

## **Aprendizaje autónomo y Entornos virtuales de aprendizaje perspectiva de estudiantes universitarios**

María Teresa Rivera Morales<sup>64</sup>

Alma Verena Solis Solis<sup>65</sup>

Edgar Aguirre Sifuentes<sup>66</sup>

### **Resumen**

Actualmente desarrollar el aprendizaje autónomo en estudiantes universitarios es esencial para su desarrollo profesional. Por lo cual es necesario implementar entornos virtuales de aprendizaje que prioricen las actividades por encima de los contenidos, donde el estudiante aprenda interactuando, con metodologías activas. La presente investigación es de carácter cuantitativa está diseñada bajo el tipo transversal, los estudios que se utilizaron fueron los descriptivos. Se aplicó un cuestionario tipo encuesta del aprendizaje y los entornos virtuales de aprendizaje, a 257 estudiantes de la Universidad Tecnológica Linares. El tipo de muestreo que se utilizó dentro de la investigación fue el muestreo aleatorio. El objetivo es identificar cuáles son las características de los entornos virtuales del aprendizaje y los entornos virtuales de aprendizaje desde la perspectiva de estudiantes universitarios. Entre los principales resultados destacan que en cuanto a las estrategias afectivas del aprendizaje autónomo los estudiantes consideran que en mayor medida buscan mejorar su desempeño académico, se disponen a aprender, tienen iniciativa por aprender cosas nuevas y son responsables en su aprendizaje, mientras en menor medida se sienten motivados a aprender por obtener una recompensa. Los estudiantes consideran en cuanto a las estrategias cognitivas del aprendizaje autónomo, que pueden seguir instrucciones y leer los materiales que comparte su docente, mientras que en menor medida logran formular un plan de estudio, evaluar las fuentes de donde obtiene información y resolver un conflicto negociando.

Los estudiantes al utilizar una plataforma educativa como entorno virtual de aprendizaje prefieren que sea cómoda al utilizarla, funcione correctamente con un gran

---

<sup>64</sup> Universidad Autónoma de Coahuila, correo [teresa.rivera@uadec.edu.mx](mailto:teresa.rivera@uadec.edu.mx)

<sup>65</sup> Universidad Autónoma de Coahuila, correo [verena\\_solis@uadec.edu.mx](mailto:verena_solis@uadec.edu.mx)

<sup>66</sup> Universidad Autónoma de Coahuila, correo [edgar.aguirre@uadec.edu.mx](mailto:edgar.aguirre@uadec.edu.mx)



número de usuarios y presente instrucciones claras, y en menor medida consideran importantes otras características como que sea de baja inversión, los usuarios no requieran estar al mismo tiempo y la aplicación de exámenes virtuales.

**Palabras clave:** *Aprendizaje autónomo, Entornos virtuales, universitarios.*



## **Introducción**

Desde los inicios de lo que se conoce como educación formal, el papel fundamental de esta giraba en torno al docente, en quien recaía toda la responsabilidad de brindar al estudiante las herramientas necesarias para su aprendizaje, no fue hasta el surgimiento de las teorías centradas en el estudiante que comenzó a cambiar la perspectiva de la enseñanza y del aprendizaje.

En primera instancia hay que precisar que en lo que respecta al aprendizaje autónomo, el realizar un concepto unificador representa una dificultad semántica, ya que existen diferentes conceptos que se conciben como sinónimos como el aprendizaje auto-dirigido, autogestión, autorregulación o auto-instrucción.

El aprendizaje autónomo se refiere a la formación de los estudiantes como aprendices, con la capacidad de tomar el control sobre su propio proceso de aprendizaje, para el resto de la vida. El año 2020 debido a la pandemia ocasionada por el virus SARS-CoV-2 fue determinante para mostrar la necesidad y urgencia de fomentar habilidades que permitan a los estudiantes ser autogestivos, y regular sus procesos de aprendizaje. (Enríquez y Hernández, 2021)

En el aprendizaje autónomo además de que se espera que el estudiante tenga un papel activo en su aprendizaje, se espera que se convierta en un evaluador de los procesos, y que al tener un aprendizaje autodirigido se convierta en un estudiante que difiera de la modalidad tradicional y sea más participativo y crítico.

