo de las últimas décadas, se han desarrollado aplicaciones tecnológicas educativas, con diversos enfoques y estrategias. Las experiencias recabadas han permitido descubrir errores y formular prácticas más efectivas. Desde que en 1982 se popularizó el uso de la computadora personal, se observó que los grandes productos educativos digitales resultaban sumamente difíciles y costosos, tanto de desarrollar como de adaptar y actualizar. Como respuesta a estos problemas surgió la promesa de abatir costos y optimizar eficiencia, a través de la producción de los llamados objetos de aprendizaje (*learning objects*) y de su inserción en los ambientes virtuales de aprendizaje.

Este trabajo surge de la preocupación permanente acerca del reto que implica la inclusión de las nuevas tecnologías en la educación. Las tecnologías de información y comunicación han intensificado la necesidad de contar con un nuevo paradigma educativo y de efectuar investigaciones que conjuguen la participación de varias disciplinas.

La obra tiene como contribución principal la construcción de un puente entre la tecnología y la educación, para brindar un punto de vista que unifique conceptos y aplicaciones, ya que esta relación ha sido en alguna medida discordante, debido a que cada ámbito tiene enfoques y lenguajes distintos. Sin embargo, el valor potencial de los ambientes virtuales y los objetos de aprendizaje como parte de un nuevo paradigma educativo, amerita este esfuerzo.

Los intentos por enlazar estas dos áreas han dado lugar a una terminología abundante, así como a actividades y perfiles que antes no existían como el diseño instruccional, una actividad de ingeniería, en la cual el artefacto que se crea es un producto destinado a auxiliar al estudiante en la adquisición de conocimientos, habilidades y actitudes. Hoy existe una tendencia para enlazar los avances de la ingeniería y la educación. Se habla de la industria del aprendizaje, la economía del conocimiento y la producción en línea de objetos de aprendizaje.

El libro ofrece un panorama del estado del arte actual en la aplicación de las tecnologías de información y comunicación a los procesos educativos. En particular, permite identificar los principales términos involucrados en estas aplicaciones, así como sus usos y ventajas. Explica los ambientes virtuales y los objetos de aprendizaje desde sus antecedentes hasta su situación vigente, a través de un recorrido sobre sus características, atributos, usos y riesgos potenciales. Brinda al lector instrumentos para seleccionar el software más adecuado a sus necesidades, así como los elementos básicos necesarios para incursionar en el uso de dichos instrumentos.