

## Trabajo colaborativo y estrategias de aprendizaje en entornos virtuales en jóvenes universitarios

*Collaborative work and learning strategies in virtual environments in university youth*

*Estratégias de trabalho e de aprendizagem colaborativa em ambientes virtuais em Young University*

**DOI:** <http://dx.doi.org/10.23913/ride.v7i14.274>

**René Rodríguez Zamora**

Universidad Autónoma de Sinaloa, México

[rene.rodriguez@info.uas.edu.mx](mailto:rene.rodriguez@info.uas.edu.mx)

**Leonor Antonia Espinoza Núñez**

Universidad Autónoma de Sinaloa, México

[leonor\\_espinoza63@hotmail.com](mailto:leonor_espinoza63@hotmail.com)

### Resumen

El presente artículo se deriva de un proyecto integral acerca de la creación de espacios virtuales basados en el estudio de la psicología de la educación virtual; en este sentido, se analizó la relación que existe entre el trabajo colaborativo y las estrategias de aprendizaje utilizadas por los jóvenes para su aprovechamiento en entornos virtuales. Se trató de identificar las orientaciones o preferencias para la realización de trabajo colaborativo en la generación del aprendizaje autónomo, así como las estrategias utilizadas en el desempeño de los estudiantes al contacto con los entornos virtuales como herramientas pedagógicas. El enfoque metodológico utilizado fue cuantitativo de tipo *ex post-facto* con un nivel de alcance descriptivo de las unidades de análisis: trabajo colaborativo y estrategias de aprendizaje, tomando como muestra de estudio sujetos del nivel medio superior y superior de entre 15 y 23 años de edad del estado de Sinaloa, México.

Se encontró que los estudiantes de bachillerato a pesar de mostrar más facilidad para la búsqueda de información, carecen de iniciativa para la búsqueda de estrategias autónomas, mostrando dificultad para discriminar y seleccionar la información más adecuada como parte de un proceso de análisis. Por su parte, los jóvenes de nivel superior mostraron disposición para trabajar en equipo y mayor habilidad para la búsqueda de información, sin embargo, se reportaron con dificultades para el manejo de plataformas virtuales debido a que perciben que no hay participación por parte del docente. Ambas poblaciones reconocieron contar con ciertas destrezas para el aprendizaje autónomo y el desempeño del trabajo colaborativo, sin embargo la percepción que manifestaron es que el desarrollo de estas competencias no se ha potenciado lo suficiente. Los resultados obtenidos podrán servir como pauta para futuras investigaciones orientadas a la generación de propuestas formativas en el marco de entornos virtuales.

**Palabras clave:** Trabajo colaborativo, estrategias de aprendizaje, entornos virtuales, tecnologías de la información y comunicación.

### Abstract

This paper is derived from a comprehensive project about the virtual spaces creation based on the study of the virtual education psychology; in this sense, we analyzed the relationship between collaborative work and the learning strategies used by the young people for their use in virtual environments. It was tried to identify the orientations or preferences for the accomplishment of collaborative work in the generation of the autonomous learning, as well as the strategies used in the students performance to the contact with the virtual environments like pedagogical tools, taking as study subjects of the level middle upper and upper between 15 and 23 years old from the state of Sinaloa, Mexico. It was found that baccalaureate students, despite being more easily informed, lack initiative to search for autonomous strategies, showing difficulty in discriminating and selecting the most appropriate information as part of process analysis. Higher-level youths showed willingness to work in teams and greater ability to search information, but found difficulties to manage virtual platforms because they perceive that there is no teacher participation. Both populations recognized that they had certain skills for autonomous learning and the

performance of collaborative work, but their perception was that the development of these competencies had not been sufficiently strengthened. The results obtained may serve as guidelines for future research aimed at the generation of training proposals within the framework of virtual environments.

**Key words:** Collaborative work, learning strategies, virtual environments, information and communication technologies.

### Resumo

Este artigo é derivado de um projeto abrangente sobre a criação de espaços virtuais com base no estudo da psicologia da educação virtual; Neste sentido, a relação entre o trabalho e as estratégias de aprendizagem colaborativa utilizados pelos jovens para a sua utilização em ambientes virtuais analisados. Foi para identificar orientações ou preferências para a realização de trabalho colaborativo na geração de aprendizagem autónoma e as estratégias utilizadas no desempenho dos estudantes em contato com ambientes virtuais como ferramentas de ensino. A abordagem metodológica utilizada foi ex quantitativa post-facto com um nível de alcance descritivo das unidades de análise: estratégias de trabalho e de aprendizagem colaborativa, tomando como amostra do estudo submete a média superior e de nível superior entre 15 e 23 anos velho estado de Sinaloa, no México.

Verificou-se que os estudantes do ensino médio, apesar de mostrar mais facilmente procurar informações, falta de iniciativa para as estratégias de busca autónomas, mostrando dificuldade em discriminar e seleccionar a informação mais adequada como parte de um processo de análise. Enquanto isso, o nível superior jovem mostrou disposição para o trabalho em equipe e uma maior capacidade de busca de informações, no entanto, relataram dificuldades em gerir plataformas virtuais, porque eles percebem que não há participação do professor. Ambas as populações reconhecidos ter certas habilidades de aprendizagem independente e desempenho no trabalho colaborativo, no entanto, expressa a percepção é que o desenvolvimento destas habilidades não foi promovido o suficiente. Os resultados obtidos podem servir como um guia para futuras pesquisas destinadas a gerar propostas de formação em ambientes virtuais.

**Palavras-chave:** trabalho colaborativo, estratégias de aprendizagem, ambientes virtuais, tecnologia da informação e comunicação.

