

## **Héctor Emilio Nava García - Estrategias de aprendizaje que utilizan los estudiantes en Sistemas Educativos Virtuales**

### **Resumen**

En este trabajo pone sobre la mesa la importancia y papel que juegan las estrategias de aprendizaje en el proceso de formación del estudiante en la modalidad educativa virtual. Se toma como objeto de estudio el programa de la Licenciatura en Educación a Distancia de la Universidad de Guadalajara a través de cuatro ejes de análisis: las estrategias de aprendizaje, el programa educativo LED, los medios y herramientas tecnológicas, y el papel del alumno así como sus habilidades para el auto aprendizaje, mediante estos cuatro ejes se ha desarrollado una investigación que se ostenta desde el paradigma cualitativo, lo que ha permitido abordar profusamente dicho fenómeno. El objetivo general de esta investigación ha sido el de “Analizar las estrategias de aprendizaje que utilizan los estudiantes de la LED las cuales se encuentran mediadas por las herramientas tecnológicas del sistema virtual” bajo el planteamiento general de conocer ¿Cuáles son las estrategias de aprendizaje que utilizan estos estudiantes? Dentro del trabajo metodológico, se desarrollaron sesiones presenciales de “Grupo focal” con estudiantes de este programa a través de las cuales se pudo recuperar las experiencias escolares de estos sujetos, lo que hizo más interesante esta investigación. Finalmente, se describen de manera analítica los resultados del estudio resaltando como eje primordial las diferentes estrategias de aprendizaje que utilizan los estudiantes de este programa analizado.

**Palabras Calve:** *Estrategias de aprendizaje, Modelo educativo virtual, Programa LED, Tecnologías de Información y Comunicación (TIC`S).*

### **Introducción**

Dentro del campo de la Psicología cognitiva existe hoy en día un componente central que juega un papel muy importante en todo el proceso de Enseñanza-Aprendizaje (E-A), nos referimos a las “estrategias de aprendizaje” (Beltrán 2003). En sus inicios el término “estrategia” era un término empleado por la milicia para establecer estructuradamente su plan de combate, actualmente este concepto ha trascendido y ha sido aplicado a diversos campos, pues hoy escuchamos hablar de este concepto en política, economía, finanzas, y por supuesto, en el ramo de la educación primordialmente. Dentro del campo educativo, este concepto ha sido también replicado, se ha definido y consolidado como el campo virtuoso de las “*estrategias de aprendizaje*”.

Dentro esta investigación se pone en análisis el papel que juegan las estrategias de aprendizaje dentro de un programa de formación a distancia, puesto que como señala Coll, (1983), las estrategias de aprendizaje son elementos clave en el proceso de construcción de un aprendizaje, por lo cual, en el marco de esta investigación establecemos como trabajo de exploración un análisis de las estrategias de aprendizaje empleadas por el estudiante dentro del programa de la Licenciatura en Educación a Distancia (LED) de la Universidad de Guadalajara. Se ha planteado una investigación que pretende identificar algunas de las estrategias de aprendizaje que son empleadas en este contexto considerando las implicaciones tecnológicas y las herramientas virtuales del modelo, por tanto, dichos elementos irán siendo abordados gradualmente en los siguientes apartados.

El tema de las estrategias de aprendizaje ha resultado un campo complejo y polisémico, a pesar de la popularidad de la que gozan hoy las estrategias de aprendizaje, los especialistas no han conseguido ponerse de acuerdo sobre lo que entienden por estrategia, ni tampoco sobre cuales son los límites que la separan de otros constructos afines (Beltrán, 2003). Las definiciones de estrategias de aprendizaje son muy variadas y los investigadores han intentado explicarlas desde diferentes campos, tanto desde el punto de vista de la investigación (Beltrán, 1993, 1996, 1998, 2002; McKeachie y otros, 1985; Perkins, 1998; Fernández, Beltrán y Martínez, 2001), como desde el punto de vista de la intervención educativa (Bernad, 1990; Díaz Barriga, 2002; Monereo, 1991; Gargallo, 1997), por poner solo unos ejemplos, sin embargo en el marco de esta investigación necesitamos precisar este concepto.

