

**Original**

**AULA VIRTUAL Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE AUTO-REGULADO EN CIENCIAS  
SOCIALES DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**Virtual classroom and self-regulated learning strategies in Social sciences of Basic Education**

MSc. Jorge Andrés Jaramillo-Alba, Profesor Ocasional, Instituto Superior tecnológico Ismael  
Pérez Pazmiño, [jjaramilloalba@gmail.com](mailto:jjaramilloalba@gmail.com) , Ecuador

MSc. Diana María Granda-Ayabaca, Profesor ocasional, Facultad de Ciencias Sociales,  
Universidad Técnica de Machala, [dgranda2017@gmail.com](mailto:dgranda2017@gmail.com) , Ecuador

MSc. Yasser Cesar Alvarado-Salinas, Profesor Ocasional, Instituto Superior Tecnológico José  
Ochoa León, [yalvarado@uees.edu.ec](mailto:yalvarado@uees.edu.ec) , Ecuador

Recibido: 15/04/2017- Aceptado: 18/05/2017

**RESUMEN**

Los vertiginosos desarrollos experimentados por la tecnología de la Información y la tecnología de la Comunicación permitieron en la segunda mitad del pasado siglo su convergencia dando surgimiento a Internet, una de las innovaciones tecnológicas más importantes de la humanidad, solo comparable con el surgimiento de la rueda o la invención de la máquina de vapor en su tiempo. Entre sus recursos más poderosos se encuentra la World Wide Web, la gran tela de araña que ha invadido todos los espacios del quehacer humano, en particular los procesos educacionales, propiciando nuevos métodos, procedimientos y formas de organización, siendo incorporado a las formas presenciales de enseñanza-aprendizaje, convirtiéndose en un decisivo apoyo al paradigma constructivista del conocimiento. El estudio esencialmente descriptivo apoyado en la observación científica y el análisis documental permitió un acercamiento a este acontecimiento pedagógico y a la realidad de los Estudios Sociales de Educación Básica de la provincia de El Oro, en Ecuador; llegando a la conclusión de que su empleo no es aún suficiente dado en gran medida por el no reconocimiento que hacen los docentes y estudiantes de las ventajas de su empleo, resistencia a los cambios que enfrentan las TIC's; resultan así conflictos de intereses generacionales e insuficientes infraestructuras en las escuelas. Como consecuencia se diseñó un aula virtual, para su introducción a la práctica escolar, mediante la plataforma

Chamilo, los resultados preliminares son halagüenos, los discentes y docentes están satisfechos con la novedosa manera de enseñar y aprender.

**Palabras claves:** aula virtual, estrategias de aprendizaje auto-regulado, constructivismo.

## **SUMMARY**

The vertiginous developments experienced by Information Technology and the technology of Communication allowed in the second half of last century their convergence giving rise to Internet, one of the most important technological innovations of mankind, comparable only to the emergence of the wheel Or the invention of the steam engine in its time. Among its most powerful resources is the World Wide Web, the great web of spider that has invaded all the spaces of the human task, in particular the educational processes, favoring new methods, procedures and forms of organization, being incorporated to the presencial forms of Teaching-learning, becoming a decisive support to the constructivist paradigm of knowledge. The essentially descriptive study supported by scientific observation and documentary analysis allowed an approach to this pedagogical event and to the reality of the Social Studies of Basic Education of the province of El Oro in Ecuador; Reaching the conclusion that their employment is not yet sufficient, given to a great extent by the lack of recognition that teachers and students make of the advantages of their employment, resistance to the changes that ICTs face; Resulting in generational conflicts of interest and insufficient infrastructures in schools. As a consequence, a virtual classroom was designed for introduction to school practice through the Chamilo platform, preliminary results are encouraging, students and teachers are satisfied with the novel way of teaching and learning