El aprendizaje autónomo es un reto permanente en el quehacer docente, frente a lo cual la identificación de los Estilos de aprendizaje de los estudiantes ofrece una alternativa para promover procesos autogestionarios, toda vez que, al reconocer la manera de aprender de cada alumno, el docente puede ayudar al estudiante a revisar qué aspectos mejorar y cuáles conservar para alcanzar los fines que se plantea con sus metas de aprendizaje.

Durante el proceso de pandemia, además del aprendizaje autónomo en los estudiantes, otro aspecto que tuvo un crecimiento exponencial fue el uso de los recursos digitales en educación, con el objetivo de continuar con el proceso de enseñanza-aprendizaje.



Las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) se han ido insertando en todos los ámbitos de nuestra vida incluidos en la educación, de tal forma que ha aumentado el uso de los entornos virtuales de aprendizaje, los cuales se han convertido en una herramienta importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los recursos digitales son cualquier elemento que esté en formato digital y que se pueda visualizar y almacenar en un dispositivo electrónico, consultado de manera directa o por acceso a la red. Entre los recursos digitales están los vídeos, presentaciones, libros digitales, sistemas de respuesta remota, animaciones de procesos y modelos, simulaciones, juegos, información en páginas web, redes sociales, etc. (Universidad de Navarra, 2020)

Los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) son entendidos como los espacios o entornos que favorecen el aprendizaje de los alumnos, con apoyo en la tecnología, mediante la cual se genera una interacción entre los discentes y el docente. (Contreras y Garcés, 2019), Es un espacio creado con la ayuda de la tecnología para facilitar el proceso de aprendizaje, y lograr la interacción entre estudiantes y docentes, el cual puede ser asincrónico o sincrónico.

De tal forma que los EVA son espacios atractivos, multimediales, los cuales permitan acercar a docentes y a estudiantes entre sí, quienes favorezcan la interacción y de esta manera, aprendizajes significativos en un ambiente colaborativo. (Morado, 2017) Es un espacio que mejora los procesos de enseñanza por cuanto constituye un entorno personalizado de aprendizaje. (Mejía, 2019)

Se deben implementar entornos virtuales de aprendizaje que priorice las actividades por encima de los contenidos, donde el estudiante aprenda interactuando, con metodologías activas como: búsqueda y procesamiento de la información, proyectos, estudio de casos, juego de roles, resolución de problemas, trabajo colaborativo para desarrollar productos, foros de discusión; un EVA en base a las e-actividades (actividades electrónicas), para que los estudiantes desarrollen competencias como el trabajo en equipo, la autonomía y la colaboración (Silva, 2017).

El aula virtual es un espacio de encuentro que, nos brinda la tecnología para intercambiar recursos entre todos los participantes de un curso, pero, la posibilidad de liderazgo del docente allí es mucho más limitada que en un espacio presencial. El docente



facilita recursos y propone actividades de aprendizaje, que el estudiante debe aprovechar hasta convertirse en el artífice de su propio aprendizaje.

### **Metodología**

La presente investigación es de carácter cuantitativa está diseñada bajo el tipo transversal, los estudios que se utilizarán serán los descriptivos y correlacionales.

Es de tipo transversal ya que las variables solo se midieron en un solo punto en el tiempo. Los estudios de tipo transversal se dividen en estudios exploratorios, descriptivos, correlacionales y multivariados.

En cuanto a los diseños descriptivos pretenden describir un fenómeno analizando su estructura y características que lo definen. Se pueden describir grupos de acuerdo con la edad, sexo, etcétera, como es el caso de esta investigación.

Para la presente investigación se utilizó el tipo de diseño no experimental, ya que dentro de este diseño se observan los fenómenos tal y como se dan en su contexto, para después analizarlos; y se utiliza para proporcionar soluciones a los problemas. Dentro de esta investigación se analizarán los fenómenos sin recrearlos, sino que se medirán tal como suceden en su contexto sin manipularlos.

El método utilizado para llevar a cabo el diseño no experimental fue la aplicación de un cuestionario tipo encuesta, para medir la integración entre el aprendizaje autónomo y los entornos virtuales de aprendizaje.

En el caso de tratarse de población, ésta se entiende como el conjunto total de los sujetos que fueron observados o medidos, para lo cual se señalan las características que los integran como población total, siendo este tipo de presentación la que corresponde a censo.