Dentro de este estudio que propone el análisis de estrategias de aprendizaje retomamos algunos autores de corte más contemporáneo para fundamentar dicha apreciación, tomando como base las definiciones de Monereo (1997), Díaz Barriga (2002), Gaskins y Elliot, (1998), los cuales señalan que *las estrategias de aprendizaje son procedimientos que un aprendiz emplea en forma consciente, controlada e intencional como instrumentos flexibles para aprender significativamente*. Vistas desde un terreno más corto o escolar, *son herramientas y técnicas tanto de carácter escrito, oral, crítico, reflexivo, cognitivo, y tecnológico que el estudiante pone en práctica para desarrollar un proceso de formación exitoso*. En perspectiva del investigador, desde una mirada más en corta por así decirlo, las estrategias de aprendizaje son las herramientas que ha utilizado el estudiante para aprender dentro de un programa educativo, y van desde estrategias simples como la organización de un texto, un resumen o síntesis hasta la puesta en practica de un estrategia mas compleja como la elaboración de un ensayo.

## **Fundamentos Teóricos**

En la presente investigación se consideraron los antecedentes sobre los inicios de lo que hoy conocemos como estrategias de aprendizaje, y por otro lado, su incorporación a los programas de formación a distancia, en este caso en los modelos educativos basados en tecnología (virtuales). En este estudio se entrecruzan dos campos relevantes que tienen implicación ambos en el terreno educativo, como eje central se pone sobre la mesa el concepto “aprendizaje” cuyo campo de estudio puede ser abordado desde múltiples enfoques. Aproximándonos más hacia un campo específico dentro del aprendizaje se está tomando como eje de discusión las estrategias de aprendizaje. El segundo campo se refiere al ya anteriormente descrito “el tecnológico o virtual”, sobre este campo se analizan las implicaciones del sistema virtual a distancia, es decir, los nuevos escenarios educativos que se basan en modalidades no convencionales mediados por la computadora y el entorno virtual.

De acuerdo a los temas “ejes”, este estudio se fundamenta principalmente en la teoría y modelo educativo de la universidad virtual, se toma como base el modelo curricular de la Licenciatura en Educación a Distancia (LED) del Sistema de Universidad Virtual de la UDG, se discute fuertemente la corriente constructivista, partimos de este enfoque para poder explicar todo este modelo y las implicaciones en las cuales se encuentra inmerso. El objeto de estudio de esta investigación ha girado entorno al análisis mismo de las estrategias de aprendizaje que emplean y utilizan los estudiantes en sistemas educativos virtuales, en este caso, describiendo las experiencias de los estudiantes de la LED.

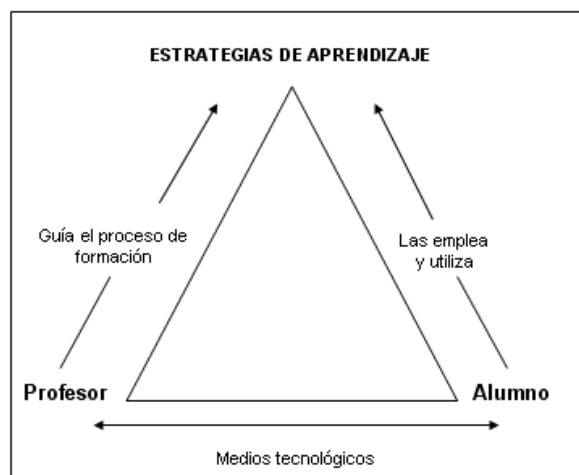
El marco teórico de esta investigación se sustenta principalmente en 4 apartados clave, el primero corresponde al de las estrategias de aprendizaje, donde se dialoga y discute las diferentes concepciones, así mismo se hace una clasificación de dichos componentes. El segundo apartado se denomina teorías del aprendizaje, se aborda la parte de las teorías en dos vertientes, teorías del aprendizaje clásico y teorías del aprendizaje basadas en las nuevas TICs o aprendizaje tecnológico. El tercer apartado se centra sobre las características del sistema de aprendizaje virtual, los modelos, y roles y funciones de profesor y estudiante. En el cuarto y último apartado denominado impacto de las TICs en educación, se argumentan las implicaciones que tiene la tecnología en estos nuevos escenarios, así como las características del programa de Licenciatura en Educación a Distancia (LED).

