

Entornos virtuales como herramienta didáctica en el proceso de enseñanza –aprendizaje en la unidad Educativa
“San Francisco” del cantón Muisne



DOI: <https://doi.org/10.23857/dc.v10i1.3751>

Ciencias de la Educación
Artículo de Investigación

*Entornos virtuales como herramienta didáctica en el proceso de enseñanza –
aprendizaje en la unidad Educativa “San Francisco” del cantón Muisne*

*Virtual environments as a didactic tool in the teaching-learning process in the “San
Francisco” Educational Unit of the Muisne canton*

*Ambientes virtuais como ferramenta didática no processo de ensino-aprendizagem na
unidade educacional “São Francisco” do cantão de Muisne*

Yomaira Karina Chuga Barrera ^I
ykchugab@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0009-4111-6097>

Rosa Luisa Chere Martínez ^{II}
rlcherem@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0001-8243-7382>

John Fernando Granados Romero ^{III}
jfgranadosr@ube.edu.ec
<http://orcid.org/0000-0002-1726-3283>

Ramón Guzmán Hernández ^{IV}
rguzman@bolivariano.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0005-3190-4808>

Correspondencia: ykchugab@ube.edu.ec

***Recibido:** 29 de diciembre de 2023 ***Aceptado:** 10 de enero de 2024 * **Publicado:** 19 de febrero de 2024

- I. Estudiante Investigadora de Posgrado de la Universidad Bolivariana del Ecuador. Ingeniera en Contabilidad y Auditoría Contadora Publica Autorizada
- II. Estudiante Investigadora de Posgrado de la Universidad Bolivariana del Ecuador. Ingeniero en Administración Pública.
- III. Docente Investigador de la Universidad Bolivariana del Ecuador. Licenciado en Ciencias de la Educación Especialización Informática. Magister en Educación Informática. Magister en Planificación Evaluación y Acreditación de la Educación Superior. Master Universitario en Tecnología Educativa y Competencias Digitales. Doctor en Ciencias Pedagógicas.
- IV. Docente Investigador de la Universidad Bolivariana del Ecuador. Doctor En Ciencias Pedagógicas.

Entornos virtuales como herramienta didáctica en el proceso de enseñanza –aprendizaje en la unidad Educativa
“San Francisco” del cantón Muisne

Resumen

Los ambientes virtuales de aprendizaje tienen cada vez mayor preponderancia en el proceso de enseñanza. La incursión tecnológica se ha convertido en un reto para los modelos pedagógicos. Es por ello que surge la imperiosa necesidad de aplicar estrategias innovadoras que propicien el desarrollo de competencias que puedan fomentar en los estudiantes su capacidad crítica y reflexiva de conocimientos básicos en distintos ámbitos. El objetivo de este artículo de investigación fue analizar el uso de los entornos virtuales de aprendizaje como herramienta didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje por los docentes de la Unidad Educativa “San Francisco” del cantón Muisne. Para ello el tipo de investigación empleada fue de carácter no experimental, transversal; el paradigma usado fue el positivista, el enfoque cuantitativo, el método deductivo. La población fue de 23 docentes de la mencionada institución, así como también dos (02) miembros del equipo directivo. La técnica fue la encuesta y el instrumento el cuestionario. Se encontró que la mayoría de los docentes están “Muy dispuestos a utilizar entornos virtuales” y consideran que es importante la utilización para enriquecer el proceso de enseñanza aprendizaje, señalan que mejoran las habilidades comunicativas; identifican como los mayores desafíos para su implementación en las actividades docentes la ausencia de equipos, seguido de las debilidades encontradas en los docentes para el dominio de las tecnologías. En conclusión, un entorno virtual puede tener un complemento con el ámbito presencial, sin embargo, aún los docentes no están formados adecuadamente para el uso constante, empleando método tradicional de enseñanza.

Palabras clave: EVA, educación, enseñanza-aprendizaje.

Abstract

Virtual learning environments are increasingly prevalent in the teaching process. The technological incursion has become a challenge for pedagogical models. This is why the urgent need arises to apply innovative strategies that promote the development of skills that can foster in students their critical and reflective capacity for basic knowledge in different areas. The objective of this research article was to analyze the use of virtual learning environments as a didactic tool in the teaching and learning process by teachers of the “San Francisco” Educational Unit of the Muisne canton. For this, the type of research used was non-experimental, transversal; The paradigm used was the positivist, quantitative approach, the deductive method. The population was 23 teachers from the aforementioned institution, as well as

Entornos virtuales como herramienta didáctica en el proceso de enseñanza –aprendizaje en la unidad Educativa
“San Francisco” del cantón Muisne

two (02) members of the management team. The technique was the survey and the instrument was the questionnaire. Results: it was found that 65.2% of teachers “Very willing to use virtual environments” (69.6%) consider that their use is important to enrich the teaching-learning process, 47.8% consider that they improve the communicative skills; The absence of equipment (56.5%), followed by the weaknesses found in teachers in mastering technologies (43.5%) are the greatest challenges. Conclusion: The virtual environment can have a complement with the face-to-face environment; however, teachers are not yet adequately trained for constant use, using traditional teaching methods.

Keywords: EVA, education, teaching-learning.

Resumo

Os ambientes virtuais de aprendizagem são cada vez mais prevalentes no processo de ensino. A incursão tecnológica tornou-se um desafio para os modelos pedagógicos. É por isso que surge a necessidade urgente de aplicar estratégias inovadoras que promovam o desenvolvimento de competências que possam fomentar nos alunos a sua capacidade crítica e reflexiva para conhecimentos básicos em diferentes áreas. O objetivo deste artigo de pesquisa foi analisar a utilização de ambientes virtuais de aprendizagem como ferramenta didática no processo de ensino e aprendizagem por professores da Unidade Educacional “São Francisco” do cantão de Muisne. Para isso, o tipo de pesquisa utilizada foi a não experimental, transversal; O paradigma utilizado foi a abordagem positivista, quantitativa, o método dedutivo. A população foi de 23 professores da referida instituição, além de 02 (dois) membros da equipe gestora. A técnica foi a pesquisa e o instrumento foi o questionário. Resultados: constatou-se que 65,2% dos professores “Muito dispostos a utilizar ambientes virtuais” (69,6%) consideram que a sua utilização é importante para enriquecer o processo de ensino-aprendizagem, 47,8% consideram que melhoram as competências comunicativas; a ausência de equipamentos (56,5%), seguida das fragilidades encontradas nos professores no domínio das tecnologias (43,5%) são os maiores desafios. Conclusão: O ambiente virtual pode ter uma complementação com o ambiente presencial, porém, os professores ainda não estão adequadamente capacitados para o uso constante, utilizando métodos tradicionais de ensino.