La población son estudiantes de la Universidad Tecnológica Linares 1,521, la muestra del estudio son 257 estudiantes de la Universidad Tecnológica Linares extensión Galeana.

Para calcular el tamaño de la muestra se utilizó la fórmula de Krejcie, R. V. y D. E. Morgan 1970, e Isaac, Stephen y William B. 1996, esto utilizando las fórmulas antes mencionadas en una hoja de Excel.

El tipo de muestreo que se utilizó dentro de la investigación fue el muestreo aleatorio, en este caso los estudiantes ya cuentan con número que es su matrícula, después de forma aleatoria se elegirán a través de estos números los estudiantes que participarán.

## Resultados

Para la lectura de las variables que conforman los datos generales que describen a la muestra extractada de la población con un  $n=257$  sujetos, se utilizó un análisis de frecuencias y porcentaje.

Los resultados de frecuencias y porcentajes de la variable género, la cual muestra que de los 257 estudiantes encuestados 133 corresponden al género femenino lo cual representa el 51.75% del total de la población, mientras que 124 son del género masculino que representan el 48.25%. En lo que respecta a la edad de los estudiantes 138 tienen entre 17-20 años que son el 53.7%, 94 entre 21- 25 años que son el 36.58, 13 tienen entre 26- 30 años, 6 estudiantes tienen entre 31-35 años que son el 2.33%, 2 tienen entre 36-40 que son 0.78% y 4 estudiantes tienen entre 41-45 años.

En lo referente a la carrera a la que pertenecen los estudiantes 105 son de la Licenciatura en Educación, 70 estudian la Ingeniería en Agricultura, 36 cursan la Ingeniería en Mantenimiento Industrial, 35 son de la Ingeniería en Desarrollo y Gestión de Software, y 11 pertenecen a la carrera de Logística y Gestión.

En el presente análisis se da lectura a los estadígrafos: Muestra ( $n$ ), Mínimo (Min), Máximo (Max), Media ( $X$ ), Desviación estándar ( $S$ ), Asimetría ( $As$ ), Curtosis ( $K$ ), Coeficiente de Variación ( $CV$ ) y Puntaje  $Z$  ( $Z$ ). En este nivel se trabajó con un error máximo permitido  $p \geq 0.05$ , se establecen límites de normalidad para ubicar los promedios de las variables mediante el uso de media de medias ( $X$  de medias) es decir, el valor de la media de medias más una desviación estándar ( $Ls$ ) y el valor de la media de medias menos una desviación estándar ( $Li$ ).

En las siguientes tablas se muestran los resultados obtenidos por cada variable compleja que conforman los tres ejes de investigación, cada tabla, está ordenada en sentido descendente de acuerdo con el valor de la media y a la vez presenta una línea que indica la distribución regular de los datos de acuerdo con los límites de la media de medias.

En la Tabla 1 Medidas de tendencia central y variabilidad de la variable compleja Estrategias Afectivas, en lo que respecta al análisis de media de medias se observa que las variables Buscas mejorar tu desempeño académico, Al trabajar en equipo colaboras con tus compañeros, Muestras disposición para aprender, Tienes iniciativa para aprender cosas



nuevas y Eres responsable en tu aprendizaje, superen el límite superior, mientras que las variables Te motiva aprender, Al trabajar en equipo te gusta ser el líder, Terminas todas las actividades académicas que comienzas, Te motiva aprender para obtener una recompensa y Tus emociones interfieren en tu aprendizaje, se encuentran por debajo de los límites inferiores, mientras que las variables Confías en tus aprendizajes, Cuando requieres ayuda para tus actividades académicas la solicitas, En tus actividades académicas logras poner atención, Cuando tienes dudas preguntas a tu docente y Te comunicas con tus compañeros de clase, se encuentran dentro de los límites de la normalidad.

Por lo que se infiere que, en cuanto a las estrategias afectivas del aprendizaje autónomo los estudiantes consideran que en mayor medida buscan mejorar su desempeño académico, se disponen a aprender, tienen iniciativa por aprender cosas nuevas y son responsables en su aprendizaje, mientras en menor medida se sienten motivados a aprender por obtener una recompensa, y además mencionan que en menor medida sus emociones interfieren en su aprendizaje autónomo.