## **Objeto de estudio**

*“Se plantea como objeto de estudio las estrategias de aprendizaje que son utilizadas por el estudiante de la Licenciatura en Educación a Distancia (LED).”*

Las estrategias de aprendizaje utilizadas por los estudiantes de la LED representan el objeto de estudio dentro de esta investigación sin embargo poder identificarlas o llegar a ellas de una manera analítica lleva a identificar a sujetos informantes que se desarrollan dentro de este programa como lo es el propio estudiante. El estudiante es quien vive de manera directa la evolución de su proceso de formación y auto-aprendizaje, por tanto resulta imprescindible señalar a dicho sujeto inmerso dentro del objeto de estudio. Los alumnos de la LED en el día a día desarrollan diferentes experiencias de aprendizaje, ponen impracticable a lo largo de su formación diferentes estrategias de aprendizaje que los ayudan a mejorar los conocimientos mismos, por ello, el objeto de estudio estrategias de aprendizaje esta asociada a la participación del estudiante y medio en el que se desarrollan.

Estudiante, profesor, estrategias de aprendizaje y medio tecnológico adquieren gran relevancia en el establecimiento del objeto de estudio, puesto que no son elementos aislados que trabajan de manera independiente, sino que se pueden concebir como un triangulo interrelacionado en el cual cada uno de ellos juega un papel muy importante, por ejemplo, el profesor guía los aprendizajes de los estudiantes, determina las actividades escolares y conoce al sujeto, el estudiante realiza las actividades asignadas por el profesor y emplea diferentes estrategias de aprendizaje



para su auto formación, y por ultimo, las estrategias de aprendizaje empleadas en esta modalidad se encuentran mediadas por las herramientas tecnológicas, lo que lleva a concebir parte de este objeto de estudio como una triangulación de estos anteriores elementos

### **Objetivo general**

Analizar las estrategias de aprendizaje que utilizan los estudiantes de la Licenciatura en Educación modalidad a Distancia (LED) de la Universidad de Guadalajara las cuales se encuentran mediadas por las herramientas tecnológicas del sistema virtual.

### **Objetivos específicos**

- Conocer a través de las estrategias de aprendizaje cómo el estudiante construye procesos de formación en un contexto mediado por el sistema de aprendizaje virtual.

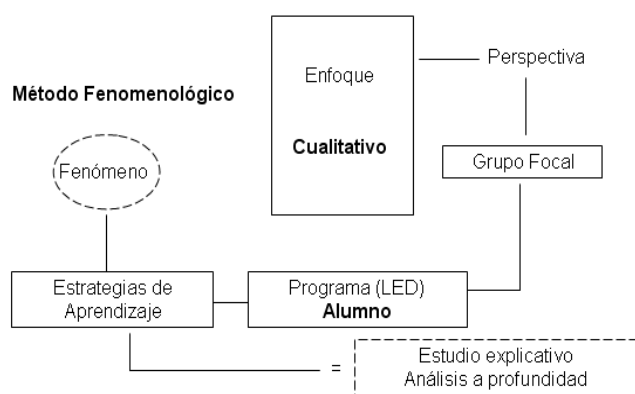
- Identificar las diferentes estrategias de aprendizaje empleadas por el estudiante para conocer la importancia que tienen estas dentro de un sistema virtual.
- Describir la relación existente entre las estrategias de aprendizaje empleadas por el estudiante de la LED y el medio virtual en el cual se desarrolla.

## PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

1. ¿Cuáles son las estrategias de aprendizaje que utiliza el estudiante de la LED las cuales se encuentran mediadas por la herramienta tecnológica del sistema virtual?
2. ¿Qué papel juegan las estrategias de aprendizaje en el contexto de la LED y dentro del proceso E-A del estudiante?
3. ¿Cómo son los procesos de aprendizaje a través de los cuales el estudiante utiliza diferentes estrategias de aprendizaje?
4. ¿Cuál es la relación existente entre las estrategias de aprendizaje empleadas y el medio virtual en el que se desarrollan

