

---

# Un modelo pedagógico para la Educación Virtual

*...no hay peor ciego que el que no quiere ver.*

*William Ramírez-Salas\**

---

---

*Es importante no perder de vista que lo que garantiza la calidad de la educación es la articulación coherente y armónica de un modelo que ponga, por encima de los instrumentos, el sentido pedagógico de los procesos. Una educación de calidad puede salir adelante con una tecnología inadecuada; pero jamás una tecnología excelente podrá sacar adelante un proceso de baja calidad.*

## **Resumen**

El presente es un artículo que surge del interés en fomentar en la Universidad Autónoma de Centro América (UACA) la Educación Virtual o Educación en línea y particularmente el enfoque curricular que se debe dar a esta forma de transmitir conocimientos. Se consultaron varias fuentes, una de las cuales son los aportes de Herica Katherine Sierra Moreno, Psicóloga y Asesora Pedagógica de la Dirección Nacional de Servicios

---

\* Psicoanalista, Decano de la Facultad de Ciencias Humanas, Universidad Autónoma de Centro América

Académicos Virtuales de la Universidad Nacional de Colombia, docente universitaria en NTCs, Didáctica de la virtualidad y coordinadora de proyectos de e-learning.

Resultado de las consultas realizadas por el autor, se llega a la conclusión sobre la importancia de contar en los centros educativos, con un modelo pedagógico pertinente para el planteamiento de los cursos en línea o la implementación de la Educación Virtual, entendida esta como un proceso de formación que se ha desarrollado mediante la incorporación de las tecnologías de la información y comunicación a través de Internet, en procesos presenciales y mediados en entornos virtuales de aprendizaje. Además ofrecen una amplia gama de alternativas para la adquisición de competencias, conocimientos, habilidades y destrezas, pero que deben basarse en los principios de diferentes teorías del aprendizaje y de la instrucción.

El autor aborda en el artículo, con la ayuda de Herica Katherine Sierra Moreno, los aspectos que deben considerarse sobre los temas de la enseñanza-aprendizaje, la pedagogía y la didáctica de la educación virtual desde un Modelo Pedagógico Humanista-Tecnológico.

Se concluye y agregamos, basado en la experiencia de las teorías de enseñanza aprendizaje del diseño Instruccional y de la psicología de la educación, el tema del Constructivismo, para terminar planteando un modelo pedagógico para utilizar en los cursos en línea Humanista-Tecnológico- Constructivista. Se agrega al final parte de la bibliografía consultada en caso que los lectores quieran profundizar sobre el tema.

## **Introducción**

*No hay peor ciego que el que no quiere ver...*, dice el conocido refrán popular. Lamentablemente algunos de nuestros educadores y encargados de instituciones que tienen la responsabilidad de la educación en nuestro país, pecan de lo que pregona el refrán. Se aferran al tradicional modelo pedagógico centrado en la enseñanza

y caracterizado por la modalidad presencial, donde el docente es el poseedor exclusivo del conocimiento y el estudiante repite lo que se le enseña jugando un papel pasivo. Es el modelo que hereda la educación desde el Positivismo<sup>1</sup> y del Cognitivismo<sup>2</sup>.

Algunos de nuestros educadores *no se dan cuenta o no quieren darse cuenta* de que las circunstancias actuales han cambiado considerablemente con las nuevas competencias que demanda la sociedad del conocimiento, posibilitando el trabajo en red y en ambientes virtuales de aprendizaje, a través de espacios colaborativos y flexibles que permiten una mayor autonomía del estudiante y que a la vez posibilitan la asesoría permanente del docente, quien en estas circunstancias se convierte en un facilitador del proceso de aprendizaje para que el estudiante construya su conocimiento, de ahí el aporte de la teoría del Constructivismo<sup>®</sup> como modelo didáctico para la conformación del currículo.

Por delante de nuestros ojos, día a día se nos ofrecen estos logros, basta con abrirlos un poquito para darnos cuenta del significado que esto tiene y la importancia de ponerlos al servicio de la educación. Sin duda esto nos ofrece un sinnúmero de posibilidades para realizar proyectos educativos para todas las personas. Es posible ahora tener más oportunidades para acceder a una educación de calidad sin importar el momento o el lugar en el que nos encontremos.