**Fecha Recepción:** Junio 2016

**Fecha Aceptación:** Enero 2017

---

## Introdução

Dentro da abordagem tradicionalista à educação, o professor como figura central é o principal responsável pela aprendizagem dos estudantes, em seguida, moldado em um sistema linear fechado é responsável pela seleção e design do que é aprendido e como você aprende. Da mesma forma, a avaliação dos resultados baseia-se nos produtos e sua qualidade. Com a teoria construtivista, sob uma perspectiva social e uma abordagem activa, jovem universitário enfoca o processo de construção do conhecimento a partir da interação, não apenas o professor com o aluno, mas a interação entre os membros do grupo consolidar grupos ou comunidades de aprendizagem. Nesta perspectiva, há uma experiência do mundo real, mas o significado é imposta ao mundo para nós, portanto, Gross (2002) significa ensinar como um processo que incide sobre a transmissão de informações para o aluno, mas deve concentrar-se no desenvolvimento de habilidades para construir e reconstruir conhecimentos em resposta à demanda de um contexto ou situação particular.

Esta nova abordagem faz com que um novo papel para o professor é necessário para mais de um lado o ator central e outras atividades alterar ser diretrizes a serem orientadores e mediadores, cujos principais alterações da função de instrutor para ser desenvolvedor ambientes de aprendizagem. A este respeito, o trabalho colaborativo exige que os membros do grupo partilham as tarefas e contribuições para um objetivo comum. Mayor (2015) explica-o como um processo em que cada indivíduo aprende mais do que ele iria aprender por si só, o resultado da interação de membros da equipe, e, portanto, um trabalho feito em grupo de forma colaborativa, tem um resultado mais rica do que o faria a soma de trabalho individual.

A interação em seguida, envolve uma série de mediar as actividades realizadas entre os participantes para alcançar a meta, uma vez que as contribuições não são apenas adicionado, mas é organizado de buscar informações, é selecionado, também ele entra em um processo de feedback recíproco que discute as diferentes apreciações são negociadas na construção do conhecimento. Assim, a compreensão social e compreensão é a arte que o professor terá que incentivar o clima da sala de aula e fora dela. Jhonson (1999) fala de habilidades mistas quando ele explica o papel do trabalho colaborativo, ou seja, que envolve ambas as características do desenvolvimento pessoal e social, onde cada indivíduo contribui através do diálogo como o principal meio, sua própria capacidade de prospecção, mesmo que no intermediação será capaz de reconstruir. Roinstein (2006) fala de uma visão compartilhada em que cada membro tem em conta o que os outros compreende, esta flexibilidade sentido e abertura são qualidades mostradas por troca e diálogo, uma vez que este erro condição e folhas de conflito ser um obstáculo e se torna-se na experiência de aprendizagem.

Além disso, as características do mundo globalizado, exige uma adaptação rápida às demandas em diferentes estilos e estilos de vida que nos levam a novas formas de interação. Os avanços na tecnologia da informação e sua utilização em diferentes áreas, resultaram em novas gerações uma cultura social, com padrões muito particulares de coexistência. Os jovens liderar o espaço educativo nova dimensão tecnológica não ser usado por professores, pode se tornar uma distração e não uma ferramenta para uso educacional.

Ferramentas tecnológicas através da criação de ambientes virtuais representam uma estratégia pedagógica que facilita a interação, uma vez que promove a aprendizagem simultânea e cooperativo, apesar das limitações de distância e permanência, que se tornaram cada vez mais uma barreira que governar habilidade individual em condições específicas. É por isso que os resultados deste estudo gerou um reflexo da prática educativa no uso de estratégias exploráveis em ambientes virtuais, considerando-se que estes ambientes não são criados automaticamente e, naturalmente, têm de ser criadas como parte de ambientes de aprendizagem, e é importante para identificar o uso comum de estratégias de aprendizagem e preferências e estilos que o jovem utilizados para aprendizagem colaborativa em sua abordagem para ambientes virtuais.

O objetivo deste estudo foi identificar as características das estratégias de aprendizagem utilizadas por jovens de nível médio e superior, bem como a sua abordagem ao trabalho de colaboração em ambientes virtuais.

### **Os ambientes virtuais como uma aprendizagem alternativa**

Teorias e abordagens educacionais foram transformados de acordo com o desenvolvimento da sociedade ea forma como a sua esfera produtiva irá definir novos parâmetros, de modo que os objetivos educacionais para a formação de estudantes em diferentes disciplinas tiveram de conformar paralelo com esta rápida mudança da sociedade a que o homem deveria. um indivíduo capaz não só de esquemas de reprodução, mas lidar com habilidade nos novos modelos sendo introduzida tecnologia, e para produzir daí inovações que os problemas sociais estão exigindo, assim, demandas. É importante para que o que é aprendido irá servir como um ponto de partida para a análise de situações enfrentadas e habilidades para orientar a sua busca de soluções.

A partir deste cenário, é urgente que os atores educacionais para focar na construção de ambientes de aprendizagem que lhes permitam desenvolver tais requisitos, nesse sentido, as ferramentas tecnológicas fornecer o benefício de ser consistente e o ritmo de desenvolvimento no mundo globalizado, o que os tempos de espera mais longos um risco latente e, além disso, proporcionar a organização da informação digital disponível e, portanto, a possibilidade de interação com o mundo, eliminando a distância contratempos oposição para enfrentar contato; no domínio da aprendizagem abre a janela para um novo formato em que a autonomia e auto-direção-se a maneira ideal para gerir o processo cognitivo.