**Key words:** virtual classroom, self-regulated learning strategies, constructivism

## **INTRODUCCIÓN**

Desde que Comenio junto a un grupo de aprendices a su alrededor y durante siglos, en la educación ha predominado una enseñanza tradicional en la que el docente ha sido el centro del proceso, desempeña entonces el rol de trasmisor de información y sujeto, piensa, busca, diseña, elabora y transmite de forma acabada el conocimiento sin dar posibilidades a que el alumno analice, elabore y trabaje mentalmente; no propicia de esta manera un clímax de construcción de su propio conocimiento, hecho que convierte al estudiante en un receptor pasivo, repetidor de esas ideas. La educación buscaba el conocimiento por el conocimiento, sin dar en muchos casos toda la importancia que tiene el hecho del desarrollo de habilidades cognoscitivas tales como: la

observación, el análisis, la síntesis, la abstracción y la generalización, y las capacidades intelectuales, como la independencia cognoscitiva, que los prepara para la adquisición de esos saberes de forma independiente.

La propia sociedad se ha encargado de exigir cada vez más a la escuela un ciudadano preparado y capacitado para insertarse en la dinámica del mundo actual, un sujeto que pueda adquirir de

manera autónoma los conocimientos necesarios para ponerlos en práctica; es imposible que los sistemas educacionales sean capaces de la recalificación sistemática de todos los ciudadanos, su función, más que nada, ha de ser proveerlos de las capacidades necesarias para esta constante superación y así poder enfrentar con éxito esa demanda social.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación han modificado la relación entre los seres humanos, han transformado el entorno, adaptándolo a nuevas necesidades y estilos de vida, pero al final estas transformaciones cambian al propio ser humano y por tanto a la sociedad. Son utilizadas sin percibir y estar conscientes de cómo han contribuido a cambiar el entorno, prácticamente hay convicciones sobre ellas cuando por cualquier razón faltan o fallan. Es evidente que para la sociedad actual cualquier instrumento tecnológico solo se percibe cuando es lo suficientemente nuevo, después se integra en el entorno y ni siquiera se percibe como tecnología (Domínguez, 2015).

Este estudio es básicamente descriptivo, en él se empleó el método empírico como el análisis documental, que unido a los métodos teóricos de análisis-síntesis e inductivo-deductivo permitieron la revisión, consulta y cotejo de una variada y prolifera literatura especializada en el tema tratado; así como la observación científica que permitió la caracterización de la situación del uso de las tecnologías de la información y la comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales, hecho que facilita llegar a conclusiones sobre la importancia de las aulas virtuales para la educación y la necesidad de estrategias de aprendizaje auto-regulado relacionadas con su introducción y empleo.

La investigación tendrá un enfoque cualitativo - descriptivo, para tener una mejor comprensión, análisis e interpretación de la realidad. Al utilizar la investigación cualitativa nos permitió establecer con exactitud patrones aproximados de comportamiento de la población dadas sus características.

## DESARROLLO

Durante los últimos años se han fortalecido modelos de enseñanza a distancia y de formación continua que hasta hace pocos años sólo eran posibles en escala reducida y con costos muy altos. Hoy en día el crecimiento exponencial de las tecnologías de información y comunicación no sólo han masificado su uso, sino además han producido cambios paradigmáticos en las prácticas educativas, que comprenden desde la cobertura de los programas, el acceso a materiales y contenidos, la revalidación de modelos y teorías de aprendizaje y, en consecuencia, de roles de docentes y alumnos, hasta afectar de modo rotundo la estructura misma de las organizaciones y los actores que en ellas participan (Contreras, 2012).

Los términos Educación a Distancia, *e-learning*, Educación Virtual o Aulas Virtuales son próximos, pero en sentido estricto guardan diferencias importantes. Martel (2004), dice que:

... el término *enseñanza por correspondencia* fue reemplazado por *educación a distancia* y más tarde por *aulas virtuales*, lo cual evoca dos grandes transiciones de las teorías educativas en los últimos dos decenios: en primer lugar, se transfiere desde un paradigma instructivo hacia la enseñanza enfocada ampliamente en el estudiante; y, en segundo lugar, se transita desde un paradigma del material impreso y enviado por correspondencia hacia nuevos canales de difusión tecnológica, progresivamente más rápidos, eclécticos, orales y visuales y sobre todo multidireccionales (p. 16-17).