No se requiere de un encuentro cara a cara entre el profesor y el alumno para establecer una relación interpersonal de carácter educativo. Dichosamente se ha eliminado el tiempo y la distancia

- 
- 1 La estructura escolar que apoya este supuesto se basa en la idea de eficiencia, definida por unos objetivos y contenidos claramente establecidos, y donde los resultados esperados, que han de guiar la evaluación, se definen antes de que comience el proceso educativo y donde toda la planificación escolar se lleva a cabo en función de esos resultados. En este modelo los aspectos de la vida mental, tales como la intuición o la imaginación están devaluados, quedando reducidos a las funciones cognitivas aceptables y que puedan ser recogidas en términos de datos empíricos.
  - 2 El constructivismo en el ámbito educativo propone un paradigma en donde el proceso de enseñanza-aprendizaje se percibe y se lleva a cabo como proceso dinámico, participativo e interactivo del sujeto, de modo que el conocimiento sea una auténtica construcción operada por la persona que aprende. Se considera al alumno como poseedor de conocimientos que le pertenecen, con base en los cuales habrá de construir nuevos saberes. El docente guía para que los estudiantes logren construir conocimientos nuevos y significativos, siendo ellos los actores principales de su propio aprendizaje.

como un obstáculo para enseñar y aprender. No es necesario que el cuerpo, el tiempo y el espacio se conjuguen para lograr establecer un encuentro de diálogo y experiencia de aprendizaje.

Pero para ello se hace necesario el que nos adentremos en el campo de la educación virtual o educación en línea, referida esta al desarrollo de programas de formación que tienen como escenario de enseñanza y aprendizaje el ciberespacio, desde una acción que busca propiciar espacios de formación, apoyándose en las TIC para instaurar una nueva forma de transmitir el conocimiento.

La educación virtual es una estrategia que usa instrumentos informáticos y computacionales para apoyar y modernizar una actividad muy antigua como lo es el proceso de enseñar y aprender. No se trata solo de enseñar de lo que se trata es de un proceso que hoy puede ser enriquecido con instrumentos de mayor eficacia que le permite al estudiante trabajar en forma más independiente y con ritmos acordes con sus capacidades y posibilidades.

Es una forma de transmitir conocimientos con la que se incrementa la capacidad de pensamiento crítico y las habilidades para resolver problemas prácticos de los estudiantes, existe más facilidad para recurrir a las interacciones, tanto sincrónicas como asincrónicas, implementando el aprendizaje descentralizado con docentes y estudiantes localizados en diferentes lugares geográficos, pero conectados por la intranet o Internet, con información distribuida que proviene de cientos o miles de servidores ubicados en todo el mundo y disponibles en el momento en el que cada estudiante individualmente la requiera.

El estudiante puede avanzar, retroceder o profundizar en información según su propio nivel de logro o la naturaleza del proyecto de aprendizaje. Mediante simulaciones virtuales, estudiantes y profesores pueden lograr un aprendizaje experimental, además multicultural por cuanto en un curso suelen confluír personas de diferentes culturas.

## Desarrollo

*Entendemos entonces a la Educación Virtual* como una modalidad de la educación a distancia, la cual apareció en el contexto social como una solución a los problemas de cobertura y calidad que aquejaban a un número elevado de personas que deseaban beneficiarse de los avances pedagógicos, científicos y técnicos que habían alcanzado ciertas instituciones, pero que eran inaccesibles por la ubicación geográfica o por los elevados costos que implicaba un desplazamiento frecuente o definitivo a las sedes donde se impartía la educación.

Como dato de su aparición, tenemos como referencia un anuncio aparecido en el diario inglés la *Gaceta de Boston*, el 20 de Marzo de 1798, en el que se ofrecían materiales de enseñanza y tutorías por correspondencia. En este anuncio se presentan ya algunos de los tópicos que caracterizan este tipo de educación, como lo son el aprendizaje en condiciones no presenciales, utilización de medios técnicos, aprendizaje autónomo o independiente y comunicación asincrónica con el estudiante.

Podríamos decir que se han dado tres generaciones por las que ha pasado la educación a distancia:

- La primera generación se caracteriza por la utilización de una sola tecnología y la poca comunicación entre el profesor y el estudiante. En este modelo el alumno recibe por correspondencia una serie de materiales impresos que le proporcionan la información y la orientación para procesarla. Realiza su trabajo en solitario, envía las tareas y presenta exámenes en fechas señaladas con anterioridad.
- La segunda generación introdujo otras tecnologías y una mayor posibilidad de interacción entre el docente y el estudiante. Además del texto impreso, el estudiante recibe casetes de audio o video, programas radiales y cuenta con el apoyo de un tutor al que puede contactar por correo, por teléfono o personalmente en las visitas esporádicas que este hace a la sede educativa. Es el modelo con el que me inicié como docente la Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED), a finales de los 80ts.