Palavras-chave: EVA, educação, ensino-aprendizagem.

Introducción

La educación como expresión de las relaciones sociales está condicionada, ante todo, por las circunstancias económicas y políticas, también está influenciada por factores culturales específicos de cada nación, como puede ser la historia, la cultura, e incluso las tendencias de desarrollo actual, como lo son las tecnologías. Siendo imprescindible tener en cuenta la utilización de los entornos virtuales de aprendizaje como vía para facilitar el acercamiento del conocimiento a los estudiantes (Bryndum & Jerónimo Montes, 2019).

En la actualidad, la educación virtual ha experimentado un auge sin precedentes, impulsado por avances tecnológicos y la necesidad de adaptarse a contextos cambiantes. Esta modalidad educativa ofrece flexibilidad, acceso global y oportunidades de aprendizaje personalizadas. Sin embargo, con la creciente adopción de la educación en línea, surge la importancia de comprender y aplicar las mejores prácticas de evaluación. Evaluar los aprendizajes de manera efectiva en entornos virtuales no solo asegura la calidad de la educación, sino que también garantiza la medición precisa de competencias y habilidades en un contexto digital (Yucta, 2024).

Es necesario resaltar las ventajas y desventajas de los nuevos ambientes de aprendizaje, ya que, con el rápido desarrollo de la tecnología y los medios instruccionales aplicados a la educación, ha surgido de manera exponencial la oferta educativa virtual.

En este sentido, Rodríguez, Peña, & Stracuzzi, (2020) han considerado que la integración de las TIC y los entornos virtuales en el sistema educativo conlleva un gran desafío, que debe ser mitigado en el proceso metodológico y en la manera tradicional en que se imparte una clase dentro del aula, creando nuevas estrategias que garanticen una educación de calidad. Para ello, se debe establecer el perfeccionamiento de los docentes y crear nuevas prácticas que permitan innovar a través del uso de las TIC y su inclusión en todo el sistema educativo.

Partiendo de lo antes expuesto, autores como Carneiro, Toscano, & Díaz, (2021) han señalado que la incorporación de las TIC en la educación ha abierto grandes posibilidades para mejorar los procesos de enseñanza y de aprendizaje. Sin embargo, no es suficiente con dotar a las escuelas de computadores. Hace falta abordar, al mismo tiempo, un cambio en la organización de las escuelas y en las competencias digitales de los profesores. También es necesario avanzar en la incorporación de las nuevas tecnologías en los entornos familiares para reducir la brecha digital.

Para el caso de América Latina, el conocimiento académico se encuentra transpuesta por una serie de tendencias que, si bien es cierto tienen impacto sobre los sistemas educativos de la región, también

Entornos virtuales como herramienta didáctica en el proceso de enseñanza –aprendizaje en la unidad Educativa “San Francisco” del cantón Muisne

son una invitación clara y precisa para la resignificación de los escenarios educativos, donde los procesos de formación de calidad sean realmente accesibles a toda la población, puesto que procesos educativos que no vayan a la vanguardia de los avances científicos y tecnológicos, y de igual modo apunten a la inclusión como derecho humano, sería apostar al fracaso a futuro (Varguillas & Bravo, 2020).

Dicho componente se convirtió en un factor que dificulta y dificultará la educación principalmente para los estudiantes más pobres, no solo en zonas rurales donde en muchos casos no se cuenta con infraestructura de redes de energía, telefónicas o de internet, sino también en áreas urbanas en donde la población que se ubica en las periferias de las ciudades, las cuales tampoco cuentan con dispositivos de carácter tecnológicos que les permitan acceder de forma remota a la educación, evidenciando fallas estructurales no solo del sistema educativo sino también de los demás sistemas gubernamentales (Rodríguez, Peña, & Stracuzzi, 2020).

Puede comprenderse que dentro de las estrategias para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje está el empleo de los entornos virtuales, los cuales son definidos por Sanz (2015) “sistemas informáticos basados en la Web, que permiten llevar adelante el desarrollo de cursos en modalidad a distancia o híbrida, a través de funciones que facilitan: aspectos de gestión y seguimiento de una propuesta de enseñanza, la presentación de la propuesta de enseñanza [...], la publicación de contenidos y materiales educativos, la realización de evaluaciones online, la visualización de estadísticas, y la comunicación entre los participantes del curso.” (p. 23). Esta definición los conecta con una herramienta multifuncional encargada de facilitar los procesos de formación en el aula en cualquier nivel educativo. Existen varios tipos de plataformas, las cuales poseen aspectos pedagógicos que es necesario conocer y que en la siguiente tabla se describen:

Tabla 1. Descripción de los Tipos de entornos virtuales de aprendizaje.

Plataforma	Definición	Aspectos pedagógicos
Moodle	Es un sistema de gestión del aprendizaje, permite a educadores y estudiantes crear, administrar y participar en cursos en línea. Proporciona una plataforma para la creación de contenido educativo, la comunicación entre profesores y alumnos, la evaluación y seguimiento del	Tiene sus raíces en la pedagogía constructivista social y está diseñado para que las personas formadas en Moodle puedan: <ul style="list-style-type: none"> - Controlar su proceso de aprendizaje. - Trabajar a su propio ritmo. - Elige el que creas que es más emocionante. - Colaborar con sus compañeros para fomentar el aprendizaje colectivo. - Adoptar un papel activo en lugar de adquirir

Entornos virtuales como herramienta didáctica en el proceso de enseñanza –aprendizaje en la unidad Educativa “San Francisco” del cantón Muisne