## Metodología

Retomando los planteamientos generales de esta investigación que han orientado firmemente su rumbo, se puede señalar que en el esfuerzo por estudiar el fenómeno de las estrategias de aprendizaje en contextos no convencionales, desde los inicios de esta tesis se ha tenido presente las interrogantes que orientaron a ser posible esta investigación, ahora se puede destacar claramente, qué es lo que fue investigado y/o

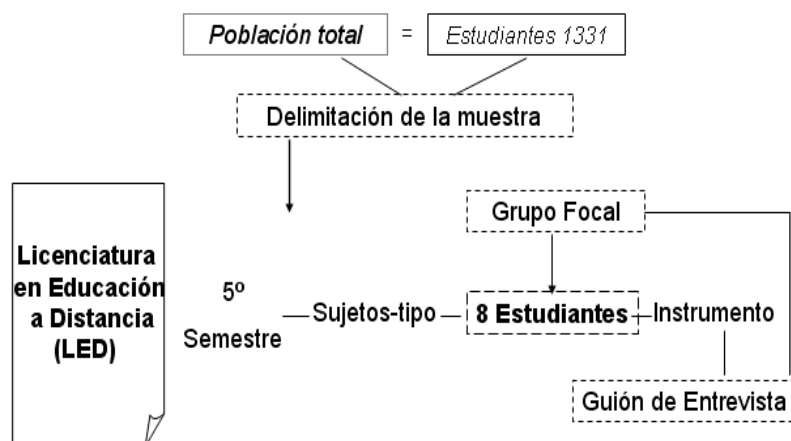


cómo fue investigado. Las corrientes metodológicas actuales aportan a la investigación procesos sistemáticos para abordar un eje temático deseado por el investigador. Un estudio de las características como el que aquí se propuso orienta al

investigador a aprehender el fenómeno en el contexto real en el cual se suscitó, por ello, se aborda dicho problema desde el "Método fenomenológico", la corriente fenomenológica ha permitido analizar dichos planteamientos de investigación.

Dadas las características de este trabajo, se procuró en todo momento la profundidad de los datos, por ello, esta investigación se orienta en el paradigma cualitativo. Desde el análisis cualitativo se pudo abordar el problema en toda su amplitud y dimensiones, ya que admite conocer la relevancia de las estrategias de

aprendizaje, estudiar a profundidad los sujetos (estudiantes), y así mismo, la situación o escenario dónde se describe el contexto (LED-UDG Virtual).



Para la recopilación de la información y la obtención de los datos se propusieron varios momentos, en las primeras actividades el trabajo consistía en conocer el espacio o institución de donde se obtendrían los datos, esto implicó adentrarse en los planes y programas de estudio, y operatividad de la institución al ser esta una universidad virtual. Habiendo identificado los elementos anteriores se seleccionó a los sujetos correspondientes que serían los sujetos entrevistados, para esta actividad se giró una convocatoria solicitando la participación de estudiantes cuyo perfil correspondiera con los objetivos de investigación propuestos. Se llevó a cabo una sesión de grupo focal con 8 estudiantes de 5º semestre de la Licenciatura en Educación modalidad a Distancia (LED) donde se obtuvieron los datos correspondientes a esta investigación los cuales se describirán de manera breve continuación.

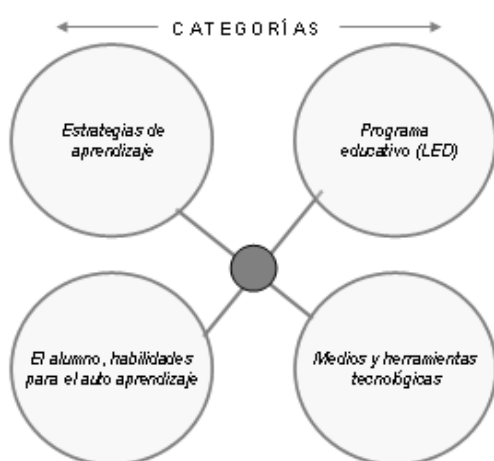
### Estructura metodológica

<b>Tema de investigación</b>	Estrategias de aprendizaje que utilizan los estudiantes de la LED en la Universidad de Guadalajara
<b>Método</b>	Fenomenológico
<b>Enfoque</b>	Cualitativo
<b>Tipo de estudio</b>	Estudio de alcance Explicativo
<b>Categorías de análisis</b>	Estrategias de aprendizaje
	Programa LED
	Medios y herramientas tecnológicas
	El alumno, habilidades para el autoaprendizaje

