



## **ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE EN LOS NUEVOS ESCENARIOS EDUCATIVOS, DE LA SOCIEDAD DE LA INFORMACION.**

Leal-Cantú, Alicia Celina<sup>1</sup>, Brosig-Rodríguez, Mayra Elizabeth<sup>2</sup>, Niño-Rodríguez, Claudia Ivonne<sup>3</sup>, & García-Sánchez América<sup>4</sup>.

*celina\_leal\_31@hotmail.com, Cerro de Tequila No. 1539, Col. Las Puentes, San Nicolás de los Garza, México, 811 255 53 06*

*Facultad de Contaduría Pública y Administración. UANL  
dra.elizabethbrosig@hotmail.com, Del Rio # 121, Fraccionamiento Puerta del Norte, Escobedo,  
México, tel.8181195341*

*Facultad de Contaduría Pública y Administración. UANL  
clau\_nino@live.com.mx, La paloma # 343, Col. Hacienda del Roble, San Nicolás de los Garza,  
México, 811.864.68.88*

*Facultad de Contaduría Pública y Administración. UANL  
america.garcia@uanl.mx, Cerrada de Limonero # 910, Col. Cerradas de Anáhuac, Escobedo,  
México, 8120107722*

*Fecha de envío: 02/Mayo/2016*

*Fecha de aceptación: 16/Mayo/2016*

### **Resumen**

Este documento refleja el cambio significativo de roles entre los principales actores del proceso de enseñanza aprendizaje, referenciando la enseñanza tradicionalista, la enseñanza bajo el método constructivista basado en la adquisición de competencias, y la educación que se genera en los nuevos escenarios educativos, “el aprendizaje en escenarios virtuales” mediante la cual los alumnos se vuelven protagonistas de su propio conocimiento y el docente solo es un facilitador o

guía, propiciando de esta manera el autoaprendizaje, desarrollando en el estudiante la habilidad de aprender a aprender, apoyándose en las nuevas tecnologías para la adquisición de nuevos conocimientos, que le permitan estar a la vanguardia ante los retos que se enfrenta en el actual siglo XXI.

Los entornos virtuales como wiki, foros de discusión, e-learning, plataformas educativas, etc. permiten enriquecer la aplicación de estrategias didácticas, que propician el aprendizaje significativo e integral de los estudiantes, desarrollando en ellos competencias y habilidades que los convertirá en egresados creativos, innovadores y competentes ante las exigencias del actual mundo globalizado.

**Palabras Clave:** Escenarios educativos, Ambiente de aprendizaje, Estrategia de Aprendizaje, Aprendizaje significativo, Formación Integral.

### **Abstract**

This document reflects the significant change of roles among the main players in the teaching-learning process, referencing the traditionalist teaching, teaching under the constructivist method based on the acquisition of skills and education that is generated in the new educational scenarios, "the learning in virtual scenarios "in which students become protagonists of their own knowledge and the teacher is only a facilitator or guide, leading thus self-learning, developing the student's ability to learn to learn, based on new technologies for the acquisition of new knowledge, enabling him to be at the forefront to meet the challenges faced in the current century XXI.

Virtual environments like wiki, discussion forums, e-learning, learning platforms, etc. help further implementation of teaching strategies that promote meaningful and comprehensive student learning, developing their skills and abilities that become creative, innovative and relevant to the demands of today's globalized world graduate.

**Keywords:** Educational Scenarios, Learning Environment, Learning Strategy, Meaningful learning, Integral Formation.

## **Introducción**

Dado el surgimiento de la nueva era de la información y avances tecnológicos, es necesario realizar ajustes mediante cambios innovadores en el Sector Educativo, que propicien la reestructuración de estrategias de aprendizaje, metodologías de enseñanza, medios y recursos didácticos y por supuesto la actualización de los docentes. Es necesario apoyarse y adaptarse a los nuevos escenarios educativos, tal como los es “el aprendizaje en entornos virtuales”, a través del cual se busca generar el conocimiento de los estudiantes, así como el desarrollo de habilidades cognitivas para el manejo de multimedia y el desarrollo de un pensamiento crítico y reflexivo de la información utilizando las herramientas de la Tecnologías de la Información y Comunicación.