- Una tercera generación de la educación a distancia se caracteriza por la utilización de tecnologías más sofisticadas y por la interacción directa entre el profesor del curso y sus alumnos. Mediante el computador conectado a una red telemática, el correo electrónico, los grupos de discusión y otras herramientas que ofrecen estas redes, el profesor interactúa personalmente con los estudiantes para orientar los procesos de aprendizaje y resolver, en cualquier momento y de forma más rápida, las inquietudes de los aprendices. Es adonde queremos llegar en la UACA a un corto plazo.

*A esta última es a la que se le denomina educación virtual o educación en línea*, es precisamente con la aparición del computador personal, las redes y las telecomunicaciones, donde la educación a distancia toma un carácter más colaborativo y universal, dado que estudiantes de distintas culturas, naciones y regiones pueden encontrarse como compañeros de clase a través de aulas virtuales. Se parte de una concepción pedagógica que se apoya en las tecnologías de la información y de la comunicación. Aquí reafirmamos el tema de lo *Tecnológico* al modelo pedagógico que proponemos.

Es importante precisar que todas las modalidades o generaciones de la educación a distancia son válidas y pertinentes. La educación virtual es solo una modalidad dentro del abanico de posibilidades, lo que se pretende es desarrollar este tipo de educación de tal manera que se convierta en una opción real y de calidad para muchos y que se pueda encontrar en ella un espacio para formarse.

En este sentido es importante no perder de vista que lo que garantiza la calidad de la educación es la articulación coherente y armónica de un modelo que ponga, por encima de los instrumentos, el sentido pedagógico de los procesos. Una educación de calidad puede salir adelante con una tecnología inadecuada, pero jamás una tecnología excelente podrá sacar adelante un proceso de baja calidad.

De ahí la importancia de la *Formulación de un modelo pedagógico* que nos permita orientar el desarrollo de programas de educación virtual desde una perspectiva que involucre a todos los actores del proceso educativo, es un modelo que abarque desde la construcción de los cursos, hasta la implementación de los programas y la evaluación de los mismos, teniendo en cuenta las diferencias significativas de este proceso con respecto al diseño de programas de educación en la modalidad presencial tradicional. Es el enfoque *Humanista* que damos al modelo.

Ahora sí, para plantear un modelo pedagógico *Humanista\*\*\*\*- Tecnológico- Constructivista* se hace necesario investigar sobre las nuevas demandas que a nivel pedagógico y didáctico se hacen presentes en las nuevas modalidades y entornos de aprendizaje, basados en las tecnologías de la información y las comunicaciones. Se pretende con el modelo plantear un modelo pedagógico, aclaremos de una vez, que no Dada la experiencia de muchos años en el campo de la docencia, aunada a la incursión en el campo de la educación virtual y la investigación en el ámbito de la pedagogía, es que el autor considera que el Modelo Pedagógico que se plantea desde el Humanismo, con los aportes del Constructivismo y la Tecnología, es el que más se ajusta a la propuesta educativa desde la virtualidad.

Este es un modelo que permite establecer el conjunto de relaciones que se dan en el escenario del aula virtual, con cada uno de sus actores, como lo son los estudiantes, los tutores, los autores, los diseñadores, los pedagogos, y los virtualizadores. Además, desde este modelo se establece, se identifica y se proyectan los recursos, medios y materiales propios de la educación virtual para viabilizar el proceso de enseñanza aprendizaje.

---

\*\*\*\* El Modelo o Enfoque Pedagógico Humanista, toma como eje de trabajo, las potenciales innatas de la persona, en este caso del educando, con el objetivo de desarrollar al máximo la individualización y humanizar al hombre más allá de cualquier avance cuantitativo, privilegiando, por lo tanto, el desarrollo cualitativo que le permita transformar el entorno en el que vive y asegurarse una mejor calidad de vida. Este modelo posee tres principios fundamentales para asegurar una educación personalizada del educando: el primero de ellos es la SINGULARIDAD que considera al ser humano como único e irrepetible; el segundo, la AUTONOMÍA, desarrollando en el estudiante la capacidad de elegir y hacer con responsabilidad; por último, la APERTURA, utilizando la comunicación y el diálogo como herramientas eficaces para una sana convivencia, construyendo una cultura de paz y fortaleciendo la democracia como modelo de sociedad.