	progreso del estudiante, y la colaboración en actividades de aprendizaje.	contenidos de forma pasiva.
Google Classroom	Es una plataforma de gestión del aprendizaje desarrollada por Google. Proporciona a los educadores una forma centralizada de crear, organizar y administrar clases virtuales. Con Google Classroom, los profesores pueden crear tareas y asignaciones, compartir materiales educativos, comunicarse con los estudiantes y evaluar su progreso.	Promueve el trabajo colaborativo en línea en donde los estudiantes, pueden acceder a los recursos compartidos por los profesores, enviar tareas y colaborar con sus compañeros en entornos virtuales. Google Classroom facilita la organización y el seguimiento del trabajo escolar, fomentando la interacción y la colaboración entre profesores y estudiantes. Es una herramienta ampliamente utilizada en instituciones educativas de todo el mundo para facilitar la enseñanza y el aprendizaje en línea.
Microsoft Teams	Es una plataforma de colaboración y comunicación en línea desarrollada por Microsoft. Está diseñada para facilitar el trabajo en equipo y la comunicación tanto en entornos educativos como empresariales. Microsoft Teams proporciona un espacio virtual donde los miembros de un equipo pueden comunicarse, compartir archivos, colaborar en proyectos y realizar reuniones en línea.	Los usuarios pueden crear equipos y canales para organizar el trabajo por proyectos, departamentos o cualquier otra estructura que se ajuste a sus necesidades. Dentro de cada canal, los miembros del equipo pueden enviar mensajes, compartir archivos, realizar videollamadas y programar reuniones virtuales. También se pueden integrar otras aplicaciones y servicios de Microsoft, como OneDrive, SharePoint y Office 365, para facilitar la colaboración y el acceso a recursos adicionales. Microsoft Teams ofrece herramientas de colaboración en tiempo real, lo que permite a los usuarios trabajar juntos de manera eficiente, incluso cuando están en ubicaciones geográficas diferentes. También proporciona funciones de seguridad y privacidad para proteger los datos y la información confidencial.
Dokeos	Plataforma de aprendizaje en línea permite la creación, gestión y distribución de cursos en línea. Es utilizado principalmente en entornos educativos, empresas y organizaciones que desean ofrecer capacitación y educación en línea.	Proporciona una variedad de herramientas y funcionalidades para facilitar la creación y gestión de cursos en línea. Esto incluye la posibilidad de crear contenido interactivo, como presentaciones, videos, cuestionarios y actividades prácticas. Los usuarios también pueden acceder a recursos de aprendizaje adicionales, como documentos y enlaces externos.

Entornos virtuales como herramienta didáctica en el proceso de enseñanza –aprendizaje en la unidad Educativa “San Francisco” del cantón Muisne

		<p>La plataforma ofrece funcionalidades de seguimiento y evaluación del progreso de los estudiantes, lo que permite a los profesores y administradores monitorear y evaluar el rendimiento de los participantes. Además, Dokeos cuenta con herramientas de comunicación, como foros de discusión y mensajes privados, que fomentan la interacción y el intercambio de conocimientos entre los participantes.</p>
<p>NEO LMS</p>	<p>Es una plataforma educativa en línea que proporciona herramientas y recursos para la gestión, administración y entrega de contenidos educativos en un entorno virtual de aprendizaje. NEO LMS se utiliza principalmente en instituciones educativas, tanto a nivel escolar como universitario, para facilitar la enseñanza y el aprendizaje en línea.</p>	<p>Algunas características y funcionalidades de NEO LMS incluyen:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Gestión de cursos 2. Interacción y colaboración 3. Entrega y evaluación de contenidos 4. Seguimiento y análisis del progreso 5. Personalización y adaptabilidad

Fuente: Yomaira Chuga- Rosa Chere

Desde las evidencias científicas inherentes a la temática se ha encontrado que para uso de la tecnología dentro del espacio educativo tiene un papel muy importante para Delgado, Valarezo, Acosta, & Samaniego, (2021) el desarrollo de materiales o recursos didácticos innovadores, aunque aún es evidente el desconocimiento en relación con el uso de recursos educativos digitales en los procesos de inclusión de personas con discapacidad sensorial. Se puede aseverar que la incorporación de tecnologías en las comunidades educativas permite fortalecer los procesos de enseñanza aprendizaje y a su vez masifican los procesos de inclusión educativa. Del mismo modo para Rodríguez, Cruz, Berra, & Ramírez, (2023) los entornos virtuales tienen una incidencia positiva en la educación. Sumado a la opinión de Hernández & Segura, (2023) los cuales consideran que para promover la creatividad es importante que el entorno se caracterice por disponer de herramientas digitales familiares para el estudiante, incentive la creatividad de todos, propicie el diálogo, brinde claridad con respecto a las tareas creativas y que el profesor asesore el proceso creativo.

Entornos virtuales como herramienta didáctica en el proceso de enseñanza –aprendizaje en la unidad Educativa
“San Francisco” del cantón Muisne

En relación a la necesidad de procesos de formación para la inclusión de las TICS Ordoñez, (2021) ha señalado que es importante dotar de infraestructura a las escuelas, de manera que puedan aplicarse en la modernización educativa, la implementación de recursos tecnológicos en la formación de sus jóvenes que se han de enfrentar a realidades nuevas en este mundo globalizado, y en la mejora de la alfabetización digital, así como también en el ámbito docente mediante su capacitación y actualización de sus prácticas pedagógicas, incluyendo la mejora de sus planes educativos.

Por otra parte, Calero, (2019), considera que la consecuencia más relevante del proceso de integración de las TIC a las aulas y que aún constituye una asignatura pendiente para la educación es la posibilidad de poner en marcha innovaciones educativas, dando lugar a un proceso de enseñanza-aprendizaje constructivista, activo, colaborativo y personalizado. Un proceso de enseñanza-aprendizaje diseñado, tutorizado, mediado, guiado y evaluado por el profesorado, pero cuyo principal protagonista sea el alumnado.

Puesto que, según considera Domingo, Bosco, Carrasco, & Sánchez, (2020) la misión de la educación básica tiene objetivos a largo plazo, para que, por medio de la investigación, se pueda responder a preguntas todavía no formuladas sobre el uso de las tecnologías y los entornos virtuales en el proceso de enseñanza. Si bien es cierto, su misión es formar ciudadanos con habilidades, destrezas, conocimiento bien consolidado; así como seres humanos plenos, con valores basados en un humanismo universal y respetuoso de la diversidad, la empatía, la solidaridad, los derechos fundamentales y medio ambiente, la inclusión y el respeto a la diversidad. Así como la educación es un bien público social, o sea, es de todas y todos, también el conocimiento es un bien público que debe beneficiar a toda la humanidad

El saber diverso y fecundo que se acoge y se desarrolla en la educación básica, según lo consideran Hernández & Martínez, (2019) al formar personas, fortalecer valores y producir conocimiento es esencialmente un proceso de humanización indispensable en la lucha siempre renovada en contra de la miseria económica y cultural. Por eso, no puede preverse el fin de la educación a nivel básico, sino su renovación, para enfrentar el mayor desafío: una educación calificada, relevante, inclusiva y socialmente referenciada para todas y todos.

Sin embargo, contextualizando este artículo se entiende que la educación y especialmente la educación básica es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado ecuatoriano, es el área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantiza igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir.

En el caso del Ecuador, la educación es concebida como un derecho a lo largo de toda su vida, puesto

Entornos virtuales como herramienta didáctica en el proceso de enseñanza –aprendizaje en la unidad Educativa “San Francisco” del cantón Muisne

que así lo establece la Constitución de la República en su artículo 26, en el que la define como un deber inexcusable del estado ecuatoriano.