No entanto, este caminho é traçado a partir do próprio, mas para ser uma ferramenta educacional tecnologia, a sua concepção deve ser apoiada em teorias de aprendizagem que de alguma forma recuperar a dimensão do virtual. Breansford (et al., 1999) indica entre os principais aspectos para estes novos ambientes de aprendizagem são gerados, a necessidade de promover mudanças nos objetivos educacionais, e entender que o meio ambiente deve ser centrado no aluno e não de quem ensina, no processo de aquisição e não sobre a permanência do conhecimento e avaliação de campo e os mecanismos de avaliação e

feedback, e não o produto, ele envolve ver a educação como um processo de formação e nenhuma informação na formação de comunidades de aprendizagem baseado na socialização mediada do conhecimento, em vez de condução linear centrado mais experiente. A integração destas novas perspectivas requer um todo, tendo em conta a inovação sistemática de mídia digital, interação, portanto, mediada em mídia virtual através dos benefícios de realizações tecnológicas representa uma oportunidade. Um ambiente virtual é um ambiente de aprendizagem baseado em mídia digital, onde a interação assume diferentes nuances, porque pode ser síncrona ou assíncrona, é uma organizada para que resultam em utilizando um conjunto de sujeitos na construção do conhecimento. Bello Diaz (2005) chama de ambientes virtuais de aprendizagem "salas de aula sem paredes" e diz que é um espaço virtual sociais, cujo melhor exemplo atual é a Internet, não em pessoa, mas representacional, não proximal, distal, mas, não síncronas, mas multicrónico, e não com base em recintos espaciais interior, fronteira e exterior, mas depende de redes electrónicas, cujos nódulos de interação podem ser espalhados por vários países.

Considerando a aprendizagem como um processo psicológico, o ambiente virtual traz algumas vantagens. Ballenato (2009) destaca, incluindo motivação, aprendizagem activa e cooperativa, auto-estudo e auto-avaliação, e que o aluno define suas próprias metas e planejar atividades com base na possibilidade de seus recursos.

### **Método**

Para a aplicação da população do estudo de campo foi tomado como estudantes e maior média de idade entre 15 e 23 anos de idade segmentos. Com uma amostra representativa de 150 indivíduos de nível econômico médio com acesso a Internet, selecionados aleatoriamente de diversas instituições de ensino na área urbana do município de Mazatlán, Sinaloa, México.

Para coletar dados de 2 questionários foram concebidos a partir de duas unidades principais de análise: estratégias de trabalho e de aprendizagem colaborativa em ambientes virtuais. Este instrumento de coleta de dados foi validado por meio do coeficiente alfa de Cronbach. Os questionários são compostos de 27 e 37 itens que abordam, respectivamente, os principais atributos das variáveis a ser medido.

A abordagem metodológica utilizada foi quantitativa ex post facto (Bizquerra, 2004) com um nível de alcance descritivo das unidades de análise: o trabalho colaborativo e estratégias de aprendizagem. Para calcular o tamanho da amostra aplica-se a seguinte equação foi utilizada para análise estatística para estudos descritivos em que são tratadas as unidades de análise após a abordagem quantitativa:

$$n = \frac{NZ^2S^2}{d^2(N-1) + Z^2S^2}$$

## Resultados

### Auto-dirigida aprendizagem e trabalho colaborativo em ambientes virtuais

No estudo o agrupamento de variáveis que descrevem as características com que o aluno desenvolve habilidades para o trabalho auto-dirigido e aprendizagem colaborativa, ou seja, referem-se à capacidade do aluno e maior nível médio para guiar sua aprendizagem é apresentada iniciativa, identificando suas necessidades, a formular objectivos, identificando os seus próprios recursos e as suas preferências para o desempenho no trabalho colaborativo usando espaços ou ambientes virtuais.

**Tabla 1.** Características del aprendizaje autodirigido en adolescentes de bachillerato.

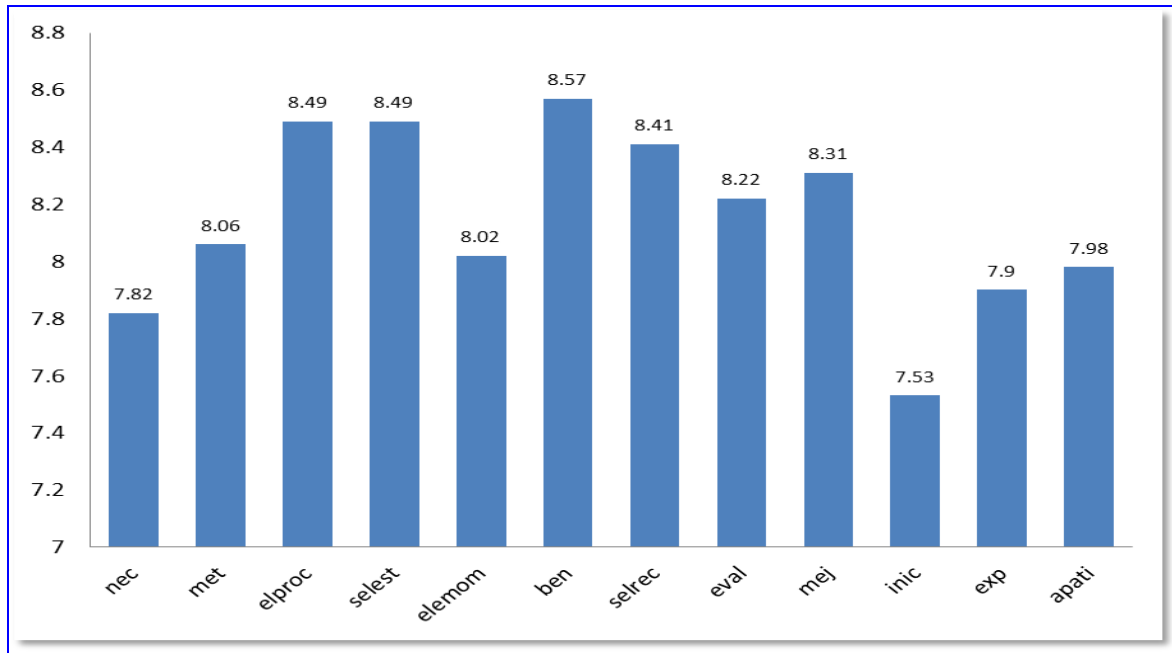
VARIABLE	MIN	MAX	X	S	CV	MO
Necesidad de información	1	10	7.82	2.13	0.27	8
Metas al estudiar	0	10	8.06	2.28	0.28	10
Elección de procedimientos	5	10	8.49	1.43	0.17	10
Selección de estrategias	0	10	8.49	0	0	0
Elección de momentos óptimos	1	10	8.02	1.70	0.21	9
Utilidad del aprendizaje	1	10	8.57	1.88	0.22	10
Selección de recursos	2	10	8.41	1.80	0.21	9
Autoevaluación	2	10	8.22	1.79	0.22	9
Mejora del desempeño	0	10	8.31	1.91	0.23	10
Iniciativa	0	10	7.53	2.36	0.31	9
Aprendizaje mediante las TIC	0	10	7.90	2.04	0.26	9
Expectativa	3	10	7.98	1.77	0.22	8



$Xx=8.17$      $Ls= 8.50$      $Li= 7.84$

Fuente: Elaboración propia.