### **Marco teórico**

Cuando nos referimos al término Entornos Virtuales de aprendizaje nos referimos al conjunto de herramientas informáticas que favorecen la interacción didáctica y por consiguiente el aprendizaje.

En los años setenta surge la llamada “Educación a distancia”, en el año de 1982 el Consejo Internacional para la Educación por Correspondencia cambió su nombre por el de Consejo Internacional de Educación a Distancia. Actualmente este Consejo se denomina Consejo Internacional de Educación Abierta y a Distancia (*International Council for Open and Distance Education –ICDE–*). (García, 1994)

Este tipo de educación es un proceso de enseñanza, en el cual se utilizan herramientas tecnológicas basadas en la WEB y no se da una interacción presencial entre alumno - maestro, por ello se dice que es un modelo de educación a distancia, por ejemplo, las plataformas utilizadas por los docentes.

Ídem Todo *e-learning* es educación a distancia, sin embargo, no toda educación a distancia es *e-learning*.

Es necesario precisar, que en la actualidad, ante la aparición de nuevos escenarios educativos y los avances tecnológicos, especialmente el uso de las tecnologías de la información y comunicación, estas pueden servir al docente como herramientas de apoyo; el modelo educativo hoy en día no es solo presencial, por lo que el docente desarrolla sus estrategias didácticas en entornos virtuales para complementar y hacer innovadora su práctica, haciendo uso de plataformas, blogs, wikis, y redes sociales, etc. sirviendo ellos como un medio de interacción entre sus estudiantes, favoreciendo la creatividad y el pensamiento crítico.

En un entorno virtual de aprendizaje se pueden observar las siguientes características:

- La interrelación del docente con el alumno no es 100% presencial ya que algunas actividades se desarrollarán bajo este ambiente de aprendizaje
- Los contenidos temáticos se encuentran alojados en la WEB por lo tanto quien desee utilizarlos deberá conectarse al internet.
- Es un ambiente electrónico, el cual está basado en tecnologías digitales.
- Sus aplicaciones servirán de herramientas de apoyo para enriquecer los contenidos a considerar por el docente.

La educación virtual debe considerarse desde dos dimensiones: una tecnológica y una educativa, ambas están interrelacionadas y se complementan.

Como parte de la dimensión educativa el rol del docente funge como facilitador, mediador, guía, y deberá desarrollar habilidades profesionales, como agente de cambio en sus estudiantes, además de socializador, reflexivo, que impulse a la investigación, desarrollando en sus estudiantes un pensamiento crítico y transformador considerando los requerimientos de la Institución educativa y sus estudiantes; de tal modo que sus estrategias promuevan la comunicación efectiva entre el docente y el estudiante, así como la aplicación práctica de los temas y establecer una metodología basada en casos prácticos reales e innovadores (educación basada en proyectos), además de propiciar el trabajo en equipo, logrando con ello que sus alumnos adquieran conocimientos, valores, habilidades y competencias necesarias, para aprender a ser, a conocer, a hacer, a convivir, y a aprender.

Referente a la dimensión tecnológica, está integrada por las herramientas o aplicaciones informáticas con las que se ha construido el entorno de aprendizaje, las cuales servirán al docente para el desarrollo y enriquecimiento de sus estrategias de enseñanza, las cuales pueden ser: la organización de los contenidos de la asignatura, la publicación de materiales didácticos, el

establecimiento de las actividades que desarrollarán los alumnos, la forma de interacción que se deberá realizar entre el grupo de estudiantes y la forma de evaluación.

En el medio educativo, existen cuatro principales tipos de escenarios virtuales de aprendizaje: redes sociales, blogs, plataformas e-learning y wikis.