<b>Instrumento</b>	Entrevista semiestructurada (Grupo focal)
<b>Selección de la muestra</b>	Muestreo por sujetos-tipo = 8 Estudiantes
<b>Análisis de la información</b>	Cuadros de análisis, esquemas, red semántica
	Programas: Etnogrhap, y Nvivo

## Análisis de resultados

Posterior a la aplicación de instrumentos, levantamiento de la información, y finalizado este proceso, se da apertura al análisis de la información e interpretación de los resultados. De acuerdo a los resultados de esta investigación, se ha determinado por el investigador las estrategias que mejor puedan ayudar a comprender todo el



panorama que se ha obtenido durante el trabajo de campo. La propuesta refiere a la confrontación de los datos obtenidos, la interpretación de resultados, agrupación de categorías, y jerarquización de información, todo esto en función del establecimiento de cuadros de análisis, y esquemas a manera de red semántica. Cabe señalar que una de las técnicas para mostrar la información se ha realizado a través de esquemas de red

semántica, aunque en este breve reporte de investigación se muestran los datos de manera sintética describiendo los resultados por cada categoría.

### 1. Estrategias de aprendizaje

La primera categoría que se toma es una de las más importantes donde se abordan todos los aspectos relacionados con las estrategias de aprendizaje, en base a los resultados en esta categoría se describe lo siguiente. Los estudiantes de esta modalidad educativa conocen, emplean y utilizan diferentes estrategias de aprendizaje, y la definen como una herramienta personal que les ayuda o les facilita el conocimiento, refieren que las estrategias de aprendizaje están relacionadas con las habilidades de cada estudiante. Los estudiantes mantienen una percepción sobre el buen uso de estrategias de aprendizaje en ese sistema no convencionales. Las estrategias de aprendizaje empleada por los alumnos en el sistema virtual son las siguientes.

<b>Estrategia de aprendizaje</b>	<b>Participantes</b>					
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
Lluvia de ideas		*	*	*	*	

Organizadores previos (organizar textos)	*		*			*
Lectura de comprensión	*	*	*	*	*	*
Cuadro sinóptico	*	*	*	*	*	*
Elaboración de notas.	*	*			*	*
Mapa conceptual	*	*	*	*	*	*
Mapa mental		*				*
Mapa semántico		*				
Organizadores gráficos (diferentes tipos de esquemas)		*		*	*	
Cuestionario	*	*	*		*	
Diagramas: árbol, radial, llaves.	*	*	*	*	*	*
Subrayar	*	*	*		*	*
Esquemas	*	*	*		*	*
Exposición	*	*	*		*	
Toma de apuntes	*	*	*		*	*
Fichas de trabajo			*	*		
Ensayo	*		*		*	*
Informe oral y escrito	*	*				
Informe de investigación	*	*		*	*	
Reporte de lectura	*	*	*	*	*	*
Reseña de libro	*	*	*			*
Síntesis	*	*	*	*	*	*
Resumen	*	*	*	*	*	*

## 2. El programa de la LED

Las características del contexto (sistema virtual) y licenciatura orientan al trabajo por competencias y por proyectos, el estudiante de este programa al encontrarse estudiando en un sistema no presencial utiliza diferentes mecanismos de aprendizaje que lo llevarán a desarrollar esos conocimientos necesarios para salir adelante en el programa y concluir exitosamente sus estudios. En este sistema las estrategias de aprendizaje juegan un papel muy importante, el trabajo académico se desarrolla mediante la plataforma educativa METACAMPUS. METACAMPUS es la plataforma educativa del sistema de universidad virtual de la UDG en la cual se ostentan principalmente todos los programas educativos que esta universidad ofrece, por ello, el factor estrategias de aprendizaje-programa LED- tecnologías están estrechamente relacionados, al utilizar los estudiantes las distintas estrategias de aprendizaje se ha considerado identificar también las principales herramientas tecnológicas que permean este acontecimiento, lo cual se puede observar en la siguiente tabla.