Los valores de la desviación estándar en las variables Buscas mejorar tu desempeño académico y Eres responsable en tu aprendizaje, muestran buena estabilidad ya que se alejan poco de su media, mientras que la variable Te motiva aprender para obtener una recompensa y Tus emociones interfieren en tu aprendizaje, manifiestan una mayor lejanía de la media.

Por su parte, la distribución de los datos posee una asimetría negativa, ya que la mayoría de las variables posee asimetría negativa lo que indica que el conglomerado se basó en los valores altos de la escala, a excepción de la variable Tus emociones interfieren en tu aprendizaje, que muestra una asimetría positiva por lo cual se concentran en los valores bajos de la escala. La mayoría de las variables, obtuvieron una representación icónica leptocúrtica por tener valores  $> 0.30$ , en cambio las variables que son te motivan aprender, al trabajar en equipo te gusta ser el líder, terminas todas las actividades académicas que comienzas, te motiva aprender para obtener una recompensa y tus emociones interfieren en tu aprendizaje muestran una representación icónica platicúrtica por tener valores  $< 0.30$ .

En lo referente al coeficiente de variación la mayoría de las variables existe homogeneidad entre las respuestas al presentarse valores inferiores a 0.33, por lo cual se comportan como un solo grupo de opinión. A excepción de las variables Te motiva aprender,

Al trabajar en equipo te gusta ser el líder, Terminas todas las actividades académicas que comienzas, Te motiva aprender para obtener una recompensa y Tus emociones interfieren en tu aprendizaje, existe heterogeneidad entre las respuestas al comportarse como dos grupos de opinión ya que presentan valores mayores de 0.33.

Finalmente, los valores del puntaje Z en la mayoría de las variables son mayores a 1.96 lo que indica que su resultado se puede extrapolar a poblaciones con características semejantes o análogas. Lo anterior a excepción de la variable Tus emociones interfieren en tu aprendizaje, que presentan valores menores a 1.96, por lo cual no se pueden extrapolar a otras poblaciones.

**Tabla 1 Medidas de tendencia central y variabilidad de la variable compleja Estrategias Afectivas**

		d	o	in	ax	D	V	s				
Buscas mejorar tu desempeño académico.	57	.16	0.00	0.00	.00	0.00	.47	6.01	2.14	.34	.25	
Al trabajar en equipo colaboras con tus compañeros.	57	.15	0.00	0.00	.00	0.00	.65	8.06	2.96	0.50	.54	
Muestras disposición para aprender.	57	.01	0.00	0.00	.00	0.00	.57	7.45	2.38	.48	.73	
Tienes iniciativa para aprender cosas nuevas.	57	.00	0.00	0.00	.00	0.00	.63	8.10	2.59	.20	.53	
Eres responsable en tu aprendizaje.	57	.78	.00	0.00	.00	0.00	.61	8.38	1.91	.81	.44	
Confías en tus aprendizajes.	57	.65	.00	0.00	.00	0.00	.79	0.73	2.23	.87	.82	
Cuando requieres ayuda para tus actividades académicas la solicitas.	57	.52	.00	0.00	.00	0.00	.00	3.42	1.91	.56	.27	

En tus actividades académicas logras poner atención.	57	.51	.00	0.00	.00	0.00	.64	9.28	1.62	.30	.19
Cuando tienes dudas preguntas a tu docente.	57	.50	.00	0.00	.00	0.00	.95	2.96	1.65	.54	.36
Te comunicas con tus compañeros de clase.	57	.00	.00	0.00	.00	0.00	.52	1.44	1.54	.93	.18
Te motiva aprender.	57	.95	.00	0.00	.00	0.00	.27	6.99	0.41	1.63	.13
Al trabajar en equipo te gusta ser el líder.	57	.93	.00	0.00	.00	0.00	.69	8.87	0.73	0.20	.57
Terminas todas las actividades académicas que comienzas.	57	.67	.00	0.00	.00	0.00	.21	8.16	0.35	1.58	.08
Te motiva aprender para obtener una recompensa.	57	.64	.00	0.00	.00	0.00	.36	0.61	0.34	1.55	.98
Tus emociones interfieren en tu aprendizaje.	57	.10	.00	últiple	.00	0.00	.51	8.82	.04	1.52	.45

$X_x = 7.97$  S de medias = 0.76 LS = 8.73 LI = 7.22

Fuente: Elaboración propia

En la Tabla 2, en lo que respecta al análisis de media de medias se observa que los estudiantes consideran que en mayor medida logran al Puedes seguir instrucciones y Lees los materiales que comparte el docente, ya que estas variables se encuentran por arriba del límites superior, mientras que consideran que en menor medida Evalúas las fuentes de donde obtienes información, Formulas un plan de estudio y Resuelves un conflicto negociando.