Se define a las aulas virtuales como el espacio de aprendizaje en línea donde aprendices y tutores interactúan y se encuentran soportados por medios digitales o electrónicos (Comezaña & García, 2015).

El aula virtual es el medio en la WWW el cual los educadores y educandos se encuentran para realizar actividades que conducen al aprendizaje. El aula virtual no debe ser solo un mecanismo para la distribución de la información, sino que debe ser un sistema adonde las actividades involucradas en el proceso de aprendizaje, puedan tomar lugar, es decir que deben permitir interactividad, comunicación, aplicación de los conocimientos, evaluación y manejo de la clase.

### **La importancia de la tecnología en la educación.**

La aparición de las aplicaciones de gestión de contenidos en Internet Learning Content Management Systems (LCMS), comúnmente llamadas plataformas de educación a distancia, permitieron la versatilidad como herramientas de comunicación, trabajo en grupo, soporte y

documentación. Existe un número importante de sistemas LCMS bastante conocidos como WebCT, Learning Space, Moodle, Top Class o Chamilo, y cada uno responde a un modelo de estructuración de contenidos y metodologías asociadas. Un gran número de ellas son recursos de código libre (Open Source) (Contreras, 2012).

Aspectos a tener presente en un aula virtual.

- “La tecnología se debe elegir en relación a las funciones educativas que cumplirá el aula virtual (socializadora, comunicativa, organizadora, etc.).
- Los elementos seleccionados (links, debates,...) deben estar de acuerdo con los objetivos educativos que se persiguen y que deben estar especificados previamente.
- La concepción del aula y su organización general pueden responder a patrones diversos (distribución de la información, síntesis de la información, inclusión en una comunidad,...) que a veces se sostienen por decisiones implícitas que es necesario explicitar para actuar sobre ellas eficientemente.
- Las características de acceso al aula virtual se deben desarrollar siguiendo criterios claros para los alumnos (quién accederá, cuándo y desde dónde se puede acceder)” (Barbera & Badía, 2012, p. 18-19).

## **Chamilo**

Chamilo es un software libre, licenciado bajo la GNU/GPLv3, de gestión del E-learning o aprendizaje electrónico, desarrollado con el objetivo de mejorar el acceso a la educación y el conocimiento globalmente. Es un sistema *Learning Management System* (LMS) para gestión de la formación diseñada para apoyar a la educación online, frecuentemente denominada *E-learning*. (Chamilo E.Learnig & Collaboration Software, 2015)

Es un software gratuito que ha sido desarrollado a través de la colaboración de varias empresas, organizaciones e individuos de acuerdo con un modelo conocido como Open Source o código libre, pero con estrictos valores éticos. Está sustentado por la Asociación Chamilo, asociación sin fines de lucro, la cual tiene como objetivo la promoción del software para la educación, el mantenimiento de un canal de comunicación claro y la construcción de una red de proveedores de servicios y contribuidores al software.

La Asociación Chamilo es una entidad fundada en Bélgica en el año 2010 y cuya sede oficial está en España desde el año 2014. Su principal misión es la coordinación de la comunidad Chamilo con un doble objetivo: Mejorar la educación a nivel mundial y velar por el desarrollo del software Chamilo como un producto de código libre que ayude a reducir la brecha digital entre países ricos y pobres.

Para cumplir su misión y alcanzar sus objetivos, la asociación se encarga de:

- “apoyar y coordinar los esfuerzos encaminados a liberar nuevas versiones del software libre Chamilo;
- buscar fuentes de financiación para apoyar el continuo desarrollo de este lms;
- coordinar todo lo relacionado con la comunidad de Chamilo: grupos locales, nuevos proyectos, colaboraciones, estudios, traducciones, etc.
- organizar eventos encaminados a difundir Chamilo y el software libre; garantizar que Chamilo siga siendo un software libre cuya principal misión sea mejorar la educación a nivel mundial” (Chamilo E-Learnig & Collaboration Software, 2015).