Para Dewey, la escuela es ante todo una institución social en la que puede desarrollarse una vida comunitaria que constituye el soporte de la educación. En esta vida comunitaria el niño o el joven experimenta las fuerzas formativas que lo conducen a participar activamente en la tradición cultural que le es propia, a la par que le permite el desarrollo pleno de sus propias facultades. Además de construir una preparación para la vida futura, la escuela es entendida en si misma como un proceso vital; la vida social deweyniana se base en el intercambio de experiencias y en la comunicación entre los individuos. (Díaz, 2006) .

Ante los nuevos ambientes de aprendizaje virtuales, es necesario que las estrategias de enseñanza, contemplen el pensamiento filosófico de Dewey, es decir, dentro del proceso de enseñanza aprendizaje se propicie la interacción de los alumnos, pues ello es solo un medio para prepararlos a ser críticos, reflexivos y partícipes de la sociedad en que viven.

Según Posner (2004), la perspectiva experiencial inspirada en Dewey se basa en el supuesto de que todo lo que pasa en los estudiantes influye en sus vidas, y, por consiguiente, el currículo debería plantearse en términos amplios, no solo en lo que pueda planearse en la escuela e incluso fuera de esta.

El aprendizaje en escenarios virtuales representa un medio que puede utilizar el docente para complementar los contenidos temáticos de su asignatura, hoy en día, es necesario que utilice las nuevas tecnologías, innovando su práctica de enseñanza y ofrecer una mejor calidad educativa.

Con la intención de Perrenoud (2000<sup>a</sup>) de “bosquejar respuestas comunes” en torno a la metodología de proyectos, las cuales tendrán que situarse convenientemente en contextos particulares, adaptamos de este autor la definición de lo que denomina estrategia de proyectos:

- Es una estrategia dirigida por el grupo-clase (el profesor anima y media la experiencia, pero no lo dice todo: el alumno participa activa y propositivamente)
- Se orienta a una producción concreta (en el sentido amplio; experiencia científica, texto, exposición, creación artística o artesanal, encuesta, periódico, espectáculo, etc.)
- Induce un conjunto de tareas en las que todos los alumnos pueden participar y desempeñar un rol activo, que varía en función de sus propósitos, y de las facilidades y restricciones del medio.
- Suscita el aprendizaje de saberes y procedimientos de gestión del proyecto así como de las habilidades necesarias para la cooperación.
- Promueve explícitamente aprendizajes identificables en currículo escolar que figuran en el programa de una o más disciplinas, o que son de carácter global o transversales.

Una recomendación para que el docente elabore estrategias bajo la metodología de proyectos, en entornos virtuales y en el aula, sería retomar la concepción que tiene Perrenoud sobre la estrategia de proyectos, mediante la cual el docente tiene como principal función motivar a sus estudiantes, orientarlos en el desarrollo de sus actividades, impulsar el trabajo colaborativo y en equipo, en el caso del desarrollo de blogs o uso de plataformas e-learning, por citar algunos, en donde el docente puede plantear una pregunta o caso, con la finalidad de que sus alumnos investiguen, desarrollen el pensamiento crítico y reflexivo, y participen activamente en estos medios virtuales compartiendo y defendiendo de una manera respetuosa sus puntos de vista.

Para ello se sugiere que los docentes trabajen de una manera colegiada, en donde se logre establecer objetivo, que busquen la transversalidad de las asignaturas que cursa el estudiante, incluso se podrían elaborar proyectos en entornos virtuales, en los cuales se apliquen estrategias que conlleven a la adquisición de las competencias en las diferentes asignaturas.

(Pimienta, 2005) Menciona que las posturas constructivistas favorecen el aprendizaje cooperativo por sus propias razones. Los teóricos del procesamiento de información (constructivismo exógeno) señalan el valor de las discusiones de grupo para ayudar a los participantes a repasar, elaborar y aplicar sus conocimientos.