Estrategias de aprendizaje más utilizadas en el programa LED						
Participantes						
	1	2	3	4	5	6
1	Lectura de comprensión	Síntesis	Síntesis	Subrayar	Resumen	Lectura de comprensión
2	Reporte de lectura	Informe de investigación	Reporte de lectura	Reporte de lectura	Lectura de comprensión	Cuadro sinóptico
3	Informe de investigación	Elaboración de notas	Ensayo	Diagramas: radial árbol	Diagramas: radial árbol	Mapa conceptual



	/síntesis			llaves.	llaves.	
4	Diagramas: radial árbol llaves.	Mapa conceptual	Mapa conceptual	Lectura de comprensión	Reporte de lectura	Diagramas: radial árbol llaves.
5	Mapa conceptual	Ensayo	Informe de investigación	Mapa conceptual	Mapa conceptual	Cuadro sinóptico
6	Cuadro sinóptico	Lectura de comprensión	Resumen	Organizadores previos (textos)	Ensayo	Ensayo
7	Lluvia de ideas	Diagramas: radial árbol llaves.	Diagramas: radial árbol llaves.	Informe de investigación	Informe de investigación	Síntesis
8	Fichas de trabajo	Esquemas	Cuestionario	Cuadro sinóptico	Reporte de lectura	Informe de investigación

### 3. Medios y herramientas tecnológicas

Los medios tecnológicos del sistema juegan un papel muy importante, no se puede hablar de estrategias de aprendizaje en este sistema sin considerar las distintas herramientas, por ello fue necesario identificar cómo están empleando los estudiantes las estrategias, qué herramientas o medios están utilizando para desarrollar estrategias de aprendizaje en este programa, por tanto, en la siguiente tabla se muestra la estrategia de aprendizaje y el medio en el cual se sustenta.

<b>Estrategia de aprendizaje</b>	<b>Herramienta tecnológica</b>					
	<b>.Participantes</b>					
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
Lluvia de ideas	Foro-plataforma	Word-plataforma	Foro	Word-portafolio-foro	Word	Word-plataforma
Organizadores previos (organizar textos)	Word-plataforma	Foro	Word			Foro
Lectura de comprensión	e-book documentos	Pagina web	Word e-book-Pdf	Word-portafolio-foro	Pdf- e-book	Pagina web
Cuadro sinóptico	Power-point	Power pont-plataforma	Cmaps Tools	Word-portafolio-foro	Cmaps Tools-Power pont-plataforma	Power pont-plataforma
Elaboración de notas.	Word-portafolio	Power point-word-plataforma				Power point-word-plataforma
Mapa conceptual	Excel-portafolio	Power point-word-plataforma	Cmaps Tools	Cmaps Tools-portafolio	Cmaps Tools-Power pont-plataforma	Power point-word-plataforma
Mapa mental		Power pont-plataforma	Foro			Power pont-plataforma
Mapa semántico	Power point	Power pont-plataforma				Power pont-plataforma

Organizadores gráficos (diferentes tipos de esquemas)	Word-portafolio	Excel-plataforma	Plataforma-portafolio-word	PowerPoint-Word-portafolio-foro	PowerPoint-Word-portafolio-foro	Excel-plataforma
Cuestionario	Word-portafolio	Excel	Plataforma			Excel
Diagramas: árbol, radial, llaves.		Power poin-Word-plataforma	Plataforma	Cmaps Tools-portafolio	Cmaps Tools-portafolio	Power poin-Word-plataforma
Subrayar	En el documento	Word	Plataforma			Word
Esquemas	Power point	Power pont-plataforma	Plataforma		Cmaps Tools-portafolio-power point	Power pont-plataforma
Toma de apuntes	Word-portafolio	Word-plataforma	Portafolio			Word-plataforma
Fichas de trabajo				Word-portafolio-foro		
Ensayo	Word-portafolio		Portafolio-plataforma			
Informe oral y escrito		Word-plataforma				Word-plataforma
Informe de investigación	Word-portafolio	Word-power point-plataforma		Word-portafolio-foro	Word-paginas web	Word-power point-plataforma
Reporte de lectura	Word-portafolio	Word-power point-plataforma	Portafolio-plataforma-foro	Word-portafolio-foro		Word-power point-plataforma
Reseña de libro		Word-power point-plataforma				Word-power point-plataforma
Síntesis	Word-portafolio	Word-power point-plataforma	Portafolio-plataforma-foro	Word-plataforma-portafolio	Word, blog	Word-power point-plataforma
Resumen	Word-portafolio	Word-power point-plataforma	Portafolio-plataforma-foro	Word-plataforma-portafolio-foro	Word, blog, foro, plataforma	