### **Características y elementos de la plataforma virtual educativa Chamilo.**

Chamilo es una plataforma telemática con fines didácticos diseñada para crear cursos en línea o de ambiente de aprendizaje virtual basados en Internet; en términos de arquitectura, se trata de una aplicación Web que puede funcionar en cualquier computadora y soportar varios tipos de bases de datos. Proporcionan: textos, enlaces a páginas Web, tareas y foros entre otros recursos y actividades; permite la comunicación entre los participantes construyendo así una comunidad de aprendizaje y saberes.

Otra de las bondades del empleo de esta plataforma es la posibilidad de dosificar el sistema de conocimientos; así como establecer cuestionarios que precisan de las respuestas por parte de los estudiantes y el otorgamiento de la correspondiente calificación al finalizar cada sección, lo que queda registrado en una base de datos de fácil consulta por el docente. Permite la confección de diferentes tipos de cuestionarios y preguntas, permitiendo exámenes individuales para cada discente.

La plataforma didáctica Chamilo se caracteriza por:

- “Interfaz limpia, dejando que el usuario se centre en el aprendizaje
- Canales de comunicación sincrónicos y asincrónicos.

- Muchas herramientas que permiten todos los tipos de aprendizaje multimedia: visual, auditiva, práctica y lúdica.
- Amplia gestión de documentos.
- Creación de contenidos educativos.
- Seguimiento de los resultados de los usuarios, que permiten mejorar la metodología” ( Chamilo E-learning & Collaboration Software, 2015).

Otras de las peculiaridades que distinguen a la plataforma didáctica Chamilo del resto de las plataformas telemáticas son:

- Su implementación permite al profesor escoger entre una serie de metodologías pedagógicas, siendo una de ellas el constructivismo social.
- Está construido de una forma que permite al profesor tomar control y "desaparecer" fácilmente, para dejar que el contenido tome su lugar en la experiencia del aprendiz.
- Aunque no es tan rico como otros LMS, tiene una lista creciente de recursos de documentación disponibles en los sitios Web de contenido agregado: youtube, slideshare, twitter, vimeo, etc.
- Puede ser usado por aprendices de cualquier edad, dentro de estructuras tanto públicas como privadas, en instituciones educaciones o corporativas. (Neuquén, 2012)

### **Estrategias de aprendizaje auto-regulado para Ciencias Sociales.**

En primer lugar:

... existen fenómenos sociales como la inercia académica, resistencia al cambio por parte del profesorado y distancias generacionales con los alumnos. La resistencia al cambio es fuerte y afecta a la cultura académica y administrativa de las organizaciones, ya que lo que se necesita es no tan sólo un cambio organizacional, sino el posicionamiento futuro de la Universidad (Muñoz, 2005, p. 83-91).

En segundo lugar, relativo a los servicios, la respuesta se centra en la dificultad en las instituciones públicas para coordinar y, relacionar capacidades individuales y colectivas y, en el hecho de que las iniciativas conocidas hasta el momento son desarrolladas de manera aislada desde algunas unidades académicas en donde la tenencia de estas herramientas por parte de ellas supone un posicionamiento y una suerte de competencia al interior de la institución. Este

fenómeno en las instituciones tradicionales se ha dado de modo similar y se caracterizan por ser iniciativas de colectivos reducidos y descoordinados en una primera etapa, que alcanzan un grado intermedio de socialización, hasta lograr institucionalizarse cuando la dirección de las instituciones toma una decisión (Tünnermann, 2004).

Un tercer aspecto, a tener presente, es la experiencia de las instituciones en aspectos legales referidos a licencias, resguardo de patentes y propiedad intelectual en las producciones audiovisuales, softwares y sistemas que resguarden los derechos y eviten incurrir en faltas (Lessig, 2012).

Por otro lado, en las Ciencias Sociales resulta bien definida la creciente tendencia de adoptar métodos inter y multidisciplinarios para abordar la solución de sus diversos problemas. Esto hace necesario la incorporación, a los planes de estudio de formación de profesionales, el estudio de métodos que les permitan comunicarse adecuadamente y queden en condiciones de abordar investigaciones y trabajos donde se utilicen estas técnicas.

En el proceso formativo se deben emplear métodos que se ajusten a las necesidades individuales, con énfasis en los métodos de colaboración, de investigación, de proyectos, de búsqueda, siempre apoyados en la variedad y adecuación de medios y en el uso de los recursos bajo la responsabilidad del estudiante.