**Figura 1.** Características del aprendizaje autodirigido en estudiantes de bachillerato.



Fuente: Elaboración propia.

Neste grupo, a partir  $Xx = 8,17$ , estudantes do ensino médio de 15 a 18 anos de idade show como de alto valor ( $X = 8,57$ ) a aceitação do aluno para reconhecer como um grande aprendizado benefício, ou seja, apostas à vida acadêmica como um meio de obtenção das condições de vida de câmbio melhor.

É mostrado que tem habilidades bastante desenvolvidos ou habilidades para escolher os procedimentos e selecionar as suas próprias estratégias e recursos, usando regularmente aceitavelmente a tecnologia para aprender sozinho, sem a condução de um professor, o que significa que a aquisição de propriedades por aprendizagem autónoma e auto-dirigida representam uma área de oportunidade que pode melhorar se for servida por sector da educação.

Além disso, o aluno mostra muito pouco ( $X = 7,53$ ) interesse em tomar a iniciativa de buscar informações e se preparar para um bom desempenho acadêmico, ou seja, não se sentem motivados a assumir com responsabilidade o que é exigido o suficiente, Isto representa uma fraqueza para desenvolver a competência de aprendizagem autónoma.

No caso de estudantes universitários com idade variando de 18 a 23 anos mostram uma maior capacidade de definir metas sobre o que eles querem atingir com a aprendizagem, afirma-se bastante capacidade de escolher para si os procedimentos mais você trabalhar, selecionando seus próprios recursos. No entanto, muito pouco analisa a avaliação do desempenho, alega, no mesmo sentido usar muito pouco uso de tecnologias para a realização de suas atividades escolares de forma independente.

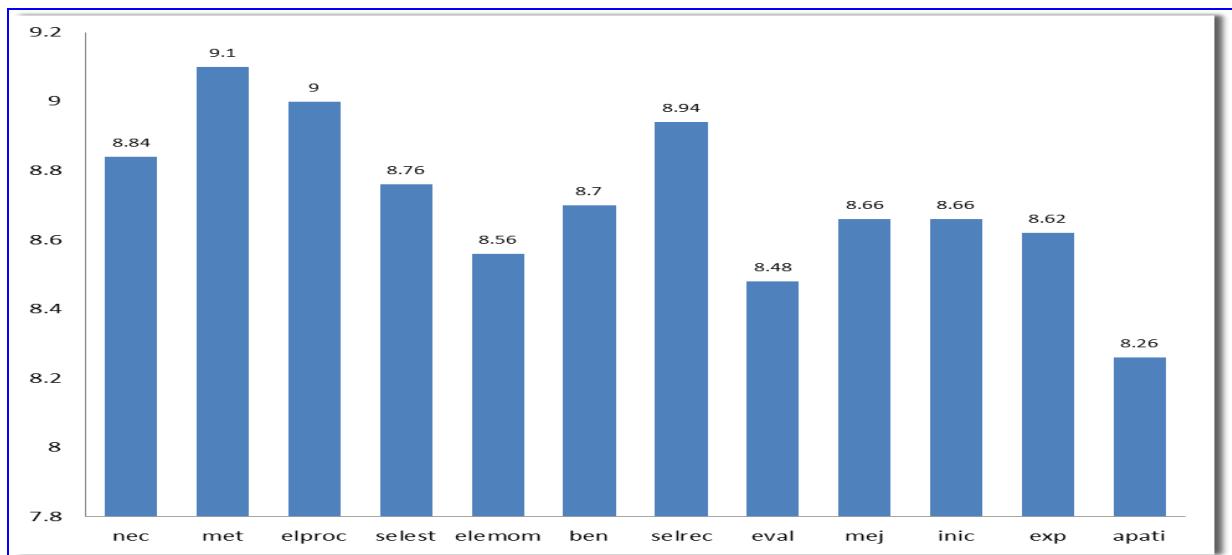
Infere-se a partir dos resultados que os adolescentes do ensino médio, apesar de reconhecer que a aprendizagem representa uma oportunidade de lucro na vida, não se sentem suficientemente motivados para tomar a iniciativa de encontrar os meios e ferramentas que melhor ele funciona para eles, o que significa que o estilo de aprendizagem não desenvolveram as habilidades para aprendizagem autónoma ou auto-dirigida, então mostrar alguma dependência de condução professor para se sentir confiante para alcançar o sucesso acadêmico.

**Tabla 2.** Características del aprendizaje autodirigido en jóvenes universitarios.

VARIABLE	MIN	MAX	X	S	CV	MO
Necesidad de información	0	10	8.84	1.74	0.19	10
Metas al estudiar	2	10	9.1	1.44	0.15	10
Elección de procedimientos	4	10	9	1.45	0.16	10
Selección de estrategias	4	10	8.76	1.45	0.16	10
Elección de momentos óptimos	4	10	8.56	1.34	0.15	10
Utilidad del aprendizaje	3	10	8.7	1.56	0.17	10
Selección de recursos	4	10	8.94	1.28	0.14	10
Autoevaluación	0	10	8.48	1.96	0.23	10
Mejora del desempeño	3	10	8.66	1.37	0.15	10
Iniciativa	5	10	8.66	1.23	0.14	10
Aprendizaje mediante las TIC	0	10	8.62	1.71	0.19	10
Expectativa	0	10	8.26	2.08	0.25	10
$Xx=8.71$ $Ls= 8.93$ $Li= 8.49$						

Fuente: Elaboración propia.