Trabajar bajo este modelo promueve el autoaprendizaje, el cual se desarrolla a través de la formulación de proyectos a realizar, el docente propone un tema, que de acuerdo a los intereses de sus estudiantes les sea atractivo, y les permita desarrollar conocimientos, habilidades, creatividad, e innovación, siendo su principal objetivo, el motivarlos para la investigación. Además, permite el establecimiento de reglas y la normatividad para el uso de este medio de comunicación virtual, promoviendo el respeto a las diferentes formas de pensar, fortaleciendo el pensamiento crítico de los estudiantes, y por ende la formación integral del educando.

### **Aprendizaje Significativo**

Ídem El aprendizaje significativo desde la perspectiva propuesta por Vygotsky, tiene sus raíces en la actividad social, se preocupa más por el sentido de las palabras que por su significado. Un significado es más una acción mediada e interiorizada (representada) que una idea o representación codificada en palabras. Es entonces preciso recuperar el sentido y no solo el significado de los conceptos, valores, habilidades, destrezas, hábitos que se construyen en la escuela.



Ídem. Otras teorías de aprendizaje han resultado también que es indispensable “pensar las cosas” para conocerlas; su “representación” introducen nuevas conexiones entre ellas y el hombre y, aunque ausentes, hacen sentir sus presencia en la medida en que se establecen otras relaciones, mas allá de la realidad inmediata. El pensamiento aquí, procede por símbolo pues se constituye como un objeto sustituido de otras realidades (objetos, personas, instituciones, agrupaciones, etc.), y que deja de ser una representación para convertirse en una significación, puesto que es algo concreto que tiene, eso sí, una función representativa.

### **Metodología de enseñanza en un entorno virtual**

Existen diversas estrategias de enseñanza, que el docente puede aplicar en un escenario virtual, dependerá de las características de los ambientes de aprendizaje así como las de sus alumnos, pero especialmente de los contenidos disciplinares que deberá impartir; será necesario evaluar los saberes de sus alumnos, específicamente en el manejo de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

Las actividades que pudiera desarrollar el docente en este entorno de aprendizaje, son variadas, puede elegir: discusión, foro, debate, estudio de casos, resolución de problemas, formulación de reseñas, desarrollo de informes, utilizando formato hipertextual o multimedia, resolución de proyectos virtuales y trabajar con simuladores.

(Badia, 2006). Menciona que una de las actividades más utilizada son los foros o debates, las finalidades generales de este tipo de actividades no sólo han de ir dirigidas a que los alumnos aprendan determinados contenidos, sino también a que asimilen procedimientos, actitudes, valores y normas. Se debe tener en cuenta, además, que la discusión posibilita la interacción

entre los conocimientos teóricos adquiridos por los alumnos y las preocupaciones latentes en la sociedad. En resumen, los propósitos fundamentales del debate virtual deben ser:

- 1) Favorecer el intercambio de ideas e incentivar la práctica del debate como disciplina intelectual.
- 2) Estimular a los estudiantes a ser críticos con las lecturas hechas (textos que aportan la base teórica al debate), intentando que reflexionen sobre su postura como futuros profesionales.
- 3) Mejorar la comprensión de los conceptos teóricos planteados en la asignatura.
- 4) Avanzar en conjunto, colectivamente, de forma que los alumnos se habitúen a trabajar de forma cooperativa.
- 5) Provocar que los estudiantes definan su opinión ante una cuestión problemática, proyectando su propio criterio como futuros profesionales.
- 6) Ayudar los estudiantes a perfeccionar sus destrezas en la comunicación.
- 7) Ejercitar la elaboración de argumentos y de estrategias imprescindibles en la futura práctica profesional de los estudiantes.
- 8) Conseguir que los alumnos tomen conciencia de la importancia de hacer un buen uso del lenguaje y una buena gestión de la información.