En este sentido, el Estado ecuatoriano, declara a la educación como un derecho al aprendizaje por lo que es su responsabilidad el desarrollo de estrategias que garanticen su continuidad aún en las situaciones adversas que puedan presentarse.

Sin embargo, uno de los principales desafíos según Tarabini, (2020) es el rol protagónico del docente al ser responsable de la creación de ambientes de aprendizaje, según las características, necesidades e intereses de los niños, considerando los criterios pedagógicos, curriculares y tecnológicos, empleando la tecnología de forma crítica y reflexiva para desarrollar las actividades educativas, por ejemplo, mediante las fichas de aprendizaje virtual. Debe alinear su uso al currículo de Educación primaria según corresponda, bajo un enfoque de contención socio-emocional.

Por último, la caracterización de la práctica pedagógica de la Educación virtual según Yanez, (2019) evidencia la poca adaptabilidad por parte de algunos docentes para transitar desde las prácticas a veces tradicionales de la presencialidad que son difíciles aplicarlas en la virtualidad a otras más interactivas y atractivas para los estudiantes de secundaria. Por ejemplo, (MinEduc, 2020) trabajar en hojas y láminas pedagógicas, encuentros virtuales con predominio del discurso docente, escasa participación de los estudiantes, actividades poco atractivas para estimular la atención de los estudiantes.

En la actualidad un ambiente virtual de aprendizaje es imprescindible en la formación de los estudiantes. Los ambientes virtuales han tenido un impacto positivo en el desarrollo de las competencias de los estudiantes. Sin embargo, es necesario fortalecer la interacción con los estudiantes y el proceso de realimentación de los contenidos. En atención a lo anterior, se tiene que lograr la calidad en los EVA depende fundamentalmente de la acción del docente como diseñador de andamiajes educativos que coloquen al estudiante en un rol central y activo. Esto puede lograrse mediante metodologías activas, como el aprendizaje basado en problemas y contextos.

Según Cedeño, (2019) este tipo de entornos requieren un nivel de flexibilidad pertinente y entre sus elementos básicos deben constar: el módulo de novedades y tareas asignadas por el profesor, el foro establecido para despejar dudas sobre un tema específico, el chat para interactuar en tiempo real con compañeros y el tutor, un glosario para conocer los términos empleados por el profesor, correo electrónico, intercambio de ficheros, entre otros. La arquitectura modular que tenga este tipo de contextos virtuales debe ser sencilla para que pueda ser manejada por los estudiantes. Adicional a ello se sugiere que sean configurables, y pueden ser habilitados o deshabilitados según sea conveniente. Es necesario

Entornos virtuales como herramienta didáctica en el proceso de enseñanza –aprendizaje en la unidad Educativa “San Francisco” del cantón Muisne

tener en cuenta que una plataforma de este tipo se debe convertir en un canal de comunicación que posibilite el contacto virtual entre el profesor y el estudiante.

Los entornos virtuales de aprendizaje permiten que se pueda implementar de manera adecuada la evaluación auténtica o la evaluación formativa, considerando las analíticas de aprendizaje Aparicio & Ostos, (2021). Por ello la irrupción de los entornos virtuales de aprendizaje se considera como un soporte en los procesos de evaluación; en este contexto es necesario vincular la planificación y la evaluación del aprendizaje. En este entorno se puede verificar el progreso de los aprendizajes de cada estudiante, permitiendo recopilar, analizar e interpretar los datos con el fin de tomar decisiones respecto al proceso de aprendizaje individual, generando acciones de retroalimentación

Desde estas ideas se tiene que el objetivo de este artículo de titulación es analizar el uso de los entornos virtuales de aprendizaje como herramienta didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje por los docentes de la Unidad Educativa “San Francisco” del cantón Muisne.

Materiales y Método

En este segmento se exponen los pasos metodológicos desarrollados para llevar a cabo el presente estudio, así, se abordan el tipo y diseño de investigación, el método y, las técnicas de recolección de datos y análisis de los datos.

En esta sección se presenta la metodología empleada para realizar la investigación, significa pormenorizar cada aspecto seleccionado para dar respuesta al objetivo propuesto. En este sentido Arias, (2012, pág. 16), señala “el marco metodológico es el “conjunto de pasos, técnicas y procedimientos que se emplean para formular y resolver problemas.” Es así que se pone de manifiesto el tipo y diseño de investigación; población y muestra; técnicas e instrumentos de recolección de datos y las técnicas de organización y análisis de datos, este quehacer está orientado en hacer operativa los conceptos y elementos del objeto de este estudio referido a los entornos virtuales de aprendizaje como herramienta didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje por los docentes de la Unidad Educativa “San Francisco” del cantón Muisne.

Tipo y Diseño de Investigación

Es conveniente destacar que el presente estudio se ubica en un tipo de investigación, de carácter no experimental, de acuerdo con Escudero, (2018) es decir, que se observa la variable entornos virtuales de aprendizaje tal como acontecen en el contexto educativo y posteriormente analizan; además será transversal ya que la información recopilada sobre la población será tomada en un solo momento según

Entornos virtuales como herramienta didáctica en el proceso de enseñanza –aprendizaje en la unidad Educativa “San Francisco” del cantón Muisne

señala Martínez, (2018) por su metodología la investigación será de tipo teórica- descriptiva ya que se busca describir teóricamente y empíricamente cómo emplean los docentes los entornos virtuales de aprendizaje en el proceso de formación de los estudiantes y por el nivel de análisis de la información será cualitativa.

Por otra parte, la presente investigación propone analizar el uso de los entornos virtuales de aprendizaje como herramienta didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje así, el problema planteado fue estudiado cabalmente y se tomaron en consideración todos los elementos que lo integran. En este sentido, Hernández, Fernández, & Baptista, (2014) apoyan el paradigma cuantitativo, es una posición que promueve la innovación en las ciencias, entendiéndose como “proceso que recolecta, analiza y vincula datos cuantitativos y cualitativos en un mismo estudio o una serie de investigaciones para responder a un planteamiento del problema.”

Adicionalmente, se identifica como investigación cuantitativa como afirma Escudero, (2018) se trata de una forma organizada de recopilar y analizar datos obtenidos de distintas fuentes, lo que implica el uso de herramientas informáticas, estadísticas, y matemáticas para obtener resultados En consecuencia, a lo antes indicado, la presente investigación es de enfoques cuantitativos, para una mejor comprensión del fenómeno en estudio referido a los entornos virtuales de aprendizaje.

Método

Los métodos de investigación son un elemento clave para la construcción de un conocimiento válido sobre un fenómeno particular, por lo que para este estudio se ha considerado el método deductivo.