#### **4. El alumno, habilidades para el auto aprendizaje**

El modelo virtual ofrece una gama de posibilidades para que el estudiante utilice diferentes estrategias y formas de aprender en un modelo tan novedoso y accesible para el estudiante. Las TIC`S permiten el cambio de un nuevo rol entre estudiante y profesor, el profesor adquiere un rol de facilitador, orientador y guía del proceso de formación del estudiante, el estudiante adquiere un rol activo donde es el quien determina su proceso de formación, la educación se vuelve centrada en el estudiante.

Por ello la siguiente tabla muestra algunos de estos elementos sobre las habilidades del estudiante para las estrategias de aprendizaje.

	<b>Activo</b>	<b>Responsable</b>	<b>Constructivo</b>	<b>Participativo</b>
<b>EL ALUMNO</b>	Los estudiantes adquieren conocimientos involucrándose y participando en el proceso de aprendizaje. Este proceso permanente de intervención y de reflexión se traduce en un desarrollo más profundo de los conocimientos y de las competencias.	Los estudiantes, responsables de crear y mantener ambientes eficaces de aprendizaje. El éxito de los ambientes de aprendizaje descansa en la aceptación de todos los participantes.	Los estudiantes integran nuevas ideas y anteriores conocimientos para establecer su propia concepción de las cosas.	En los ambientes de aprendizaje participativo, los estudiantes colaboran entre si sacando provecho de los puntos fuertes de cada uno para realizar un objetivo común.
	<b>Interactivo</b>	<b>Reflexivo</b>	<b>Contextual</b>	<b>Intencional</b>
	La tecnología pone a la disposición de los estudiantes otras formas de comunicación.	En la medida en que los estudiantes reflexionan lo que han aprendido adquieren una mejor comprensión del tema.	El estudiante deberá trabajar sobre proyectos que representen verdaderos problemas y ejercicios.	Los estudiantes deben tener objetivos reales y concretos. El alumno que trabaja activa y voluntariamente en la consecución de un objetivo aprende mucho más

<b>Herramientas tecnológicas más utilizadas por los estudiantes LED</b>						
	1	2	3	4	5	6
1	Plataforma	METACAMPUS/Portafolio	Portafolio	METACAMPUS/Plataforma	Plataforma	Plataforma
2	Portafolio	Foro	Foro	Plataforma	Portafolio	Foro
3	Foro	Dudas	Dudas	Web – paginas	Foro	Dudas
4	Google	Recursos	Buscadores Google	Cmapstool	Recursos	Recursos
5	Dudas	Biblioteca	Pdf	Campo	Dudas	Buscadores
6	Recursos	Correo electrónico	Paginas Web	Plataforma	Correo electrónico	Internet
7	Bibliotecas	Buscador Internet	e-book	Plataforma	Chat	Programas
8	Internet	Red social/Messenger	Correo electrónico	Plataforma	Biblioteca	Biblioteca

## Conclusiones

Concluyendo con el tema, este estudio pretendió analizar un grupo de estudiantes que se desarrollaba dentro de un proceso de formación bajo la modalidad virtual e

identificar el tipo de estrategias que más favorecen su aprendizaje. Cabe señalar que dicha investigación se encuentra aun en fase de análisis de resultados, por ello, de manera esquematizada en este informe se han presentado los resultados preliminares del trabajo de campo de esta tesis, así mismo se hace hincapié en que este trabajo es una investigación actual en la cual constantemente vamos incorporando nuevos elementos y hallazgos.

El estudio de este campo ha resultado de muy prospero para la comprensión y apropiación de estos modelos novedosos inacabados, y más aun, estudiar este fenómeno desde el enfoque o perspectiva educativa ha abierto la pauta en nuestra institución para cada día más acrecentar las líneas de investigación que aborden dicho fenómeno, y con esto, poder adentrarse más de lleno en los contextos virtuales, e incorporar las TICs a los currícula ofreciendo programas de formación a distancia asistidos por la computadora.