### **Uso de las TIC en la educación**

La aplicación de las herramientas tecnológicas de la información y comunicación (TIC), se han vuelto de uso indispensable en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que las nuevas generaciones de estudiantes nacieron y están creciendo con la evolución de la tecnología y el uso de las redes, es por ello que el docente debe de involucrar en su labor la implementación y

uso de herramientas tecnológicas, que le permitan innovar sus estrategias, en busca de generar, crear y desarrollar nuevos escenarios educativos que permitan al estudiante mejorar su comprensión y desempeño, mediante el desarrollo de competencias que le facilitaran su aprendizaje.

El uso y la apropiación de las TIC es un tema actual e importante cuando hacemos referencia a la innovación educativa y a la mejora continua de la calidad en los centros escolares. Esta integración y uso de las TIC es parte de una tendencia global de la sociedad del conocimiento y la sociedad de la información, en que las escuelas y todos los niveles educativos se ven de alguna manera envueltos, unos más y otros menos, ante una presión cultural y social que los obliga a participar en ello para mejorar los procesos educativos de enseñanza-aprendizaje. (Zenteno y Mortera, 2011)

Las modalidades de formación apoyadas en las TIC llevan a nuevas concepciones del proceso de enseñanza-aprendizaje que acentúan la implicación activa del alumno en el proceso de aprendizaje; la atención a las destrezas emocionales e intelectuales a distintos niveles; la preparación de los jóvenes para asumir responsabilidades en un mundo en rápido y constante cambio; la flexibilidad de los alumnos para entrar en un mundo laboral que demandará formación a lo largo de toda la vida; y las competencias necesarias para este proceso de aprendizaje continuo (Salinas, 1997).

Al hablar de innovación nos referimos a cambios, modificaciones o adecuaciones, los cuales son necesarios para que los resultados esperados se puedan dar; en el proceso de enseñanza-aprendizaje, tenemos a dos actores principales que son el docente y el estudiante, los cuales deben estar convencidos de querer dar lo mejor de cada uno de ellos, además de adecuarse al entorno sugerido para que se obtenga de forma óptima el cambio propuesto.

Salinas (2004), establece que los cambios que se dan en las instituciones de educación superior presentan cuatro manifestaciones que podemos considerar como respuestas desde la práctica, de gran interés para comprender el fenómeno, todas ellas interrelacionadas dentro de los procesos de innovación:

1.- Cambios en el rol del profesor.- El rol del profesor cambia de la transmisión del conocimiento a los alumnos a ser mediador en la construcción del propio conocimiento por parte de estos (Gisbert y otros, 1997; Salinas, 1999; Pérez I Garcías, 2002). La institución educativa y el profesor dejan de ser fuentes de todo conocimiento, y el profesor debe pasar a actuar como guía de los alumnos, facilitándoles el uso de los recursos y las herramientas que necesita, para explorar y elaborar nuevos conocimientos y destrezas; pasa a actuar como gestor de la pléyade de recursos de aprendizaje y a acentuar su papel de orientador.

La atención está centrada en el estudiante, y el docente busca primero generar un vínculo de confianza, que le permita identificar sus actitudes, formas de pensar, para conocerlo mejor y así promover en él, su crecimiento como persona y después facilitarle la adquisición del aprendizaje previa a la información que recibirá.

2.- Cambios en el rol de alumno.- Al igual que el profesor, el alumno ya se encuentra en el contexto de la sociedad de la información, y su papel es diferente al que tradicionalmente se le ha adjudicado. Es indudable que los alumnos en contacto con las TIC se benefician de varias maneras y avanzan en esta nueva visión del usuario de la formación. Esto requiere acciones educativas relacionadas con el uso, selección, utilización y organización de la información, de manera que el alumno vaya formándose como un maduro ciudadano de la sociedad de la información. El apoyo y la orientación que recibirá en cada situación, así como la diferente disponibilidad tecnológica, son elementos cruciales en la explotación de las TIC para actividades

de formación en esta nueva situación; pero, en cualquier caso, se requiere flexibilidad para pasar de ser un alumno presencial a serlo a distancia, y a la inversa, al mismo tiempo que flexibilidad para utilizar autónomamente una variedad de materiales.