El método deductivo es un enfoque de razonamiento lógico en el que se parte de premisas generales o principios aceptados como verdaderos, y se llega a conclusiones específicas a través de una serie de inferencias lógicas. En otras palabras, se utiliza la lógica para deducir conclusiones a partir de información previa en relación a los entornos virtuales y su utilidad en los procesos de formación académica.

Población y Muestra

Para el desarrollo de la investigación se hace necesario, tal como plantean Hernández & Mendoza, (2018) definir cuál es la unidad de análisis para luego delimitar la población o universo de estudio. De acuerdo a Guevara, Verdesoto, & Castro, (2020) se comprende que la población al ser estudiada podrá generar conclusiones que se consideran. En este particular, para este trabajo de investigación se determinó que la población estaría conformada por dos autoridades de la mencionada institución y 23 docentes de la Unidad Educativa “San Francisco” del cantón Muisne.

Entornos virtuales como herramienta didáctica en el proceso de enseñanza –aprendizaje en la unidad Educativa “San Francisco” del cantón Muisne

Respecto a la muestra Hernández & Mendoza, (2018) dice que “la muestra es donde el investigador selecciona los elementos que en su juicio son representativos del estudio realizado, el cual exige un conocimiento previo de la población que se investiga para poder determinar cuáles son las categorías o elementos que se pueden considerar como tipo representativo del fenómeno que se estudia”. Partiendo de esta realidad, no se tomará ninguna muestra, sino que toda la población será estudiada.

Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

Las técnicas e instrumentos de recolección de datos son los procedimientos que utiliza el investigador para medir y diagnosticar la situación actual sobre la utilidad de las herramientas virtuales en el proceso de enseñanza y extraer de ellos la información necesaria para el logro de los objetivos, en este sentido y según lo planteado por Martínez, (2018) la técnica de recolección de información que se utilizó en el desarrollo de ésta investigación corresponde a la encuesta; y como instrumento de recolección para obtener información de manera clara, estructurada y expedita el cuestionario.

La encuesta es definida por Palella & Martins, (2012, pág. 123) como: “una técnica destinada a obtener datos de varias personas cuyas opiniones interesan al investigador”. Esta técnica fue utilizada mediante un instrumento de tipo cuestionario, el cual, en opinión de Hernández, Fernández, & Baptista, (2014) representa la mejor herramienta para la encuesta y la entrevista si desea que el analista pueda controlar el marco de referencia del instrumento. El instrumento, un cuestionario, consiste en un conjunto de preguntas respecto de una o más variables que se van a medir, la presente investigación se fundamenta en dos cuestionarios, el primera de ellos dirigido a las autoridades y el segundo a los docentes.

Técnicas de Análisis de los Datos

En la presente investigación, los datos serán analizados bajo la estadística descriptiva la cual Hernández, Fernández, & Baptista, (2014) destaca como la descripción de los datos para luego analizarlos y relacionarlos entre sí con sus variables; se realizará una ejecución de actividades acordes al método científico, por tanto, el análisis y presentación de los resultados estarán acordes al objeto de estudio como lo son los entornos virtuales de aprendizaje como herramienta didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje por los docentes de la Unidad Educativa “San Francisco” del cantón Muisne.

Resultados y discusión

En este apartado se realizará un proceso de descripción y análisis de la información ofrecida por los docentes a través del cuestionario aplicado a los docentes de la Unidad Educativa “San Francisco” del cantón Muisne.

Entornos virtuales como herramienta didáctica en el proceso de enseñanza –aprendizaje en la unidad Educativa “San Francisco” del cantón Muisne

Fuentes Instrumento Categorías o Indicadores	Autoridades	Docentes	Análisis de las autoras
	Encuesta	Encuesta	
¿Cuáles serían los principales desafíos a los que se ha enfrentado al implementar entornos virtuales como herramienta didáctica?	El 50% de las autoridades opinó que tiene poca experiencia con el uso de la tecnología, mientras que el otro 50% opinan que los alumnos no cuentan con equipos tecnológicos.	Según la encuesta realizada se observa que el 69,6% de los docentes tienen poca experiencia con el uso de la tecnología, seguido de un 30,4% que menciona que alumnos no cuentan con equipos tecnológicos.	Los principales desafíos son: 1. Acceso equitativo: Garantizar que todos los estudiantes tengan acceso a la tecnología y a una conexión a internet confiable. 2. Los educadores deben buscar formas de fomentar la participación activa y el interés en el aprendizaje. 3. Desarrollar materiales didácticos para entornos virtuales. 4. En entornos virtuales, es importante encontrar formas efectivas de evaluar el progreso de los estudiantes.
¿Qué medidas emplea usted para implementar entornos virtuales en la institución?	El 50% manifestó que debería dar mantenimiento oportuno a los equipos de computación, mientras que el otro 50% menciona que se debería promover capacitación al personal para	El 43,5% de los docentes manifiesta que debería dar mantenimiento oportuno a los equipos de computación, mientras que el 56,5% considera que debería promover capacitación al personal para implementar entornos virtuales.	Para implementar entornos virtuales se pueden emplear varias medidas: 1. Equipos en buen funcionamiento, selección de la plataforma adecuada y capacitación del personal proporcionar apoyo técnico al personal de la institución para que estén familiarizados con la plataforma y puedan utilizarla eficazmente en sus prácticas

Entornos virtuales como herramienta didáctica en el proceso de enseñanza –aprendizaje en la unidad Educativa “San Francisco” del cantón Muisne

	implementar entornos virtuales.		educativas.
¿Considera usted que tendría ventajas al utilizar herramientas tecnológicas en la Unidad Educativa del Cabo San Francisco?	El 50% de las autoridades cree que existirían ventajas usando entornos virtuales de enseñanza aprendizaje; y el otro 50% de ellos se inclina por no usarlas.	El 69,6% de los docentes creen que es “Muy Útil”, seguido de un 21,7% que menciona que es “Útil”, mientras que un 4.3% de docentes que consideran que es “Poco útil” y otro 4,3 % que consideran “No útil” para el proceso de enseñanza.	Estas herramientas pueden ayudar a mejorar la enseñanza y el aprendizaje al proporcionar acceso a recursos educativos en línea, facilita la colaboración entre estudiantes y maestros, Además, el uso de herramientas tecnológicas puede ayudar a mantener a los estudiantes comprometidos y motivados en su aprendizaje.
¿Considera usted que la aplicación de herramientas virtuales permite un auto aprendizaje y trabajo colaborativo?	El 100% de las autoridades encuestadas manifiestan que la aplicación de herramientas virtuales permite un auto aprendizaje y trabajo colaborativo. Este criterio evidencia	El 4,3% de los docentes encuestados, al responder este ítem consideran que los entornos virtuales han facilitado la comunicación entre estudiantes y profesores,	Estas herramientas ofrecen una amplia gama de recursos y funcionalidades que permiten a las personas aprender de forma autodidacta y colaborar con otros de manera efectiva. El autoaprendizaje se ve facilitado por la disponibilidad de contenido educativo que permiten a las personas aprender a su propio ritmo y según sus propios intereses.