La utilización de sistemas computarizados en las instituciones educativas, las nuevas tendencias educativas, la restructuración de los planes de estudio, el replanteamiento de la educación a distancia ahora vista con dominios más complejos "Sistemas virtuales" entre otros temas, hacen importantes el surgimiento de nuevos estudios de exploración que recorran los campos inacabados de la educación y tecnología, proponiendo con esto un estudio que entrelaza la tecnología (Universidad virtual o programa en línea), el aprendizaje (las estrategias), y estudiantes y profesores.

Continuando con el cierre de este trabajo se puede resaltar que, estudiar este fenómeno educativo ha resultado muy favorable para poder comprender desde un campo de intervención cómo el estudiante está construyendo sus aprendizajes bajo las características esenciales de esta modalidad. Resulto muy oportuno entrecruzar dos campos de estudio como lo es el educativo (estrategias de aprendizaje) y el tecnológico (modelos educativos virtuales) para comprender el movimiento de este nuevo paradigma educativo.

Finalmente, este trabajo nos ha acercado más a dicho campo y fenómeno arrojándonos muy buenos resultados, pero también ha traído consigo otros planteamientos que también son muy interesantes a los cuales posteriormente se podría dar continuidad mediante otros trabajos de investigación, por ejemplo, analizando las siguientes interrogantes, ¿Cómo se dan el aprendizaje y la construcción de conocimiento en ambientes virtuales?, ¿Qué tan efectivo está resultando el desarrollo de los cursos por competencias y proyectos en los modelos virtuales?, ¿Qué habilidades distintas desarrollan los estudiantes en entornos digitales?, ¿Cómo se da la comunicación entre alumno, profesor y grupo al momento en que se va

desarrollando un curso a distancia?, ¿Qué problemáticas enfrentan alumnos y profesores al trabajar en sistemas e-Learning?, etc. De esta forma, más que concluir con el tema dejamos abierto el debate resaltando estos planteamientos que como investigadores pueden adentrarnos a nuevos hallazgos.

### **Bibliografía:**

ANUIES (2000). *Plan Maestro de Educación Abierta y a Distancia*. México.

BAUTISTA, G. et ál. (2006) "Didáctica universitaria en Entornos Virtuales de Enseñanza-Aprendizaje". España. NARCEA

CARRETERO, M. (1993) *Constructivismo y educación*. Edelvives. España.

CASTAÑEDA, M. (2004) *Los medios de la comunicación y la tecnología Educativa*. Trillas México, DF.

COLL, C. (2000) *Aprendizaje escolar y construcción del conocimiento*. Paidós Educador, México, DF.

DÍAZ B., F. y Hernández R., G. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. McGraw Hill, México.

CHÁN, M. (2006) "Siete estrategias metodológicas para la investigación en la virtualidad". México, UDGVIRTUAL Editorial.

GONZÁLEZ, D. y Díaz, Y. (2006) La importancia de promover en el aula estrategias de aprendizaje para elevar el nivel académico en los estudiantes de Psicología. *Revista Iberoamericana de Educación*, ISSN 1681-5653, Vol. 40, Nº. 1, 2006

MARQUÈS, G. P. (1999). *Concepciones sobre los procesos de aprendizaje*. En *Multimedia educativo: clasificación funciones, ventajas e inconvenientes*. Extraído el 26 de octubre de 2006, desde <http://dewey.uab.es/pmarques/funcion.htm>

MONEREO, C. (Comp.) (1990): *Enseñar a aprender y a pensar en la escuela*. Madrid, Visor.

MONEREO, C. (1999) *Concepciones sobre el concepto de estrategias de aprendizaje y sobre su enseñanza*. En Pozo, J. I., Monereo, C. *El aprendizaje estratégico*. Aula XXI. España: Santillana.

MONEREO, C. Badia, a. Domènech, M. et al. (2005) *Internet y competencias básicas. Aprender a colaborar, a comunicarse, a participar, a aprender*. Editorial GRAO. Barcelona, España.