El método pedagógico que más debe ser utilizado es el aprendizaje cooperativo, definido como un proceso de aprendizaje que enfatiza el grupo o los esfuerzos colaborativos entre profesores y estudiantes. Destacándose la participación activa y la interacción tanto de los estudiantes, como de los profesores y otros actores del proceso.

La gestión del profesor estará encaminada a propiciar la formación, ajustando el método no solo a las características del contenido, sino a las condiciones contextuales y las condiciones de los estudiantes.

Esta regularidad le confiere al proceso determinadas cualidades que se sintetizan en otra de carácter trascendente, la sistematizadora, que puede ser potenciada si se toma en consideración y se diseñan estrategias de aprendizaje auto-regulado que desarrollen en los estudiantes:

- La sistematización de la informatización a través de su aplicación a nuevas situaciones profesionales de mayor nivel de complejidad.
- La confrontación y la cooperación en la participación.
- La formación práctica (unidad de lo académico, lo laboral y lo investigativo) con efectos significativos desde el punto de vista profesional.



- La apropiación de conocimientos, habilidades, valores y valoraciones a través de la ejercitación y de los entornos virtuales de aprendizaje.

La apropiación de la cultura infotecnológica permite que los estudiantes de las Ciencias Sociales desarrollen su capacidad transformadora humana en lo profesional y social, dada en su saber, hacer, ser y convivir que se expresa en la actividad transformadora, cognitiva, valorativa y comunicativa y sus cualidades humanas y profesionales esenciales, en el compromiso, la flexibilidad, la trascendencia y el amor, en lo social y profesional, todo lo cual se manifiesta en su autoestima, autonomía, independencia, entre otras.

En este sentido la situación de aprendizaje se manifiesta como el espacio de interacción en el que se organizan las condiciones necesarias y suficientes para el desarrollo de procesos de apropiación de la cultura infotecnológica.

### **El aprendizaje basado en el uso auto-regulado de recursos digitales telemáticos.**

Este tipo de actividad de enseñanza y aprendizaje virtual tiene como objetivo potenciar la actividad autónoma del estudiante poniendo a su disposición un conjunto de recursos de diferentes tipos con funciones educativas diferentes (Hannafin, Hill & McCarthy, 2000), que deben serle útiles para su aprendizaje.

Para esta actividad los estudiantes deben disponer necesariamente de un conjunto bien definido, indexado, accesible y organizado de recursos y materiales en formato digital. Si no se dispone de conexión a Internet, los recursos pueden ser offline, siendo los más comunes materiales preparados por el mismo profesor con contenidos multimedia: audio, imágenes estáticas y dinámicas, representaciones de información, otros materiales como enciclopedias digitales habitualmente en formato CD-ROM o programas de aprendizaje por medio del ordenador con contenidos específicos. En el caso que se disponga de conexión a Internet, se pueden usar determinadas páginas Web de Internet previamente determinadas o también el uso buscadores de información. En cualquier caso, se debe procurar que haya una cantidad de información muy ajustada a las necesidades de las características de las tareas que se propongan, si es necesario pudiéndose estructurar en lo que “han denominado los entornos de aprendizaje abiertos” (Hannafin, Land & Oliver, 2000).

El aprendizaje basado en el uso autónomo de recursos digitales telemáticos se concibe como una actividad en la cual se puede constatar hasta qué punto el estudiante es capaz de aprender de forma autónoma y, además, permite valorar hasta qué punto el estudiante es capaz de

comprometerse e implicarse de manera responsable en su propio trabajo asumiendo retos de aprendizaje. Sin embargo, en algunas ocasiones puede ser necesario también valorar algunos aspectos de capacidad colaborativa del propio sujeto con otros estudiantes. En este caso se suelen hacer agrupamientos pero no más de parejas o tríos de estudiantes. El aspecto que habitualmente queda enteramente reservado siempre para el profesor es la concreción de los objetivos de la actividad y la evaluación del logro de los objetivos propuestos (Barbera & Badia, 2012).