Por lo que se infiere que, en cuanto a las estrategias cognitivas del aprendizaje autónomo, los estudiantes consideran lograr mayormente que pueden seguir instrucciones y leen los materiales que comparte su docente, mientras que en menor medida logran formular

un plan de estudio, evaluar las fuentes de donde obtiene información y resolver un conflicto negociando.

Los valores de la desviación estándar en la variable Puedes seguir instrucciones muestran buena estabilidad debido a que se alejan poco de su media, mientras la variable Resuelves un conflicto negociando, se aleja de la media.

Por su parte, la distribución de los datos posee una asimetría negativa, lo que indica que el conglomerado se basó en los valores altos de la escala, además que todas las variables obtuvieron una representación icónica leptocúrtica por tener valores  $> 0.30$ .

Además, todas las variables exponen coeficientes de variación con homogeneidad en las respuestas de los sujetos, al presentar valores inferiores a 0.33 lo que indica la presencia de un solo grupo de opinión. Finalmente, los valores del puntaje Z son mayores a 1.96 lo que indica que su resultado se puede extrapolar a poblaciones análogas.

**Tabla 2 Medidas de tendencia central y variabilidad de la variable compleja Estrategias Cognitivas**

		d	o	in	ax	D	V	s				
Puedes seguir instrucciones.	57	.08	0.00	0.00	.00	0.00	.48	6.36	2.53	.84	.11	
Lees los materiales que comparte el docente.	57	.77	.00	0.00	.00	0.00	.68	9.18	2.05	.82	.21	
Conoces cuales son las condiciones que te ayudan a aprender.	57	.58	.00	0.00	.00	0.00	.71	9.93	1.93	.75	.02	
Revisas tus avances académicos.	57	.56	.00	0.00	.00	0.00	.74	0.29	1.79	.20	.93	
Tomas decisiones para la resolución de conflictos.	57	.50	.00	0.00	.00	0.00	.67	9.70	1.58	.03	.08	
Identificas aspectos para mejorar tu aprendizaje.	57	.47	.00	0.00	.00	0.00	.82	1.50	1.85	.08	.65	

Sabes cómo realizar las actividades académicas.	57	.46	.00	0.00	.00	0.00	.67	9.71	1.72	.94	.07
Identificas las causas que originaron un problema.	57	.46	.00	0.00	.00	0.00	.63	9.24	1.55	.10	.20
Adminstras tus materiales de clase.	57	.43	.00	0.00	.00	0.00	.89	2.40	1.65	.85	.46
Identificas las metas a lograr en cada asignatura.	57	.42	.00	0.00	.00	0.00	.72	0.38	1.57	.83	.91
Logras evaluar las alternativas que tienes para resolver un problema.	57	.42	.00	.00	.00	0.00	.62	9.25	1.35	.80	.19
Logras identificar todas las consecuencias posibles de una situación.	57	.41	.00	.00	.00	0.00	.69	0.12	1.78	.35	.97
Planteas objetivos para lograr un aprendizaje.	57	.29	.00	0.00	.00	0.00	.83	2.08	1.53	.72	.53
Evalúas tu desempeño.	57	.27	.00	.00	.00	0.00	.80	1.78	1.37	.67	.59
Revisas que los materiales de las asignaturas sean acordes a sus objetivos.	57	.24	.00	0.00	.00	0.00	.01	4.42	1.83	.82	.09
Organizas el tiempo que destinas a cada actividad.	57	.16	.00	0.00	.00	0.00	.11	5.84	1.57	.27	.87
Realizas tus tareas en el mismo lugar.	57	.13	.00	0.00	.00	0.00	.38	9.21	1.74	.81	.42
Evalúas las fuentes de donde obtienes información.	57	.00	.00	0.00	.00	0.00	.11	6.38	1.25	.20	.79
Formulas un plan de estudio.	57	.80	.00	0.00	.00	0.00	.16	7.67	1.26	.55	.61