**Figura 2.** Características del aprendizaje autodirigido en jóvenes universitarios.



Fuente: Elaboración propia.

No caso de estudantes universitários de 18 a 23 anos, os resultados mostram que eles têm mais clareza de seus objetivos escolares, por isso são mais auto-dirigida em seus estilos de aprendizagem, no entanto, eles não são susceptíveis de utilizar a tecnologia para gerar aprendizagem autónoma. Ou seja, a juventude de nível superior são claras sobre o que eles querem alcançar ao estudar certos assuntos-se escolher a melhor maneira de aprender e saber como selecionar os melhores recursos para alcançar um bom desempenho na tarefa, o que indica que estes alunos têm um bom nível de auto-aprendizagem, no entanto, as variáveis com baixa pontuação mostram que não analisar o seu desempenho após a conclusão da obra ou tarefa em mãos, ou utilizar voluntariamente a tecnologia da informação e comunicações (TIC) para aprender, que poderia dificultar a aprendizagem auto-dirigida, como o cuidado de avaliar os resultados é sempre saber o que estratégias metacognitivas reaplicar e quais não são, desta forma, o próprio processo de aprendizagem iria melhorar. Segundo Monereo (2002) para promover a metacognição envolve ensinar os alunos a conhecer melhor uns aos outros como estudantes, ou seja, levar a identificar as suas dificuldades, e reconhecer suas habilidades e preferências, neste sentido, a auto-desempenho é vital.

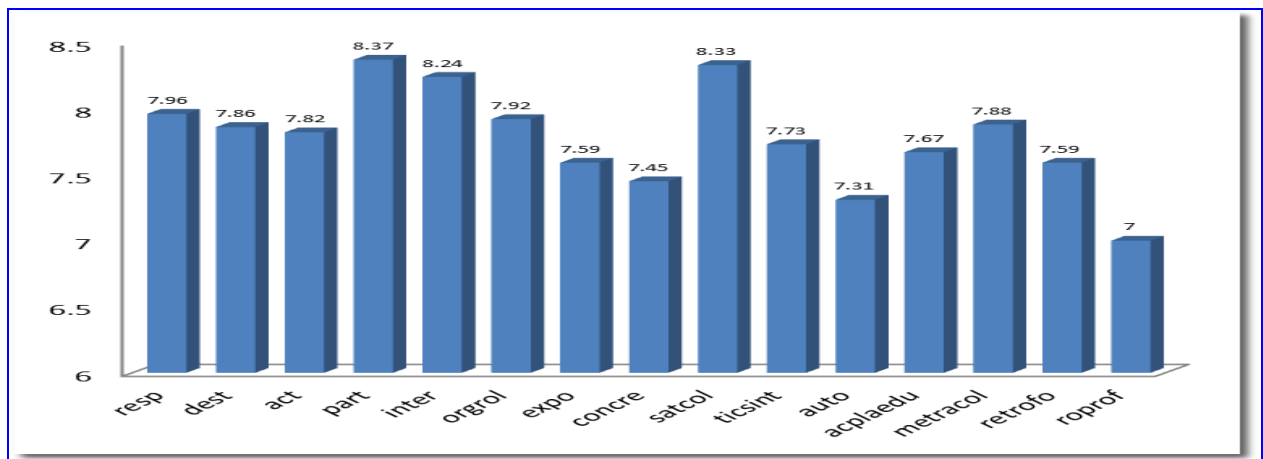
No que diz respeito à aprendizagem colaborativa, este grupo, de  $Xx = 7,79$ , estudantes do ensino médio mostrar que eles têm muito vontade de participar no trabalho coletivo, afirmam que eles se sentem muito apto a criar uma atmosfera de comunicação entre pares em a realização de obras coletivas, ou seja, adolescentes do ensino médio prefere e se sente qualificado para trabalhar em equipes de forma colaborativa.

**Tabla 3.** Característica del aprendizaje colaborativo en adolescentes de bachillerato.

VARIABLE	MIN	MAX	X	S	CV	MO
Responsabilidad	1	10	7.96	1.97	0.25	9
Destreza	0	10	7.86	1.84	0.26	9
Actitud	0	10	7.82	2.36	0.30	9
Participación	2	10	8.37	1.78	0.21	10
Interacción	1	10	8.24	2.15	0.26	9
Organización de roles	0	10	7.92	2.48	0.31	10
Exposición	0	10	7.59	2.49	0.33	8
Concreción	0	10	7.45	2.95	0.40	9
Satisfacción	2	10	8.33	1.83	0.22	10
Uso de tecnologías	0	10	7.73	2.22	0.29	8
Autonomía	0	10	7.31	2.62	0.36	8
Adaptación al uso de plataformas educativas	0	10	7.67	2.42	0.32	10
Medios electrónicos	0	10	7.88	2.59	0.33	10
Retroalimentación en foros	0	10	7.59	2.58	0.34	8
Rol del profesor	0	10	7.0	3.03	0.43	8
$X_x=7.79$ $L_s= 8.16$ $L_i= 7.43$						

Fuente: Elaboración propia.

**Figura 3.** Características del aprendizaje colaborativo en estudiantes de bachillerato.



Fuente: Elaboración propia.