3.- Cambios metodológicos. Lo que frecuentemente se ha procurado es reproducir los modelos de enseñanza-aprendizaje dominantes, y así encontramos muchos cursos y experiencias que se basan fundamentalmente en el modelo clásico de enseñanza-aprendizaje. Las posibilidades de las TIC permiten reproducir de alguna forma estos modelos, y en algunos casos puede entenderse que ésta sea la opción «adecuada» (la oportuna combinación de elementos tecnológicos, pedagógicos y organizativos).

Para Mason (1998), no se inventan nuevas metodologías, sino que la utilización de las TIC en educación abre nuevas perspectivas respecto a una enseñanza mejor, apoyada en entornos en línea cuyas estrategias son prácticas habituales en la enseñanza presencial, pero que ahora son simplemente adaptadas y redescubiertas en su formato virtual.

En definitiva, diseñar un entorno de formación supone participar de un conjunto de decisiones a modo de juego de equilibrio entre el modelo pedagógico, los usuarios –según el rol de profesores y alumnos– y las posibilidades de la tecnología desde la perspectiva de la formación flexible (Latona, 1996; Salinas, 1997b, 1999; Moran y Myringer, 1999)

Salinas (2004), en la cuarta manifestación menciona: Implicaciones institucionales.- Al margen de la metodología utilizada, se está dando una transición desde la convencional clase en el campus a la clase en el ciberespacio. Profesores y alumnos actúan de distinta manera en los dos tipos de clase. Los productos de aprendizaje son diferentes también.

En este contexto, las instituciones educativas necesitan involucrarse en procesos de innovación docente apoyada en las TIC, presionadas, entre otros factores, por el enorme impacto de la era de

la información, que hace que la compartimentación de los sectores profesionales, de ocio y educativo sea superada de tal forma que, al mismo tiempo que se han generado nuevos mercados para la universidad, ésta también pierde el monopolio de la producción y la transmisión del saber; por la comercialización del conocimiento, que genera simultáneamente oportunidades para nuevos mercados y competencias nuevas en el sector; y por una demanda generalizada de que los estudiantes reciban la competencias necesarias para el aprendizaje continuo.

Algo de lo que si podemos estar seguros, es que el uso de las TIC llegaron para quedarse, y han evolucionado da tal manera, mostrándose enormes beneficios como el eliminar las barreras de la comunicación, y límites de la información, mediante el desarrollo de habilidades y capacidades, generando nuevas formas de construir conocimiento y aprendizaje.

## **Conclusión**

Inmersos en la era de la información y la tecnología, las instituciones educativas no pueden dejar de estar presente en las prácticas innovadoras, que producen cambios en las formas de generar, desarrollar y crear conocimientos a través de los nuevos escenarios educativos, ya sea a distancia o presencial, mediante la aplicación de estrategias que logren desarrollar habilidades, aptitudes y competencias que le permitan al estudiante ser autónomo en la construcción de su propio conocimiento, tanto dentro del aula.

Ante la aparición de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, se ha requerido que el Sector Educativo diseñe e implemente nuevas estrategias didácticas que permitan a los estudiantes la adquisición de nuevos conocimientos y a estar a la vanguardia ante los retos que se enfrenta en el actual siglo XXI. Por ello es necesario que los docentes apoyen su práctica educativa en nuevos escenarios educativos, como lo son los entornos virtuales de aprendizaje, los cuales permiten la aplicación de estrategias didácticas que promueven el aprendizaje significativo e integral de los estudiantes, permitan al estudiante ser autónomo en la construcción de su propio conocimiento, tanto dentro del aula, así como en su vida ya profesional, pues les proporcionará herramientas para su inserción en el mercado laboral.

Para ello es necesario que se dé una sinergia entre Institución educativa, docentes y alumnos con la finalidad de elevar la calidad educativa que ofrecen los planteles en bienestar de la sociedad, del Estado y del País.