Resuelves un conflicto

negociando.	57	.66	.00	0.00	.00	0.00	.57	3.56	1.58	.06	.98
-------------	----	-----	-----	------	-----	------	-----	------	------	-----	-----

---

$Xx = 8.36$      $S \text{ de medias} = 0.28$      $LS = 8.63$      $LI = 8.08$

Fuente: Elaboración propia

En la Tabla 3 se puede observar la distribución de Medidas de tendencia central y variabilidad de la variable compleja Características entornos virtuales de aprendizaje, en lo que respecta al análisis de media de medias se observa que las variables Cómoda al utilizarla, La plataforma funcione correctamente con un gran número de usuarios y Presente instrucciones claras, superan el límite superior, mientras que las variables Los exámenes sean virtuales, Los usuarios no necesiten estar presentes al mismo tiempo y Sea de baja inversión, estas variables se encuentran por debajo de los límites inferiores, mientras que las variables La plataforma se actualice para mejorar su funcionalidad, Se adapte a los cambios, Fácil acceso desde cualquier dispositivo, La plataforma sea fácil de utilizar para interactuar, Se fomente la participación entre usuarios, El diseño visual de la plataforma sea atractivo, Sea flexible, La plataforma consuma un menor número de datos móviles, Se de la retroalimentación entre usuarios y Los usuarios estén presentes al mismo tiempo, se encuentran dentro de los límites de la normalidad.

Por lo que se infiere que los estudiantes al utilizar una plataforma educativa como entorno virtual de aprendizaje, prefieren que sea cómoda al utilizarla, funcione correctamente con un gran número de usuarios y presente instrucciones claras, y en menor medida consideran importantes otras características como que sea de baja inversión, los usuarios no requieran estar al mismo tiempo y la aplicación de exámenes virtuales.

Los valores de la desviación estándar en las variables cómoda al utilizarla y la plataforma funcione correctamente con un gran número de usuarios y presente instrucciones claras., muestran buena estabilidad ya que se alejan poco de su media, mientras que las variables Los usuarios estén presentes al mismo tiempo y Sea de baja inversión, manifiestan una mayor lejanía de la media.

Por su parte, la distribución de los datos posee una asimetría negativa, ya que todas las variables poseen asimetría negativa lo que indica que el conglomerado se basó en los valores altos de la escala.

En lo referente al coeficiente de variación en la mayoría de las variables, existe homogeneidad entre las respuestas al presentarse valores inferiores a 0.33, por lo cual se comportan como un solo grupo de opinión. En tanto que en la variable Sea de baja inversión, existe heterogeneidad entre las respuestas al comportarse como dos grupos de opinión ya que presentan valores mayores de 0.33.

Los valores del puntaje Z indican que todas las variables son mayores a 1.96 lo que indica que su resultado se puede extrapolar a poblaciones con características semejantes o análogas.

**Tabla 3 Medidas de tendencia central y variabilidad de la variable compleja Características**

	<b>n</b>	<b>X</b>	<b>Md</b>	<b>Mo</b>	<b>Min</b>
Cómoda al utilizarla.	257	8.77	9.00	10.00	2.00
La plataforma funcione correctamente con un gran número de usuarios.	257	8.76	9.00	10.00	1.00
Presente instrucciones claras.	257	8.73	9.00	10.00	0.00
La plataforma se actualice para mejorar su funcionalidad.	257	8.68	9.00	10.00	0.00
Se adapte a los cambios.	257	8.66	9.00	10.00	1.00
Fácil acceso desde cualquier dispositivo.	257	8.64	10.00	10.00	0.00
La plataforma sea fácil de utilizar para interactuar.	257	8.62	9.00	10.00	0.00

Se fomenta la participación entre usuarios.	257	8.56	9.00	10.00	1.00
El diseño visual de la plataforma sea atractivo.	257	8.51	9.00	10.00	0.00
Sea flexible.	257	8.45	9.00	10.00	0.00
La plataforma consuma un menor número de datos móviles.	257	8.30	9.00	10.00	0.00
Se de la retroalimentación entre usuarios.	257	8.29	9.00	10.00	0.00
Los usuarios estén presentes al mismo tiempo.	257	8.10	9.00	10.00	0.00
Los exámenes sean virtuales.	257	8.00	9.00	10.00	0.00
Los usuarios no necesiten estar presentes al mismo tiempo.	257	8.00	9.00	10.00	0.00
Sea de baja inversión.	257	7.25	8.00	Múltiple	1.00