### **Aprendizaje basado en el aula virtual**

Las aulas virtuales hoy toman distintas formas y medidas, y hasta son llamadas con distintos nombres. Algunas son sistemas cerrados en los que el usuario tendrá que volcar sus contenidos y limitarse a las opciones que fueron pensadas por los creadores del espacio virtual, para desarrollar su curso. Otras se extienden a lo largo y a lo ancho de la red usando el hipertexto como su mejor aliado para que los alumnos no dejen de visitar o conocer otros recursos en la red relacionados a la clase (Scagnoli, 2000).

Luego, el concepto de aula virtual no es exclusivo de la no presencial o curso a distancia, un aula virtual también puede ser considerada como un conjunto de actividades con un alto ingrediente comunicativo que de otro modo, es decir, sin la existencia del ordenador conectado a la red, no tendrían el sentido que adquiere en el contexto auténtico que proporciona la tecnología. Por tanto, se entiende que un aula virtual se puede situar dentro de la misma clase y, aunque podría también funcionar de manera autónoma, puede cubrir una serie de necesidades educativas nada despreciables realizadas de manera que se libere al profesor y al alumno de la coincidencia temporal e incluso espacial. Esta es la gran diferencia entre un aula virtual y una presencial junto con las posibilidades educativas que ofrece de flexibilización de los itinerarios personales y el desarrollo de capacidades de tipo exploratorio, procesual y de visualización. En resumen, existe la posibilidad de diversificar y adaptar la oferta y la ayuda educativa a diferentes niveles y momentos sin que el profesor tenga que estar presente de una manera dominante y homogénea para todos los alumnos. Por tanto, el alumno trabaja de manera autónoma pero a la vez necesita un motivo y una guía para realizar sus actividades y darles el sentido educativo que se ha considerado (Babera & Badía, 2012).

### **Aprendizaje de Ciencias Sociales a través del aula virtual.**

Autonomía no significa aislamiento ni soledad, por el contrario, el aprendizaje de este tipo es muy positivo en un entorno de grupo, es aquí donde las nuevas tecnologías brindan un apoyo considerable a estos tipos de estrategias. Como ya se apuntó anteriormente en este estudio las TIC's propician la aparición de las aulas virtuales no solo para cursos a distancia, sino también para su inclusión en los llamados espacios tradicionales. Las Ciencias Sociales no están ajenas a estos adelantos tecnológicos, son varias las instituciones que trabajan en este sentido en todo el mundo, baste mencionar a modo de ejemplos los centros educacionales, que han incluido en sus procesos docentes las aulas virtuales, en: España, Inglaterra, Francia, Estados Unidos de Norte América, Chile y Cuba.

Pero, ¿qué ventajas aportaría en particular a las Ciencias Sociales el uso de las aulas virtuales en el desarrollo de sus estrategias de aprendizaje?

Dado el cúmulo de información que constantemente se están produciendo a escala mundial se necesita de un individuo capaz de gestionar de manera autónoma su propios conocimientos, tomar las riendas del control del propio proceso de aprendizaje (Martín & Sánchez, 2010). El uso y dominio de las TIC's facilitan este proceso de adquisición de saberes y se ajustan a las características individuales del alumno.

Cada persona aprende de manera distinta a las demás: utiliza diferentes estrategias, aprende con diferentes velocidades e incluso con mayor o menor eficacia incluso aunque tengan las mismas motivaciones, el mismo nivel de instrucción, la misma edad o estén estudiando el mismo tema. (Martín & García, 2013).

En el contexto de un aula virtual además de adaptarse a los estilos y ritmos de aprendizaje de los estudiantes, se favorecen la adquisición del conocimiento, mediante:

- Las actividades de aprendizaje, permitiendo el manejo de documentos,
- La comunicación entre los participantes con el tutor de la materia,
- El aprendizaje de los contenidos y su práctica,
- El correo electrónico (e-mail) facilita el intercambio de información y documentación entre diferentes personas. Por lo general se utiliza para el envío de texto, sin embargo, también admite el envío de archivos multimedia (imagen, texto, sonido y video).
- Los foros, como herramienta asincrónica auspicia el desarrollo debates o discusiones sobre un tema en particular. A partir de un tópico inicial los participantes realizan sus intervenciones, las cuales pueden ser leídas por todos los integrantes del curso.