Con tal perspectiva se facilita, además de un aprendizaje y una formación de calidad, una educación a lo largo de toda la vida, destinada a aprovechar todas las posibilidades que ofrecen las empresas, las organizaciones y la sociedad. En esta misma perspectiva, el desarrollo de los currículos, permitirá marginar u olvidar las tradicionales tendencias positivistas del conocimiento y de la vida, orientación que mantienen la mayoría de nuestros educadores y que evidentemente no compartimos.

Una formación reflejada en currículos así planteado, ha de responder a las necesidades que la persona, la familia y la sociedad tienen. Basado en una educación integral en la que convergen los aportes del enfoque humanista y el modelo constructivista del aprendizaje.

Es una propuesta que permite plantear la formación en carreras de grado o postgrados como una totalidad integrada, centrada en la persona del formando y en su interacción con el entorno. Paradigma no monolítico que agrupa varias corrientes dentro de él como el Existencialismo, de donde se toma la idea de que la persona se va creando a través de sus propias elecciones, y desde la Fenomenología, que considera el estudio de la percepción externa o interna como un acontecimiento subjetivo, sin ningún tipo de apriorismo.

Desde esta perspectiva, el proceso enseñanza-aprendizaje se orienta hacia el logro del crecimiento profesional en relación con la apropiación permanente de conocimientos, habilidades y destrezas por parte de los actores a través del desarrollo del aprendizaje autónomo, mediante el cual la toma de decisiones sobre el aprendizaje las realiza el estudiante.

Es por ello que este es un *Modelo Pedagógico que responde básicamente a la necesidad de formar personas, capaces de poder apropiarse los conocimientos, las habilidades y las destrezas y para desempeñarse de manera óptima en ambientes virtuales de aprendizaje, comunicarse e interactuar en contextos de formación generados por el avance de las tecnologías de la información y las comunicaciones e interactuar con actores del proceso enseñanza-aprendizaje.*

En este escenario, el aprendizaje es entendido como el producto de la enseñanza, y supone que el fin de la educación es fundamentalmente transmitir y entrenar en habilidades y destrezas. Desde esta perspectiva el proceso enseñanza-aprendizaje es visto como un todo, en donde también es posible lograr otros tipos de aprendizaje en la vida cotidiana, sin que se produzcan necesariamente procesos de enseñanza o de instrucción enfocados en el *aprender a aprender*.

Implementar un modelo pedagógico Humanista-Constructivista con lo Tecnológico en el contexto de la Educación Virtual que se ofrece, se convierte en el principal reto para viabilizar proyectos de ampliación de la cobertura educativa con la calidad que exigen los estándares internacionales. Es un reto además en los centros educativos para lograr la participación activa de los docentes.

### **El modelo propuesto plantea las siguientes características**

- Incorpora estrategias didácticas y pedagógicas como lo es el aprendizaje autónomo, cooperativo y colaborativo, y el aprendizaje orientado al desarrollo de la creatividad.
- Favorece un proceso de aprendizaje que genera la interacción personal entre el profesor y el estudiante y de otros estudiantes entre sí con el material educativo.
- La comunicación, los recursos y los medios destinados para la educación en línea facilitan la comunicación sincrónica y asincrónica.
- La evaluación del aprendizaje se fundamenta en nuevas técnicas de evaluación y co-evaluación.
- La asesoría pedagógica o tutorías se plantean como un espacio para la reflexión en la práctica educativa en la que interactúan el docente, los estudiantes, las comunidades virtuales de aprendizaje y los contenidos.

En cuanto al *Desarrollo de Contenidos de producción intelectual y diseño curricular*, diremos que esta es una etapa que contempla la producción intelectual de *contenidos temáticos* y la elaboración

del diseño curricular de los cursos, generando e integrando los conocimientos que se desean transmitir y presentándolos en contenidos programáticos.

Es un proceso que tiene la ventaja que permite incluir la actualización de manera permanente de los contenidos temáticos ya desarrollados por otros, de acuerdo con los avances en el área de conocimiento específico. Además, está íntimamente asociado con la *Actualización de contenidos*, producto de la revisión permanente de los cursos para verificar que los contenidos son pertinentes, actuales y relevantes, según los últimos avances en el campo del saber correspondiente.