Fuente: Elaboración propia

### **Conclusión**

La importancia de que los estudiantes universitarios se conviertan en gestores de su propio aprendizaje radica en el hecho que actualmente las organizaciones se han percatado que es indispensable que sus trabajadores conserven y aumenten las habilidades que adquirieron en su educación universitaria, de tal forma que sus trabajadores combinen la teoría con la práctica, esto con el objetivo de incrementar la especialización individual de los trabajadores.



La realidad es que la mayoría de los estudiantes esperan ser solamente receptores del aprendizaje y que sus docentes sean quienes les proporcionen todas las herramientas para lograrlo. Lo que ocasiona que al egresar e incorporarse al campo laboral, en ocasiones no son capaces de resolver las problemáticas que se les presentan sin ayuda, y no logran cumplir con las expectativas que se tienen sobre su desempeño, esto a causa de que durante su estancia en la universidad el estudiante esperaba que el docente le resolviera todas sus dudas y le facilitara todo para su aprendizaje.

Las acciones que se deben de realizar para cumplir con el objetivo de desarrollar el aprendizaje autónomo, será modificar la didáctica de las asignaturas de tal forma que los estudiantes puedan tener una participación más activa dentro de su aprendizaje, y el docente se convierta en un facilitador, para generar en los estudiantes técnicas de estudio, hábitos de estudio, planificación de actividades escolares, pensamiento crítico, responsabilidad, autonomía, autoevaluación, autoeficacia, resolución de problemas y toma de decisiones, ya que esto tendrá impacto en su vida laboral.

En conjunto con lo anterior se deberá implementar las estrategias docentes necesarias para potenciar el desarrollo del aprendizaje autónomo, a través del uso de los recursos digitales, que permitirán al estudiante contar con las herramientas necesarias para desarrollar su aprendizaje autónomo. Cabe destacar que el desarrollo del aprendizaje autónomo a través de la utilización de estrategias docentes y recursos digitales, no solo beneficia al estudiante durante su etapa en la universidad, sino que es una herramienta esencial para su inserción en el ámbito laboral, permitiéndole ser un profesionalista que se destaque por cumplir con los requisitos de su lugar de trabajo y además que logre tomar las decisiones pertinentes en cada ámbito de su vida y formar una persona más disciplinada con su vida cotidiana.

## Referencias

- Contreras-Colmenares, A. y Garcés-Díaz, L. (2019). Ambientes Virtuales de Aprendizaje: dificultades de uso en los estudiantes de cuarto grado de primaria1. *Prospectiva*, (27), 215-240
- Enríquez Vázquez, L. y Hernández Gutiérrez, M. (2021). Alumnos en pandemia: una mirada desde el aprendizaje autónomo. *Revista Digital Universitaria*, 22(2), 3. doi: <http://doi.org/10.22201/cuaieed.16076079e.2021.22.2.11>
- Krejcie, R.V. y Morgan, D.W. (1970). *Determining Sample Size for Research Activities. Educational and Psychological Measurement*.
- Isaac, S. y Michael, W. (1971). *Handbook in Research and Evaluation for Education and the Behavioral Sciences*. San Diego: Editorial Robert R. Knapp
- Mejía, G. (2019). El proceso de enseñanza aprendizaje apoyado en las tecnologías de la información: modelo para evaluar la calidad de los cursos b-learning en las universidades. (Tesis doctoral). Universidad de Alicante, Alicante, España. Recuperado de <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/92447>
- Morado, M. F. (2017). Educación sin distancia en entornos virtuales. Berlín: Editorial Académica Española.
- Silva, J. (3 de abril de 2017). Un modelo pedagógico virtual centrado en las e-actividades. *Revista de Educación a distancia*, 17(53). doi: <https://doi.org/10.6018/red/53/1>
- Universidad de Navarra. (2020). Recursos Digitales. *Rubic*. Recuperado de <https://www.unav.edu/documents/19205897/21695941/recursos-digitales.pdf>