### **Referencia bibliográfica**

Badia, M. (2006). Desarrollo de una metodología docente para entornos virtuales, *Revista Iberoamericana de Educación* (ISSN: 1681-5653), Universidad Autónoma de Barcelona, Madrid, España.

Díaz, B. (2006). Enseñanza Situada: vínculo entre la escuela y la vida. McGRAW-HILL Editores, S.A de C.V. ISBN 970-10-5516-0

García, A. (1994). Perspectivas teóricas de la educación a distancia y virtual, *revista española de pedagogía*, Universidad Nacional de Educación a Distancia.

García, L. (2013). Educar en la sociedad contemporánea. Hacia un nuevo escenario educativo. *Revista de Ciencias Sociales. Vol. 20 Issue 62.*

Gisbert, M. [et al.] (1997). “El docente y los entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje”. En: Cebrián [et al.]. *Recursos tecnológicos para los procesos de enseñanza y aprendizaje* (pág. 126-132). Málaga: ICE / Universidad de Málaga.

Latona, K. (1996). *Case Studies in Flexible Learning*. Sydney: University of Technology / Institute for Interactive Multimedia and Faculty of Education.

Mason, R. (1998, October). “Models of online courses”. *ALN Magazine* [artículo en línea] (vol. 2, n. ° 2). Sloan Consortium [http://www.aln.org/alnweb/magazine/vol2\\_issue2/masonfinal.htm](http://www.aln.org/alnweb/magazine/vol2_issue2/masonfinal.htm)

Moran, L.; Myringer, B. (1999). “Flexible learning and university change”. En: K. Harry (Ed.). *Higher Education Through Open and Distance Learning* (pág. 57-72). Londres: Routledge.

Pérez, I. Garcías, A. (2002). “Nuevas estrategias didácticas en entornos digitales para la enseñanza superior”. En: J. Salinas; A. Batista (coord.). *Didáctica y tecnología educativa para una universidad en un mundo digital*. Universidad de Panamá: Imprenta Universitaria.

Perrenoud, Ph. (2000a). “Aprender en la escuela a través de proyectos: ¿Por qué?, ¿Cómo?”



Revista de Tecnología Educativa (Santiago de Chile), 14(3) pp.311-321.

Pimienta, P. (2005). *Metodología Constructivista, Fundamentos Psicopedagógicos*, Editorial Pearson, MEXICO.

Posner, G. (2004). *Analyzing the curriculum*. 3a. edición. Nueva York: McGraw-Hill.

Rodríguez, R. (2008). Más allá del hipertexto: la cibercultura y los retos educativos. *Revista de Innovación Educativa*, Vol.8 Issue 9

Salinas, J. (1997). "Nuevos ambientes de aprendizaje para una sociedad de la información".

*Revista Pensamiento Educativo* [artículo en línea] (n. ° 20; pág. 81-104). PUC de Chile.

Disponible en <http://www.uib.es/depart/gte/ambientes.html>

Salinas, J. (1997b). "Enseñanza flexible, aprendizaje abierto. Las redes como herramientas para la formación". En: M. Cebrián [et al.] (coord.). *Recursos tecnológicos para los procesos de enseñanza y aprendizaje*. Málaga: ICE /Universidad de Málaga.

Salinas, J. (1999). "El rol del profesorado universitario ante los cambios de la era digital". *Actas del I Encuentro Iberoamericano de Perfeccionamiento Integral del Profesor Universitario*.

Caracas: Universidad Central de Venezuela. Salinas, Jesús (2004). "Innovación docente y uso de las TIC en la enseñanza universitaria". *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC)*. [Artículo en línea]. UOC. Vol. 1, nº 1. Disponible en:

<http://www.uoc.edu/rusc/dt/esp/salinas1104.pdf>

Zenteno, A. y Mortera F. (2011) *Integración y Apropriación de las TIC en los profesores y los alumnos de educación media superior*. Disponible en:

[http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/num%2014/Articulos/Art.13 34Integraciòn.htm](http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/num%2014/Articulos/Art.13%2034Integraciòn.htm)