O grau de adolescente regularmente mostra disposto a assumir e responder assertivamente entre os seus pares, assume tecnologias como uma ferramenta normal aceitável para a aprendizagem demonstra interesse aceitável usar plataformas virtuais como um método de intervenção de ensino, adolescente escola regularmente usa redes sociais e e-mails para compartilhar trabalhos escolares, de modo moderadamente concordam que trabalhar como um grupo aprendizagem através das TIC. Ou seja, segue-se que o adolescente aceito em contacto com as tecnologias e reconhecê-los como meio ideal para a aprendizagem colaborativa, mostrando alguma vontade, no entanto, é uma área que pode ser potenciado como parte de um programa escolar.

Além disso, o estudante do ensino médio, acredita que o trabalho colaborativo em espaços virtuais ( $X = 7,31$ ) bit pode aprender sem a intervenção do professor, assim, o jovem requer o apoio do professor na realização de actividades de colaboração eles são realizadas virtualmente e que muito raramente ( $X = 7$ ) sentir a orientação do professor no trabalho virtual.

Na universidade jovem os resultados não mostraram estatisticamente significativa em termos de variáveis com dados valores elevados, o que implica que aceitar uma base regular todas as características do trabalho colaborativo, ou seja, mostrar vontade e desempenho se eles são instruídos a trabalhar.

Além disso, as variáveis que foram menores em comparação com a média das médias foram de aceitação que tem de plataformas educacionais ( $X = 7,3$ ) e o papel do professor no trabalho colaborativo ( $X = 6,58$ ). Como se inferir que mostram pouca habilidade no uso de espaços virtuais como uma forma de trabalho colaborativo, porque eles não se sentem o apoio do professor nestes meios.

A partir dos resultados, conclui-se que os alunos entrevistados universitários são elegíveis para criar uma atmosfera de trabalho em equipe de comunicação, que nos dá a ideia de que, embora haja uma preferência para trabalhar em grupos colaborativos mais de trabalho individual, os alunos têm de trabalhar aceitavelmente com os outros. Além disso, podemos inferir que eles não se sentem seguros no trabalho colaborativo através de plataformas educacionais, como não há nenhuma supervisão e participação dos professores.

Os resultados mostram que o papel dos professores em ambientes virtuais é muito importante para criar uma nova cultura de aprendizagem e de ensino promover a relação equilibrada que permite a geração e confiança na aprendizagem independente e colaborativo.

Silva (2010) relata que, para o funcionamento de aprendizagem virtual a importante tutor performance "professor virtual" que deve manter vivos os espaços comunicativos, acesso fácil ao conteúdo, incentivar o diálogo entre os participantes, a ajuda é necessária partilhar os seus conhecimentos e construir novos conhecimentos. Não é, então, esperar cerca espontaneamente competição de autoconducción no processo de aprendizagem interatividade surge, ela é energizante indivíduo potencial interação e incentivar regulado. Ele inclui entre as suas habilidades e competências necessárias de ser companheiro e facilitador no acesso e motivação para a inclusão nesses novos espaços. A aprendizagem virtual requer um professor que é treinado anteriormente, de modo que com uma base pedagógica, priorizar os benefícios da interação, proporcionar renda para o aluno no processo digital e sua adaptação para que, através da estratégia digital aprender e aceitar a nova regras dinâmicas.

### Estratégias de aprendizagem em ambientes virtuais onde os jovens estudantes

A concepção e implementação de estratégias de ensino na educação em sala de aula e criar ambientes virtuais são críticos para alcançar as condições que permitem a activação do processo cognitivo, então eles devem ser bem fundamentada em uma abordagem pedagógica, alcançando motivação, participação, interesse e moldando objetivos acadêmicos e intenções faz toda a diferença na obtenção de aprendizagem autônoma e significativa.

Sierra (2011) refere-se à competência de auto-regulação inclui o indivíduo conhece o seu próprio processo de aprendizagem, conscientemente programar suas estratégias de aprendizagem, memória, resolução de problemas e tomada de decisão, e é expressa como autonomia na aprendizagem.

Neste grupo de variáveis juventude é caracterizado em relação à sua capacidade de gerenciar estratégias virtuais e descrever como os jovens conceber os seus métodos de abordagem e informação cognitiva processá-lo.

A partir dos valores de ( $X = 9,09$ ) para este grupo, isso mostra que os adolescentes no ensino médio estão trabalhando para encontrar informações que são úteis na Internet ( $X = 9,49$ ), relatam sentir uma gestão aceitável sobre a organização, seleção e tempo eficiente na busca de informações. No entanto mostram menos interesse ( $X = 8,62$ ) para procurar pontos de vista diferentes para enfrentar a informação de que necessitam, ou seja, uma vez que você localizar informações sem contraste aceitar a diversidade de opiniões de diferentes autores.

No caso de estudantes universitários este grupo mostrou níveis elevados em suas respostas, declarar atingir regularmente, tanto a abordagem ea organização, seleção e análise de informações, no entanto, um dos seus pontos fracos é a gestão eficiente da sua tempos de busca, e alegando ter pouca capacidade ( $X = 6,96$ ) para encontrar rapidamente a informação.

Quanto a formas de aprendizagem e abordagem ao conhecimento, estudantes do ensino médio afirmar que, sem a presença do professor sinto muita necessidade ( $X = 9,18$ ) para projetar uma estratégia, mas são muito habilidosos ( $X = 9,10$ ) no planejamento do seu tempo. Embora eles afirmam saber autoconducirse regularmente na dinâmica de ambientes virtuais, mostram pouca preferência ( $X = 7,21$ ) para os cursos com suporte virtual.

Grande show de faculdade nova por sua parte que pode distinguir a utilidade e validade das informações obtidas e muito pouco maneira muito facilmente ( $X = 8,74$ ) ( $X = 6,76$ ) sentem a necessidade da orientação do professor para encontrar as informações para a tarefa solicitadas, ou seja, eles são mais independentes no exercício das suas actividades, no entanto, como os estudantes do ensino médio mostram pouca preferência ( $X = 5,06$ ) para os suportes virtuais como estratégia de aprendizagem.