Es una *producción intelectual* permanente con la incorporación de los Docentes del centro educativo, participando activamente en la elaboración de contenidos temáticos de los cursos, generando e integrando los conocimientos que se desean transmitir a los estudiantes y presentándolos en contenidos programáticos, sean estos módulos, lecciones, o unidades didácticas entre otros.

Adquiere, en este sentido particular, importancia el comité que tiene a cargo en el centro educativo la educación virtual y por consiguiente el *Diseño Curricular*, entendido este como el proceso donde se determinan las competencias a alcanzar por el estudiante al finalizar el curso, así como la estructura organizacional del proceso docente. Es un trabajo que se desarrolla a través del trabajo previo con los profesores que redactarán los contenidos básicos y la presentación de materiales.

## **Conclusión**

Para finalizar quiero dejar planteado que nada lograríamos si no se aclara a todos los participantes de un proceso de Educación virtual cuáles son las reglas del juego, de ahí que se requiera de un *Diseño Instruccional para su funcionamiento*.

Los aspectos que caracterizan un diseño instruccional para los cursos en línea, en este modelo pedagógico *Humanista- Tecnológico-Constructivista* que proponemos, lo vamos a encontrar desde la

información acerca de los contenidos temáticos, las orientaciones en relación a la metodología establecida y el enfoque del curso, así como las indicaciones generales y actividades que apoyen el aprendizaje, la comunicación entre todos los actores del proceso educativo y la interacción. Igualmente contempla los logros que se esperan al finalizar el proceso y la metodología de evaluación que se aplicará.

Aspecto muy importante es el *Análisis del Material* dado que en esta fase se indaga cómo se relacionan los contenidos entre sí y qué es lo que determinará la organización de los mismos en el entorno virtual. Para ello se debe observar la cantidad de información de que dispone el usuario en cada momento, planificar el grado de interactividad que han de tener los contenidos y verificar que incluyan los aspectos básicos de formulación.

Otro de los aspectos a considerar es el *Tipo de Estudiante* al que va dirigido el o los cursos; en este sentido se identifica a quién estará dirigido el curso para lo que es importante tener en cuenta qué tipo de estudiante será el receptor de los contenidos; razón por la cual se deben evaluar las condiciones de acceso, de conocimiento y de manejo de las TIC.

No debemos olvidar que el diseño multimedia de cursos requiere el desarrollo de guiones o *Guión Instruccional* donde el experto en contenidos explica qué es lo que quiere transmitirles a los estudiantes. A través del guión se realizan propuestas de criterios para el diseño gráfico del texto, sugerencias de imágenes, íconos y cuadros, mediante el uso de palabras clave que orienten la búsqueda de imágenes y el diseño de animaciones. Por último, incluye una propuesta metodológica para entornos virtuales que consiste en la utilización académica de las herramientas de comunicación e información de Internet como el chat, el foro, el correo electrónico, los wikis, los blogs y la WebQuest o metodologías para la investigación entre otros.

Ahora bien, es importante tener presente que el diseño didáctico de los cursos estará basado en el desarrollo de un proyecto del contenido para ser adaptado a las opciones con las que cuenta el entorno virtual de aprendizaje en el centro educativo.

De lo que trata es de la presentación del curso, con sus objetivos, la metodología de trabajo, los archivos de contenidos teóricos, los archivos de contenido prácticos, los ejercicios, las evaluaciones, los temas para debates en foros, los temas para chats programados con tutores, los archivos de bibliografía de consulta, los links a sitios de interés y el glosario con términos referentes al contenido del curso, entre otros. Es lo que se refiere a las *técnicas didácticas*

Dentro del modelo propuesto, otro escenario es el de las *Situaciones Pedagógicas*, mismas que incluyen al desarrollo de actividades que promuevan el aprendizaje autónomo, significativo y colaborativo a través de prácticas, ejercicios, evaluaciones, talleres, lecciones, foros y WebQuest o herramienta que forma parte de una metodología para el trabajo didáctico y que consiste en una investigación guiada.

Y como último aspecto tenemos el *Diseño Multimedia* y el *soporte en ambientes virtuales*. El primero es una fase que contempla el desarrollo de las ayudas gráficas, los esquemas, los diagramas, las animaciones y demás herramientas audiovisuales que sirvan para la representación conceptual requerida en el proceso de aprendizaje, teniendo en cuenta la estructura de navegación, las consideraciones del diseño instruccional y los criterios de usabilidad pertinentes.