- El chat, permite la charla entre personas; se basa en la comunicación sincrónica que establecen un grupo de individuos, en línea y en tiempo real, puede ser sólo texto o texto y audio, para compartir la discusión o el análisis sobre un tema o recibir orientaciones en grupo por parte de un tutor o especialista.
- Los ejercicios Interactivos, ponen en práctica los conocimientos teóricos expuestos en el desarrollo conceptual, el término Interactividad viene dado porque este tipo de ejercicios posee procesos de retroalimentación automáticos dados por el aula virtual, en los que el alumno puede obtener respuestas a medida que practica los contenidos aprendidos.
- Los Quiz Interactivos, permiten la verificación de los aprendizajes y éstos son ponderados por el sistema del aula virtual con corrección automatizada.

Las Ciencias Sociales requieren de estos ambientes para fortalecer en los estudiantes las siguientes características y valores, que son de cierta manera sus modos de actuación:

- 1 Socialización. Apoyar la inserción progresiva del alumno a la Sociedad de la Información y el Conocimiento, y en desarrollo de la propia cultura.
2. Responsabilidad. Comprometerse e implicarse en el propio aprendizaje al asumir el reto de aprender mediante un nuevo medio. Compromiso consigo mismo y con los demás en hacer un adecuado uso ético de los recursos tecnológicos.
3. Selectividad. Al consultar diversidad de informaciones provenientes de fuentes también diversas, el estudiante debe ser crítico y analítico sobre la información que realmente es beneficiosa y necesita.
4. Habilidades para la comunicación. Expresar los propios conocimientos, experiencias y opiniones en un contexto comunicativo real.
5. Colectivismo. Construir con su ayuda conocimientos compartidos con el profesor y condiscípulos. Trabajo colaborativo
6. Motivación e interés. Ampliar los conocimientos siguiendo itinerarios personales y mediante la exploración libre u orientada en la satisfacción de sus inquietudes intelectuales.
7. Autoevaluación. Comprobar el aprendizaje y argumentar los procesos de comprensión de los contenidos.
8. Organización. Ordenar la manera de proceder en el proceso de aprendizaje.
9. Visión analítica. Indagar mediante la observación y comparación de los datos obtenidos.
10. Creatividad. Integrar diferentes medios tecnológicos para obtener un resultado funcional.

11. Espíritu investigativo. Empleo del método científico en búsqueda de nuevos conocimientos (Barbera & Badía, 2012).

## **CONCLUSIONES**

Los cambios tecnológicos han afectado de modo evidente los procesos educacionales, principalmente, el ejercicio didáctico. Los efectos más claros de la tecnología impactan en el currículum y la estructura de las formas de organización del proceso de enseñanza-aprendizaje.

La confluencia de las tecnologías de la información y de la comunicación, a mediados del siglo pasado, posibilitaron el surgimiento de uno de los hitos de la actual Sociedad de la Información y el Conocimiento, la red de redes Internet, y con ello nuevas formas de hacer y de vivir, no excluyentes de los procesos educacionales; la World Wide Web, considerada uno de los recursos más poderosos de la red ha permitido la navegación a través de los llamados Sitios Web y con ello nuevas maneras de enseñar y aprender. Brinda la posibilidad de las llamadas aulas virtuales que en sus inicios se utilizó en beneficio de la enseñanza a distancia y que hoy cada vez más ganan mayor espacio en su inclusión en la enseñanza presencial. Estas aulas virtuales son dúctiles para la instrumentación de estrategias para el aprendizaje auto-regulado desarrollando en las discentes habilidades y capacidades útiles, no solo, para la construcción de los conocimientos, sino también para la apropiación de una cultura tecnológica.

Estas aulas virtuales son espacios tecnológicos para la aplicación de la teoría del aprendizaje constructivista, toda vez que:

1. Propicia un aprendizaje activo.
2. Percibe el aprendizaje como actividad personal enmarcada en contextos funcionales, significativos y auténticos.
3. Permite que el docente asuma el rol de facilitador y el discente del constructor de su propio conocimiento.
4. Facilita a los estudiantes el acceso a nuevos niveles de desarrollo, desde el punto de vista individual y grupal. (Fundación Chile, 2013).