Entornos virtuales como herramienta didáctica en el proceso de enseñanza –aprendizaje en la unidad Educativa “San Francisco” del cantón Muisne

	<p>la motivación que tiene los encuestados a establecer la aplicación de herramientas virtuales en las actividades académicas.</p>	<p>seguido del 17,4% que piensan que “No facilita mucho” mientras que un 39,1% menciona que “Facilita en cierta medida” y finalmente un 26,1% opina que “Facilita completamente”.</p>	<p>Las herramientas virtuales pueden ser poderosas aliadas para el autoaprendizaje y el trabajo colaborativo, ya que brindan acceso a recursos y funcionalidades que fomentan la adquisición de conocimientos y la colaboración efectiva.</p>
<p>¿Cómo usted evaluaría la efectividad de los entornos virtuales para fomentar la participación activa de los estudiantes en las clases en línea?</p>	<p>Al 50% de las autoridades consideran que los entornos virtuales serían muy efectivos mientras que el otro 50% opina que es efectivo fomentar la participación activa de los estudiantes en las clases en línea.</p>	<p>Un 17,4% de los docentes manifiesta que evaluar la efectividad de los entornos virtuales es “Muy ineficiente” e “Inefectivo” para fomentar la participación activa de los estudiantes, al contrario de estos resultados existen docentes que piensan que es “Efectivo” con un</p>	<p>Realizar encuestas periódicas a los estudiantes para obtener retroalimentación directa sobre su nivel de participación en el entorno virtual. Comparar el desempeño académico de los estudiantes en entornos virtuales con el de aquellos que participan en clases presenciales puede brindar información sobre si los entornos virtuales están fomentando un aprendizaje efectivo.</p>

Entornos virtuales como herramienta didáctica en el proceso de enseñanza –aprendizaje en la unidad Educativa
“San Francisco” del cantón Muisne

		65.2%.	
--	--	--------	--

Fuente: Yomaira Chuga- Rosa Chere

Discusión

Se comprende que los EVA son sistemas informáticos basados en la Web, que permiten llevar adelante el desarrollo de cursos en modalidad a distancia o híbrida, a través de funciones que facilitan: aspectos de gestión y seguimiento de una propuesta de enseñanza, la presentación de la propuesta de enseñanza. En atención a lo anterior se tiene que para Briceño, Flórez, & Gómez, (2019) lograr la calidad en los EVA depende fundamentalmente de la acción del docente como diseñador de andamiajes educativos que coloquen al estudiante en un rol central y activo, En tal sentido, al indagar en los docentes se tiene que en relación a lo anterior , se encontró que el 65,2% de los docentes “Muy dispuestos a utilizar entornos virtuales”; además un 30,4% de los docentes está “Dispuesto” para llevar adelante el uso de las EVA. Lo anterior refuerza el hecho que los docentes son pieza fundamental en el desarrollo y uso de EVA adecuada para el nivel de instrucción en el que se encuentre.

Por otra parte, se ha encontrado en la que estos mismos docentes (69,6%) consideran que es importante la utilización de entornos virtuales para enriquecer el proceso de enseñanza aprendizaje. Seguido de un 21,7% que lo consideran como “Útil”, lo que se corresponde con la disposición encontrada.

Otro aspecto resaltante es en cuanto a la sensación que manifiestan sentir los docentes empleando las plataformas en los procesos de evaluación, toda vez que, si el docente se siente cómodo, se podrán emplear con mayor frecuencia. Al respecto el 43,5% señalan que las consideran como “Muy Positivas” y un 39,1 como “Positivas” lo que indican una tendencia favorable hacia esta herramienta, lo cual concuerda con lo encontrado por León, (2019) quien considera que en la actualidad la mayoría de las instituciones educativas cuentan con campus virtual y herramientas de apoyo basadas en Internet. En virtud a estos importantes cambios como consecuencia de la penetración tecnológica los docentes se ven en la obligación de actualizar sus perfiles a fin de lograr adquirir habilidades y destrezas en el ámbito tecnológico, y así lograr llevar a cabo de manera fluida y efectiva, la aplicabilidad de las nuevas tecnologías.

En relación con los entornos educativos virtuales, y las habilidades comunicativas, según García, Reyes, & Godínez, (2017) los recursos tecnológicos deben ayudar a los educadores a perfilar las habilidades comunicativas estudiantiles, estas que son necesarias en una sociedad del conocimiento globalizado, puesto que permiten desarrollar capacidades contextualizadas a los diversos entornos comunicativos,

Entornos virtuales como herramienta didáctica en el proceso de enseñanza –aprendizaje en la unidad Educativa
“San Francisco” del cantón Muisne

mejorando así el desenvolvimiento estudiantil en la sociedad; al respecto el 47,8% constituido por los docentes que manifiestan estar “De acuerdo” (21,7%) y aquellos que están “Totalmente en de acuerdo” (26,1%) en que las habilidades para escuchar, leer, escribir y hablar pueden ser mejoradas a través del uso de entornos virtuales

Además, concuerdan con los resultados en donde el 65,2% de los docentes manifestaron que “Facilita completamente la comunicación” (26,1%) o la “Facilita en cierta medida” (39,1%). Concuerdan con estas ideas el personal directivo mencionando el 100% que facilitan la comunicación en cierta medida.; estos resultados exigen por parte del docente como lo señala Sabulsky, (2019) adoptar el rol de mentor y facilitador del aprendizaje constante, pues debe revisar cada día los mensajes recibidos, respondiendo a cada uno de ellos, contestándolos de manera personalizada y siempre animando, guiando y motivando a los participantes; sin embargo, un porcentaje considerable de los docentes 40, 8% poseen una tendencia desfavorable al estar “Totalmente desacuerdo”, “En desacuerdo”

Al indagar en los principales desafíos que los docentes deben afrontar, se encuentran las debilidades tecnológicas en los estudiantes por ausencia de equipos (56,5%), seguido de las debilidades encontradas en los docentes para el dominio de las tecnologías (43,5%), lo cual concuerda con lo señalado por (Cedeño, 2019).