Este es un proceso que se subdivide en los siguientes:

- *El de Preproducción*: a partir del guión instruccional se realiza el story board o guión gráfico que es un conjunto de ilustraciones mostradas en secuencia con el objetivo de servir de guía para entender la estructura del curso antes de realizarse o filmarse. Por otro lado, tenemos el Guión de sonido y video y el Plan de toma fotográfica y de video.
- *Proceso de Producción*: comprende la toma de imágenes y realización de videos, grabaciones, montaje, edición, diseño de animaciones, simulaciones, juegos, creación de interfaz y navegación según el story board, y el ensamblaje de los elementos como fotografías, animaciones, audio, videos y texto.

- *Proceso de Producción del Proceso de Post-Producción:* es un proceso en el que se realiza la virtualización que comprende la integración de los contenidos desarrollados en un solo sistema que los vincula para el acceso de los usuarios, a través del Aula Virtual. Igualmente se realizan pruebas de plataforma, de descarga y con los usuarios.

En cuanto al *Soporte en Ambientes Virtuales*, este es, junto al modelo pedagógico, uno de los puntos clave para hacer funcionar un curso virtual; es la facilitación del soporte técnico a los estudiantes para hacer el material lo más amigable posible. La tecnología aún es nueva para el estudiante promedio y pueden surgir confusiones que desincentiven su interés por este método de estudios. En esta etapa se garantiza que los servicios prestados por las plataformas de educación virtual estén en funcionamiento y que puedan ser accesibles por todos los usuarios.

Queda así planteado un modelo pedagógico para los ambientes virtuales, dentro de todo es lo que requiere de más cuidado, aunque algunos no lo consideren pues como decíamos antes *jamás una tecnología excelente podrá sacar adelante un proceso de baja calidad.*

## **Bibliografía de referencia**

Adell, J. "Tendencias en educación en la sociedad, de las tecnologías de la información", en EDUTEC, *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, ISSN 1135-9250, noviembre, número 7. 1997.

Adell, J. *El profesor online: elementos para la definición de un nuevo rol docente*, documento disponible en <http://www.ice.urv.es/modulos/modulos/aplicaciones/articul1.htm>

Díaz Barriga Frida, otros, *Estrategias Docentes para un aprendizaje significativo*, Ed. MacGrawHill 1997

Gross Begoña, *Modelos Pedagógicos*, Ariel Educación 2000

Padula Perkins, Jorge Eduardo (2003). *Una Introducción a la Educación a Distancia*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica. ISBN 950-557-535-1 Reseñado por Gustavo R. Farabollini. Universidad Católica de Santa Fe (Argentina).

Sierra Katherine, *Cartilla Ambientes Virtuales de Aprendizaje*, Dirección Nacional de Servicios Académicos Virtuales, Universidad Nacional de Colombia, Bogotá, Marzo de 2006.

Sierra Katherine, *Diplomado Actualización Docente en Ambientes virtuales de Aprendizaje*. Dirección Nacional de Servicios Académicos Virtuales, Universidad Nacional de Colombia, Bogotá, Agosto de 2006.

Suárez Guerrero, Cristóbal (2005). *Aulas en red*. Contexto comunicativo para el aprendizaje de la diversidad lingüística y cultural [01-09-2005], disponible en [http://www.quadernsdigitals.net/articuloiu.visualiza&articulo\\_id=8661](http://www.quadernsdigitals.net/articuloiu.visualiza&articulo_id=8661)

Suárez Guerrero, Cristóbal (2004). *Los entornos virtuales de aprendizaje como instrumento de mediación* [22-09-2004] disponible en: [http://www.quadernsdigitals.net/articuloiu.visualiza&articulo\\_id=7747](http://www.quadernsdigitals.net/articuloiu.visualiza&articulo_id=7747)

Suárez Guerrero, Cristóbal (2003). *La dimensión pedagógica de los entornos virtuales de aprendizaje como interfaz de aprendizaje cooperativo*. Disponible en <http://www.geocities.com/xtobalsg/dimension.pdf>.

Suárez, R. (1991) *La Educación. Su filosofía, su psicología y su método* (8ª. ED.). México: Trillas.

Verderber, R. (1999). *¡Comunícate!* (9ª. ed.). México: International Thomson Editores, S.A. de C.V.