## **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

1. Barbera, E. & Badía, A. (2012). Hacia el aula virtual: actividades de enseñanza y aprendizaje en la red. *Revista Iberoamericana de Educación. Universitat Oberta de Catalunya, España*.
2. \_\_\_\_\_ (2012). Hacia el aula virtual: actividades de enseñanza y aprendizaje en la red. *Revista Iberoamericana de Educación. Universitat Oberta de Catalunya, España*.
3. \_\_\_\_\_ (2012). Hacia el aula virtual: actividades de enseñanza y aprendizaje en la red. *Revista Iberoamericana de Educación. Universitat Oberta de Catalunya, España*.
4. Comezaña, O & García, F. (2015). Plataformas para educación basada en web: Herramientas, Herramientas, procesos de evaluación y seguridad, [en línea]. Salamanca: Universidad de Salamanca. Disponible en: <http://tejo.usal.es/inftec/2015/DPTOIA-IT-tejo.usal.es/inftec/2015/DPTOIA-IT-2015-001.pdf>. [Consulta: 2016, 23 de julio].
5. Contreras, H., W.E.(2012). *Evolución de las aulas virtuales en las universidades tradicionales chilenas: El caso de la universidad de Bio-Bio*. Chillán: Horizontes Educativos.
6. Chamilo E.Learnig & Collaboration Software. (2015a). Manual del profesor – Chamilo 1.10, [en línea]. Disponible en:<http://www.gnu.org/licenses/quickguidegplv3.html> [Consulta: 2016, 21 de julio].
7. Chamilo E.Learnig & Collaboration Software. (2015b). Plataforma virtual de aprendizaje o e-learning, [en línea]. Disponible en: <http://www.chamilo.org/es/acerca-de-chamilo>. [Consulta: 2016, 21 de julio].
8. Domínguez, A., R. (2015). *Nuevas Tecnologías y Educación en el siglo XXI*, Revista electrónica. *Etic@net* [en línea], 4. Disponible en: <http://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/index.htm>. Consulta [2016, 14 de julio].
9. Hannafin, M. J., Hill, J. R. & Mccarthy, J. E., (2000). Designing resource-based learning and performance support systems. En D. A. Wiley (ed.), *The instructional use of learning objects*. [en línea]. Madrid. Disponible en: <http://reusability.org/read/chapters/hannafin.doc>. [Consulta: 2016, 12 de julio]

10. Hannafin, M., Land, S. & Oliver, K. (2000). Entornos de aprendizaje abiertos: fundamentos, métodos y modelos. En, Ch. M. Reigeluth (Ed.), *Diseño de la instrucción. Teorías y modelos*, (pp. 125-152). Madrid: Santillana Aula XXI
11. Lessig, L. (2012). *“Código y otras leyes del ciberespacio”*. Madrid: Taurus.
12. Martel, A. (2004). “La evaluación social e individual en la era de la educación a distancia en la globalización”. *Revista Electrónica de Investigación Educativa. Universidad Autónoma de Baja California* [en línea], 6(1). Disponible en: <http://redie.uabc.mx/vol6no1/contenido-martel.html>.
13. Martín- Cuadrado, A. M. (2011a). Competencias del estudiante autorregulado y los estilos de aprendizaje. *Revista Estilos de Aprendizaje*, 8(8).
14. Martín-Cuadrado, A. (2011b) *Desarrollo de las competencias informáticas y la ciudadanía del siglo XXI*, (cap. 4) en D.M.V.Barros; C. Neves; F. Barreto; J.A. Marques; S. Henriques (Coords.) *Educação e tecnologías: reflexão, inovação e práticas* [en línea], Lisboa: [s.n.], Disponible en:  
<http://livroeducacaoetecnologias.blogspot.com/>. Consulta [2016, 14 de julio].
15. Martín-Cuadrado, & GarciaA., (2013). *Las técnicas de estudio*. C. Asociado Talavera de la Reina. UNED.