Em ambas as populações reconhecido o desenvolvimento de certas habilidades e competências para a aprendizagem autônoma e desempenho do trabalho colaborativo em meio virtual, no entanto, também mostra que eles são habilidades que não foram fortalecidas o suficiente do campo educacional, desperdiçando o características como nativos digitais têm novas gerações e, portanto, a abordagem natural que mais jovens têm vindo a fazer com



âmbito tecnológico, no caso de adolescentes mais velhos na fase universidade, a falta de tutor que acompanha em ambientes demonstraram virtual.

### **Discussão**

Dos benefícios da inovação tecnológica, apresenta-se ao campo educacional a oportunidade de avançar a um ritmo melhor e com maior amplitude e cobertura do que o ensino tradicional, no entanto, isso requer posição do ponto de vista teórico metodológico que nos permite mais ativa e crítica na construção do conhecimento pela visão do aluno. Sem dúvida, a criação de espaços virtuais é uma estratégia atraente para despertar nos estudantes uma série de características desejáveis no novo perfil; através de estratégias adequadas aos ambientes digitais podem estimular o pensamento crítico como uma análise com base no contraste de informação, informação que pode ser aprendido de forma mais eficiente do que o ensino tradicional é apresentado; verificou-se que a combinação de canais sensoriais usando gráficos, animações, sons, etc., favorece o entendimento mais activa naturalmente.

Além disso, melhores condições para a aprendizagem cooperativa oferecido, porque o fato de ficar juntos não é um pré-requisito, mas a capacidade de interação e negociação cognitiva que permeia o trabalho colaborativo e é viável para projetar estratégias digitais, independentemente da permanência física que se estende até mesmo para populações ou maior grupo de formação de comunidades de aprendizagem em termos gerais, o computador deixa de ser visto como um instrumento linear e equipe para ser visto como uma ferramenta que expande o potencial na interação, onde o mais importante atividade cognitiva é que o aluno pode realizar. Para Rotstein (2006) como um ensinamento modalidade de colaboração, participação e intercâmbios em ambas as salas de aula virtuais e físicos é através de peer. A discussão e diálogo constituem cenários de aprendizagem e não apenas em dispositivos para a apropriação do conhecimento, porque para interação com outros progressos permitem aprender o entendimento conjunto do que é dirigida é necessária, isto implica uma visão compartilhada .

De acordo com Martinez (2008) todo o trabalho é um trabalho de grupo colaborativo, mas não todo o trabalho é um trabalho de grupo colaborativo. O trabalho colaborativo é a criação de um grupo de indivíduos com conhecimento similar sobre o assunto, onde não um líder

emerge como um trabalho de grupo normal, pelo contrário, a liderança é compartilhada por todos os membros desta "comunidade", bem como responsabilidade pelo trabalho e / ou de aprendizagem. Desenvolve-se entre os membros da equipe, o conceito de ser mutuamente responsáveis pela aprendizagem mútua.

É através da exploração e livre investigação que o aluno desenvolva planos de aprendizagem autónoma e controles de suas próprias possibilidades e recursos.

No entanto, é essencial que os objectivos sejam alcançados em condições de intencionalidade que de alguma forma permitir a instalação de uma cultura mais aberta de aprendizagem gerado. Uma das principais condições e desafios é tornar disponível para os jovens, as ferramentas que eles dificilmente poderia acesso, infra-estrutura e serviços de falar-se, mas mais capital humano permitir aos professores a assumir um novo papel como facilitador.

À medida que os dados obtidos neste estudo demonstram, um dos pontos fracos na concepção e criação de ambientes colaborativos, como parte de estratégias em espaços virtuais é a falta de orientação pertinente por parte do professor, que o desafio também está enfrentando pausa com as barreiras culturais.

Cabelo e Renzo (2013) mostram em seu estudo que mais de metade da população docente pode usar, ele usa e também tem um computador em casa, é uma característica típica especialmente no grupo de professores mais velhos e idade, e que professores jovens geralmente não têm um computador e são considerados usuários igualmente eficazes e competentes para operar.

As representações que os professores têm sobre a sua relação com a tecnologia variam de acordo com a idade, mas isso ocorre em um contexto no qual a conhecer e usar o computador pessoal (PC acrónimo) é sinónimo de conhecer e utilizar o processador textos. A maioria dos professores foram treinados para conduzir sua prática em esquemas da corte, no entanto, ainda formação em novas abordagens inovadoras não aborda todos os fatores que permitem a elaboração de estratégias virtuais que permitem que o professor para a mudança do papel, nestas condições, o acompanhamento de tutor virtual se torna uma barreira difícil de quebrar.

Isianny (2011) comenta sobre seu trabalho em relação à falta de intervenção de ensino habilitada em ambientes virtuais, em todo o mundo, apenas um terço dos professores que lecionam aulas virtuais foram treinados para ensinar online.

Esta é uma das principais razões pelas quais ambientes virtuais falham motivação suficiente no aluno, porque sem um professor comprometido e qualificado, o aluno não encontrar o ponto onde espera continuar a exploração e controvérsia que aprender na sociedade da informação. Segura e Gallardo (2013) atribuído à ignorância ou más habilidades tecnológicas, tanto por alunos e professores como a principal causa de rejeição à incorporação destes meios.

O risco de confundir o per use estas ferramentas tecnológicas como uma ação inovadora e pedagógica pode enganar o alvo e objetivo educacional. Salmeron (2010) adverte que a intervenção de espaços virtuais só adquire valor pedagógico quando interpretado como mediadores artefatos entre professores e alunos ou entre pares, ou seja, interação mediada para a construção do conhecimento a partir de atividade direta o aluno com a ajuda do professor.

Para Villarruel (2009), para conseguir o domínio da aprendizagem autonomia requer um alto grau de auto-controle e auto-regulação, que só pode ser alcançado através de estratégias que levem os alunos a desenvolver o pensamento crítico e criativo, onde as habilidades de uma pessoa reflexiva, ela vai incluindo a identificação das necessidades educacionais e habilidades escolares ou apreciar.