Sobre este mismo particular se encontró que el 52,2% de los docentes consideraron que la accesibilidad de los entornos virtuales es “Muy difícil de acceder” o “Difícil de acceder”, lo cual concuerda con los hallazgos de Cedeño, (2022) donde estudiantes no tuvieron internet adecuado por la cobertura limitada que tenían, otros dependían de datos móviles prepago y plan de datos que se agotaba muy rápido, además, no disponían de recursos tecnológicos que les permitieran ingresar a sus clases, ya que algunos ingresaban por medio de celulares, otros laptops y tabletas, no disponía de una computadora con conexión a internet, para las clases virtuales. Estos resultados difieren de la opinión del personal directivo quienes señalan que los entornos virtuales (50%) son de fácil acceso. Como forma de contrastar este resultado, al indagar en las autoridades se encontró que el 50% señalan que el mayor desafío es “Docente con poca experiencia en uso de la tecnología” y el otro 50% “Alumnos sin equipos tecnológicos”

En cuanto a las medidas implementadas por el personal directivo en relación a los entornos virtuales, lo cual se relaciona con los desafíos, se evidenció que el 50% consideró “Contratar plan de Internet”, sin embargo, esta es sólo una de las limitantes identificadas en la investigación; el otro 50% señaló que “Promover Capacitación al personal”, lo cual es una estrategia de vital importancia en función de los desafíos.

Entornos virtuales como herramienta didáctica en el proceso de enseñanza –aprendizaje en la unidad Educativa “San Francisco” del cantón Muisne

Por otra parte, al indagar sobre las opiniones de los docentes sobre si los entornos virtuales han mejorado la experiencia de aprendizaje de los estudiantes, se ha encontrado que el 47,8% están “de acuerdo”, seguido de un 13% que están “totalmente de acuerdo”; sin embargo, un 17,4% no se identifican con esta consideración y un porcentaje similar (17,4%) están “Totalmente desacuerdo”. En tal sentido, se considera que en las instituciones educativas se debe generar un proceso caracterizado por la planificación de una serie de acciones y decisiones, que conduzcan a mantener y mejorar la calidad educativa.

Desde otra perspectiva, el personal directivo encuestado señala que están de acuerdo (100%) en utilizar herramientas virtuales en el proceso de enseñanza aprendizaje, lo cual indica una tendencia favorable para su empleo en la institución. Sumado a lo anterior, este personal directivo identifica como “Muy positivo” y “Positivo” al utilizar herramientas tecnológicas; así como también señala el 100% evidenciado que consideran que ha mejorado la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

Del mismo modo los docentes (47,8%) consideran que lo entornos virtuales son “Muy efectivos” o “Efectivos”, seguido de un 34.8% de aquellos que lo consideran “Muy inefectivos” o “Inefectivos” los entornos virtuales para fomentar la participación activa de los estudiantes en las clases en línea. El tal sentido, se concuerda con los teóricos como Valdez, (2018) que señalan que la calidad de las instituciones educativas se caracteriza por la calidad de experiencias (proceso) y resultados de rendimiento de los alumnos (producto). El uso de ambientes virtuales de aprendizaje favorece la inclusión digital de alumnos y profesores, además de estimular la enseñanza semi-presencial, haciendo las clases más dinámicas.

Para los profesores, estos ambientes posibilitan diferentes tipos de aprendizaje: cooperativo, orientado al diálogo, por proyectos y por desafíos/problemas/casos, por lo que, con estos resultados se comprueba que en opinión de los docentes, los entornos favorecen la calidad educativa: Tal aseveración es compartida por el equipo directivo donde el 100% mencionan que permite un auto aprendizaje y trabajo colaborativo; así como también han señalado que son “Muy efectivos” o “Efectivos” para fomentar la participación.

Conclusiones

El entorno virtual puede tener un complemento con el ámbito presencial, sin embargo, aún los docentes no están formados adecuadamente para el uso constante, empleando método tradicional de enseñanza. Uno de los mayores retos encontrados para promover y consolidar el uso de los entornos virtuales dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje es la capacidad tanto de los docentes como de los estudiantes a

Entornos virtuales como herramienta didáctica en el proceso de enseñanza –aprendizaje en la unidad Educativa
“San Francisco” del cantón Muisne

los cambios tecnológicos y su empleo constante en la praxis (43,5%), así como en la disposición de equipos tecnológicos por parte de los estudiantes (56,5%)

Como parte de las gestiones necesarias para ir a la par de los adelantos en las TICS el poder asegurar que la institución cuente con un servicio de internet y la capacitación al personal docente, siendo este último aspecto considerado como una debilidad en el 50% de los casos. Así como también, que tanto docentes como estudiantes tengan formación continua en el uso y el conocimiento de estas herramientas digitales, lo cual permita aplicarlas e introducirlas adecuada y responsablemente en su metodología de enseñanza con el fin de ofrecer una educación de calidad.

Se ha señalado que dentro de las virtudes de los entornos virtuales y que ha sido corroborado en investigaciones recientes es el hecho que favorecen la comunicación, el aprendizaje colaborativo y las habilidades para leer, hablar y escuchar y constituyen extraordinarias oportunidades para potenciar el proceso de la enseñanza –aprendizaje.

La realización de nuevas investigaciones sobre esta temática contribuirá a ampliar el corpus de conocimiento y por tanto podrá ofrecer datos relevantes que favorezcan las buenas prácticas basadas en los entornos virtuales.

Referencias

- Aparicio, O., & Ostos, O. (2021). Pedagogías emergentes en ambientes virtuales de aprendizaje. . *Revista internacional de pedagogía e innovación educativa*, , 1(1), 11–36.
<https://doi.org/10.51660/ripie.v1i1.25>.
- Arias, F. (2012). *Proyecto de investigación: introducción a la metodología*. Caracas, Venezuela: Espíteme. 5ta edición.
- Asamblea Nacional Ecuador. (2008). *República del Ecuador. Constitución de la República del Ecuador*. Guayaquil.
- Bernal Torres, C. (2006). *Metodología de la investigación: para la administración, economía, humanidades y ciencias sociales*. México: Pearson Educación.
- Briceño, Flórez, & Gómez. (2019). Usos de las TIC en preescolar: hacia la integración.
- Bryndum, S., & Jerónimo Montes, J. (2019). La motivación en los entornos telemáticos . *RED. Revista de Educación a Distancia* , <https://www.um.es/ead/red/13/bryndum.pdf>.
- Calero, C. (2019). La llegada de las nuevas tecnologías a la educación y sus implicaciones. *International Journal of New Education. ISSN: 2605-1931. N° 4*,
<http://dx.doi.org/10.24310/IJNE2.2.2019.7449>.
<https://revistas.uma.es/index.php/NEIJ/article/view/7449/6962>.
- Carneiro, R., Toscano, J., & Díaz, T. (2021). Los desafíos de las TIC para el cambio educativo. *Colección Metas Educativas 2021. Fundación Santillana. /OEI/*
<https://www.oei.es/uploads/files/microsites/28/140/lastic2.pdf>, pp.183.
- Cedeño, E. (2019). Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza. *Rehuso*, Recuperado de: <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/18884>(1), 119-127.

Entornos virtuales como herramienta didáctica en el proceso de enseñanza –aprendizaje en la unidad Educativa
“San Francisco” del cantón Muisne

- Cedeño, K. (2022). Accesibilidad de los estudiantes universitarios a los entornos virtuales de aprendizaje implementados por la Universidad Laica Eloy Alfaro Extensión El Carmen. *Revista Científica Retos De La Ciencia*, 6(13), 145–155.
- Cuauhtémoc, G. (2010). La Estadística como Herramienta en la Investigación Psicológica: Un Estudio Exploratorio. *Universidad Pedagógica Nacional, Unidad Ajusco, México. Trabajo de Fin de Máster*, pp.92.
- Delgado, J., Valarezo, J., Acosta, M., & Samaniego, R. (2021). Educación Inclusiva y TIC: Tecnologías de Apoyo para Personas con Discapacidad Sensorial. *Revista Tecnológica Educativa Docentes 2.0; Vol. 11. Núm. 1. DOI: <https://doi.org/10.37843/rted.v11i1.204>. <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/204>.*
- Domingo, M., Bosco, A., Carrasco, S., & Sánchez, J. (2020). Fomentando la competencia digital docente en la universidad: Percepción de estudiantes y docentes. *Revista de Investigación Educativa*, 38(1), 167-182.
- Escudero, C. &. (2018). *Técnicas y métodos cualitativos para la investigación científica*. Editorial Utmach.
- García, M., Reyes, J., & Godínez, G. (2017). . Las TIC en la educación superior, innovaciones y retos The ICT in higher education, innovations and challenges Tic no ensino superior, inovações e desafios. *Innovaciones*, Núm, 6(12), 299–316. <https://doi.org/10.23913/ricsh.v>.
- Guevara, G., Verdesoto, A., & Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción) . *RECIMUNDO*, 4(3), 163-173. <https://doi.org/10.26820/recimundo>.
- Hernández, J., & Segura, F. (2023). Diseño de un entorno virtual de aprendizaje para promover la creatividad colaborativa en universitarios.,. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 26(2).
- Hernández, M., & Martínez, M. (2019). Desafíos de la información sistematizada y comunicación en el fortalecimiento de organizaciones públicas. *Revista de Ciencias Sociales* , XXV(4), 51-64.
- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la Investigación. Las rutas cuantitativas, cualitativas, y mixta*. Editorial Mc Graw Hill Education.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, L. (2014). *Metodología de la investigación*. México D.F: McGraw-Hill. 6ta. edición.
- León, L. (2019). *Perfil de competencias del tutor virtual de la asignatura creatividad e inventiva. (Tesis de maestría)*. Bárbula, Venezuel: Universidad de Carabobo.
- Martínez, C. (2018). Investigación, tipos y características . *Lifeder. com*.
- MinEduc. (2020). Plan Educativo Aprendemos Juntos. *Ministerio de Educación del Ecuador* .
- Ochoa, J. (2019). *Análisis del estado del arte de los modelos de calidad de Entornos Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje*. Facultad de Informática – Universidad Nacional de La Plata.
- Ordoñez, W. (2021). La inclusión de las TIC como herramientas educativas actuales capaces de reformar la manera de aprender y enseñar en las escuelas secundarias del sureste de México. *Sintaxis; DOI: 10.36105/stx.2020n4.07. <https://revistas.anahuac.mx/sintaxis/article/view/296/546>*.
- Palella, S., & Martins, F. (2012). *Metodología de la Investigación Cuantitativa*. Caracas, Venezuela: Fondo Editorial de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (UPEL).
- Rodríguez, D., Peña , R., & Stracuzzi, S. (2020). Impacto e Inclusión de las Tic en los Estudiantes de Educación Básica, Retos, Alcance y Perspectiva. *Revista Atlante Cuadernos de Educación y Desarrollo, ISSN: 1989-4155. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2020/08/inclusion-tics.pdf>*, pp.1-15.
- Rodríguez, D., Peña, R., & Stracuzzi, S. (2020). Impacto e Inclusión de las Tic en los Estudiantes de

Entornos virtuales como herramienta didáctica en el proceso de enseñanza –aprendizaje en la unidad Educativa
“San Francisco” del cantón Muisne

Educación Básica, Retos, Alcance y Perspectiva. *Revista Atlante Cuadernos de Educación y Desarrollo*, <https://www.eumed.net/rev/atlante/> 1989-4155.

- Rodríguez, Y., Cruz, I., Berra, C., & Ramírez, M. (2023). Influencia de entornos virtuales de aprendizaje en el desarrollo de habilidades cognitivas: un modelo de ecuaciones estructurales. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación el Desarrollo Educativo*, , 13(26).
- Sabulsky, G. (2019). Analíticas de Aprendizaje para mejorar el aprendizaje y la comunicación a través e entornos virtuales. *Revista Iberoamericana de Educación*, , 80(1), 13-30.
- Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo. (2017). *Plan Nacional de Desarrollo. Plan Nacional para el Buen Vivir 2017-2021*. Quito.
- Tamayo, & Tamayo. (2012). *El Proceso de la Investigación Científica*. México: Limusa Noriega Editores. 4ta Edición.
- Tarabini, A. (2020). ¿Para qué sirve la escuela? Reflexiones sociológicas en tiempos de pandemia global., 13(2),. *Revista de Sociología de la Educación-RASE*, 145-155.
- Valdez, E. (2018). *La educación virtual y la satisfacción del estudiante en los cursos virtuales del Instituto Nacional Materno Perinatal 2017*. Peru: . Universidad Cesar Vallejo, Perú.
- Varguillas, C., & Bravo, P. (2020). Virtualidad como herramienta de apoyo a la presencialidad: Análisis desde la mirada estudiantil. *l. Revista de Ciencias Sociales* , XXVI(1), 219-232. <http://dx.doi.org/10.31876/rcs.v26i1.31321> .
- Yanez, G. A. (2019). Ambientes de enseñanza: un acercamiento conceptual en el siglo XXI. 5(1),. *Dominio de las Ciencias*,, 212-234.
- Yucta, H. R. (2024). Evaluación del aprendizaje en línea: Métodos efectivos para evaluar el progreso y el logro en entornos virtuales.