Os resultados mostram que há potencial nas duas populações analisadas para executar em espaços virtuais, no entanto, este estudo apenas considerada como um objecto de estudo apenas a população estudantil, sem levar em conta que o fenômeno do estudo inclui o professor como um elemento importante para o seu compromisso como um ator corresponde educacionais para consolidar necessária para a criação de condições de espaços inovadores. Portanto, este estudo estabelece um ponto de partida para novas linhas de pesquisa que incluem professores em relação a projetar estratégias inovadoras que integram ferramentas de tecnologia.

## **Conclusões**

Os adolescentes do ensino médio, apesar de reconhecer que a aprendizagem representa uma oportunidade de lucro na vida, não se sentem suficientemente motivados para tomar a iniciativa de encontrar os meios e ferramentas que funciona melhor para eles, o que significa que estilo de aprendizagem não desenvolveram as habilidades para aprendizagem autónoma ou auto-dirigida, então mostrar alguma dependência de condução professor para se sentir confiante para alcançar o sucesso acadêmico.

O adolescente concorda em ter contato com as tecnologias e reconhecê-los como meios ideais para a aprendizagem colaborativa, mostrando alguma vontade, no entanto, é uma área que pode ser reforçada como parte de um programa escolar.

Os estudantes universitários são elegíveis para criar uma atmosfera de trabalho em equipe de comunicação, que nos dá a ideia de que, embora haja uma preferência para trabalhar em grupos colaborativos mais de trabalho individual, os alunos são aceitavelmente tem que trabalhar com outro. Além disso, podemos inferir que eles não se sentem seguros no trabalho colaborativo através de plataformas educacionais, como não há nenhuma supervisão e participação dos professores.

Os resultados mostram que o papel dos professores em ambientes virtuais é muito importante para criar uma nova cultura de aprendizagem e de ensino promover a relação equilibrada que permite a geração e confiança na aprendizagem independente e colaborativo.

Os adolescentes do ensino médio estão trabalhando para encontrar informações que são úteis na Internet, no entanto, mostram menos interesse na busca de pontos de vista diferentes para enfrentar a informação de que necessitam, ou seja, uma vez que você localizar informações aceitar sem contraste do diversidade de opiniões de diferentes autores, portanto, não conseguem fazer um processo de análise. Enquanto para o jovem universitário um dos seus pontos fracos é a eficiência na gestão dos seus tempos de busca, e alegando ter pouca capacidade de encontrar rapidamente a informação.

Em ambas as populações reconhecido o desenvolvimento de certas habilidades e competências para a aprendizagem autônoma e desempenho do trabalho colaborativo em meio virtual, no entanto, também mostra que eles são habilidades que não foram fortalecidas o suficiente do campo educacional, desperdiçando o características como nativos digitais têm novas gerações e, portanto, a abordagem natural que mais jovens têm vindo a fazer com âmbito tecnológico, no caso de adolescentes mais velhos na fase universidade, a falta de tutor que acompanha em ambientes demonstraram virtual.

## Bibliografía

- Alcalde, I. (2015). El Trabajo Colaborativo en entornos virtuales. Disponible en: <http://www.ignasialcalde.es/el-trabajo-colaborativo-en-entornos-virtuales/>
- Ballenato, G. (2009). Estrategias de aprendizaje en un entorno virtual. IV Jornada de Innovación Pedagógica del Proyecto ADA- Madrid.
- Bransford, J., Brown, A., Coking, R. (1999). La creación de ambientes de aprendizaje en la escuela. Serie Cuadernos de la Reforma, México: Secretaría de Educación Pública.
- Bello, R. (2005). Educación Virtual: Aulas sin Paredes. Disponible en: <http://www.educar.org/articulos/educacionvirtual.asp>
- Cabello R., Renzo M. (2013). TIC y EDUCACIÓN: Competencias Tecnológicas y capacitación para la apropiación de las tecnologías. Disponible en: <http://razonypalabra.org.mx/antiores/n49/bienal/Mesa%2013/PonenciaRoxanaCabello2.pdf>
- Gross, B., (2002). Constructivismo y diseños de entornos virtuales de aprendizaje. Revista de Educación. No. 328.
- Jhonson, D., Jhonson, R., Holubec, E. (1999). El aprendizaje cooperativo en el aula. Buenos Aires. Editorial Paidós.

- Martínez, F., Prendes, M. (2008). Estrategias y Espacios Virtuales de Colaboración para la Enseñanza Superior. *Revista Internacional de Ciencias Sociales y Humanidades, SOCIOTAM*. XVIII (2).
- Monereo, C., Duran, D. (2002). *Entramados. Métodos de enseñanza cooperativa y colaborativa*. Barcelona: Edebé.
- Prensky, M. (2001, 09). Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. *On the Horizon*, 9(5), 1-6. doi:10.1108/10748120110424816.
- Roinstein, B., Sainz C., Scassa, A., Simesen, A. (2006). El trabajo colaborativo en entornos virtuales de aprendizaje. *Revista Cognición*, No. 7. Pags 38-45.
- Sierra, I. (2011). *Concepciones y Estrategias Docentes en Ambientes Virtuales*. Serie Aprender a Educar. Colombia.
- Silva, J. (2010). El rol del tutor en los entornos virtuales de aprendizaje. *Innovación Educativa*, vol. 10, núm. 52, pp. 13-23 Instituto Politécnico Nacional Distrito Federal, México
- Salmerón, H., Rodríguez, S., Gutiérrez, C. (2010). Metodologías que optimizan la comunicación en entornos de aprendizaje virtual. *Revista Comunicar*, núm. 34 163-171. España.
- Villarruel M. (2009). *La práctica educativa del maestro mediador*. Instituto Tecnológico Úrsulo Galván, México. SEP-DGEST. *Revista Iberoamericana de Educación*. Edit. Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI)