



DOI: <https://doi.org/10.23857/dc.v11i2.4426>

Ciencias de la Educación
Artículo de Investigación

Virtualidad en educación superior y herramientas de tecnología educativa

Virtualization in higher education and educational technology tools

Virtualização no ensino superior e ferramentas de tecnologia educacional

Nelly América Valencia Martínez ^I
nelly.valenciam@ug.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0001-6905-3125>

Emely Carla Valencia Valencia ^{II}
emely.valencia@cu.ucsg.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0003-5552-2885>

Cynthia Maribel Yulan Valencia ^{III}
cynthia.yulaan85@outlook.es
<https://orcid.org/0009-0002-1472-4766>

Correspondencia: nelly.valenciam@ug.edu.ec

***Recibido:** 15 de abril de 2025 ***Aceptado:** 20 de mayo de 2025 *** Publicado:** 18 de junio de 2025

- I. Ph.D. Docente de Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador.
- II. MS.c. Docente de Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador.
- III. MS.c. Docente de Unidad Educativa Amarilis Fuentes Alcívar, Guayaquil, Ecuador.

Resumen

El objetivo principal del presente artículo fue determinar la usabilidad de la virtualidad y herramientas de tecnología educativa para el desarrollo de tareas en el contexto universitario. La metodología empleada fue enmarcada dentro del paradigma cuantitativo, considerando el diseño de campo con una encuesta autodirigida, empleando un instrumento de tipo cuestionario, la cual estuvo constituida de respuestas cerradas dicotómicas de Si o No. Para la determinación de los criterios a evaluar dentro de la temática abordada se consideró la revisión de documentos científicos y fundamentos teóricos, estilos, conceptos de diferentes autores. Los resultados indican que los encuestados incrementan su efectividad y se motivan al desarrollo de las actividades académicas con el uso de las tecnologías educativas más que con las tareas de tipo investigación que se realizan en el aula de clases.

Palabras clave: educación; investigación; tecnología; motivación; virtualidad.

Abstract

The main objective of this article was to determine the usability of virtual learning and educational technology tools for the development of tasks in the university context. The methodology employed was framed within the quantitative paradigm, considering a field design with a self-directed survey, employing a questionnaire-type instrument consisting of closed-ended dichotomous responses of Yes or No. To determine the criteria to be evaluated within the topic addressed, a review of scientific documents and theoretical foundations, styles, and concepts from various authors was considered. The results indicate that respondents increase their effectiveness and are motivated to develop academic activities with the use of educational technologies more than with research-type tasks performed in the classroom.

Keywords: education; research; technology; motivation; virtual learning.

Resumo

O objetivo principal deste artigo foi determinar a usabilidade de ferramentas de aprendizagem virtual e tecnologia educacional para o desenvolvimento de tarefas no contexto universitário. A metodologia empregada foi enquadrada no paradigma quantitativo, considerando um delineamento de campo com levantamento autodirigido, empregando um instrumento do tipo questionário composto por respostas dicotômicas fechadas de Sim ou Não. Para determinar os critérios a serem avaliados dentro do tema abordado, foi considerada uma revisão de documentos científicos e fundamentos teóricos, estilos e

Virtualidad en educación superior y herramientas de tecnología educativa

conceitos de vários autores. Os resultados indicam que os respondentes aumentam sua eficácia e são motivados a desenvolver atividades acadêmicas com o uso de tecnologias educacionais mais do que com tarefas do tipo pesquisa realizadas em sala de aula.

Palavras-chave: educação; pesquisa; tecnologia; motivação; aprendizagem virtual.

Introducción

La educación superior versa sobre la forma en que se desarrollan los procesos académicos en otros niveles de formación, de esta manera es importante destacar que el aprendizaje en la universidad requiere de elementos claves como son precisamente la autogestión del aprendizaje, ya que, pese a que exista la figura del docente en el contexto, no es una figura que obligue al cumplimiento de los deberes sino más bien un facilitador de estos.

Según UNESCO, bajo la presidencia de Delors en 1996, se establece que el objetivo primordial de la educación es el desarrollo integral del ser humano en su dimensión social. Se considera que la educación actúa como un medio para transmitir cultura y valores, así como un espacio propicio para la socialización y la construcción de un proyecto común. Delors y su equipo asignan a la educación una función específica en la consecución de esta meta universal: “facilitar la comprensión del mundo y del otro, para así lograr una mejor comprensión de uno mismo (p. 31)”. Para alcanzar este propósito, la educación se fundamenta en cuatro pilares que guían las principales metas educativas.

Por lo antes dicho, el uso de las herramientas vinculadas con la tecnología educativa en un escenario donde coinciden eventos presenciales con los virtuales orienta a las nuevas maneras de planificar las enseñanzas con el objetivo de establecer nuevos modelos de instrucción que tengan mayor alcance y mejoren la actividad académica.

En cuanto a la Infraestructura tecnológica: se demandó la actualización constante de plataformas, software y demás complementos lo cual puede significar para cualquier institución una inversión importante. Respecto al estudiante, la administración del tiempo y su independencia al aprender descollan como elementos potenciales. Sin duda, requiere aprender a través de procesos más independientes en el que él es su propio gestor.

Al respecto, Azcarate y Bustamante (2017) indican que la Educación Superior a nivel global está viviendo cambios sustanciales, no únicamente en el acceso, cobertura, pertinencia y equidad; sino en cómo las Tecnologías de la información y comunicación (TICs) están reconstruyendo paradigmas,

Virtualidad en educación superior y herramientas de tecnología educativa

desarrollando nuevas ciencias y teorías; las mismas que a su vez han reconfigurado modelos de enseñanza que proponen ambientes de aprendizaje interconectados, flexibles y dinámicos.

Resulta importante señalar que, la educación por ser un elemento fundamental de la composición social en el país y la región que se analice debe cubrir con una serie de lineamientos que se adecuan a la estandarización de los procesos comunes para los ciudadanos o sujetos de un determinado contexto.

De acuerdo con lo dicho por Castelo et al. (2024)

A pesar de que las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son extremadamente valiosas al facilitar el almacenamiento, procesamiento, transmisión y recepción de información, lo que a su vez fomenta la interacción y el trabajo colaborativo (Mueses, 2021), su implementación en el ámbito educativo enfrenta numerosos retos.

En este sentido, Martínez et al. (2022), presenta una perspectiva amplia sobre el avance en la incorporación de las TIC en los sistemas educativos de nivel superior. En su análisis, se identifican cuatro aspectos clave relacionados con los desafíos que enfrentan las TIC:

La brecha digital, que constituye el contexto fundamental en el que se desarrolla el tema de las TIC en la educación en América Latina.

La falta de políticas públicas en este ámbito.

El acceso desigual a las nuevas tecnologías en las escuelas, dado que no todos los estudiantes y centros educativos cuentan con un acceso equitativo a las TIC.

Los retos que deben abordar las políticas públicas en este sector.

De tal forma que, Moreira et al. (2014)

Los espacios virtuales de aprendizaje favorecen aspectos que la presencialidad limita o simplemente no contempla. Entre estas facilidades de la virtualidad, las más relevantes se asocian con el rompimiento de la barrera de la distancia, la rigidez de los horarios y la facilidad de la distribución del tiempo de estudio sumado a la posibilidad de combinarla con las múltiples ocupaciones que conlleva el estilo de vida moderno. (p.2)

El valor otorgado a las interacciones virtuales en comparación con las presenciales, las cuales, al fomentar el aprendizaje colaborativo entre pares, son más incipientes y beneficiosas para la consolidación del conocimiento. Por lo tanto, según la autora, es crucial. Tras realizar una evaluación cualitativa en el ámbito educativo, Ávila (2008) concluyó que la implementación de un modelo de

Virtualidad en educación superior y herramientas de tecnología educativa

virtualidad “es un proceso intencionado hacia el aprendizaje, donde la asesoría a distancia desempeña un papel fundamental, siendo esencial contar con docentes capacitados y conscientes de su rol.

Es así como, Cañizalez et al. (2017)

La tecnología educativa se sirve tanto de medios de enseñanza y aprendizaje, que pueden ser tradicionales, como por ejemplo como los libros, la pizarra y los cuadernos; como de las herramientas alternativas que ofrecen las TIC's. Es importante que, aunque las nuevas tecnologías podrían constituir un valioso aporte para conseguir que los estudiantes aprendan más, mejor y distinto, no constituyen la panacea de los problemas de la educación actual. Otra lectura del uso de las nuevas tecnologías en el aula de clases debe hacerse considerando el manejo eficiente y ético de las nuevas tecnologías por parte de los estudiantes, porque obedece a una de las finalidades de la educación actual; al considerarse una competencia imprescindible para los ciudadanos inmersos en la sociedad y en la economía del conocimiento.

Finalmente, es necesario enfatizar el papel que le corresponde a la tecnología educativa para el logro de los fines de la educación, puesto que estos son compartidos entre el maestro, el estudiante y la sociedad. Al partir de allí, el discurso pedagógico contemporáneo requerirá fortalecer la tecnología educativa como concepto y como categoría; la escuela promoverá en el educador su uso efectivo, no solo al lograr enseñar en un área de conocimiento específica, sino al contribuir con la formación humana para el ser, el hacer.

En ese orden, aun y cuando las condiciones de un aprendizaje donde los participantes del contexto sostengan el nivel de compromiso y responsabilidad de poder ayudarse y solicitar ayuda en las adversidades cognitivas, resolución de actividades prácticas o teóricas que representen limitaciones para los estudiantes inmersos en el cuadro, es también válido, tener en cuenta ciertos elementos que dentro del espectro del intercambio social, humano y académico están supuestos. Tal es el caso, de características vinculadas a la colaboración dentro de los grupos o equipos, según el criterio que se tenga desde la óptica del participante, es importante lo siguiente:

- Respeto a la individualidad, a la identidad personal y a la autonomía de juicio.
- Ruptura con el individualismo.
- Confianza en las relaciones interpersonales.
- Disposición para compartir las capacidades propias a lo largo del proceso.
- Uso del diálogo como forma de encuentro.

Virtualidad en educación superior y herramientas de tecnología educativa

- Superación del egocentrismo y enriquecimiento de la perspectiva propia con la aportada por los otros.
- Responsabilidad en las relaciones grupales.
- Tolerancia

En este, sentido se argumenta que los estudiantes han de ser aprendices activos para poder elaborar y explicar el material aprendido a otros compañeros del equipo, y que la interacción con sus compañeros incrementa su aprendizaje de conceptos críticos (Damon, 1984).

Según Castela et al. (ob. Cit.):

Los datos estadísticos revelan que los laboratorios de informática están equipados de manera adecuada y que en las aulas convencionales se disponen de recursos digitales como pizarras interactivas, proyectores y sistemas de sonido, lo que contribuye a una experiencia de aprendizaje más enriquecedora. No obstante, se ha identificado que la conectividad a la red Wi-Fi de la institución dificulta el acceso efectivo a recursos en línea, restringiendo así las oportunidades de aprendizaje autónomo a través de la navegación web, situación que se asemeja a lo que se ha observado en otros países de la región (Coronado, 2024).

Por tanto, resulta fundamental el aplicar una metodología de enseñanza que se ajuste al perfil de los usuarios del programa, promoviendo aprendizajes significativos a partir de sus conocimientos y experiencias (tanto de vida como laborales), lo que permite la aplicación del nuevo conocimiento para abordar problemas y situaciones cotidianas.” Asimismo, “es de suma importancia considerar en el diseño de planes de estudio que busquen mejorar los niveles de aprendizaje del estudiante, que este aprende tanto en el aula como en otros espacios y momentos que no están dedicados exclusivamente a actividades académicas.”

Para Bohórquez (2018) las Tecnologías de la información y la comunicación (TIC) actualmente han potenciado las transformaciones de la práctica pedagógica en las diferentes instituciones educativas (IE), cambios que probablemente se vienen presentando por la resignificación de los modelos educativos para la enseñanza/aprendizaje y la nueva orientación de los actores en el proceso. Se considera lo dicho por Reigeluth (2012) acota que “un modelo de transmisión directa de la información a un modelo que privilegie la interacción y la evaluación formativa, implica el diseño de escenarios que permitan transitar de espacios específicos de transmisión de conocimientos, protagonizados por el “sabio en la tarima”. Tales espacios se han estudiado durante muchas décadas,

Virtualidad en educación superior y herramientas de tecnología educativa

han dejado lugar a la importancia de una adecuada planificación de los elementos que en suma se vinculan con la acción del docente y el estudiante en el proceso educativo.

Refiere Prensky (2010) la Universidad debe formar estudiantes que respondan a las necesidades y cuenten con las competencias que exige vivir en el siglo XXI, situación que implica la innovación y transformación de los entornos y de las prácticas de enseñanza y de aprendizaje, para los estudiantes, denominados “Nativos Digitales”.

Es así como, se hace la búsqueda exhaustiva de espacios que permitan la coincidencia de los diversos actores del ámbito académico, tanto estudiantes como facilitadores o profesores, con el que se logre que habiendo el sujeto tenido un conocimiento previo que lo vincule con la estructura cognoscitiva como una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición y que permita que su nuevo conocimiento sea adquirido.

Para ello, se transita por diversas herramientas y métodos que fortalezcan tal idea. De manera tal que, al referirse al proceso educativo y a la calidad del acto de enseñanza por ser tan importante, es posible considerar lo que el individuo ya sabe de tal manera que establezca una relación con aquello que debe aprender, lo que indicara en su momento Ausubel (1968) quien sostuviera que, este es el fenómeno “aprendizaje verbal significativo” transmitido de sentido cognitivo al hecho común al explicar una parte del tema en la clase, y está afirmando esencialmente en los cambios de observación en la conducta de los alumnos, enfocándose a la reproducción de patrones de conducta de manera que estos se ejecutan de manera automática.

La tecnología educativa, es concebida en este contexto según Cabero (2003), a lo largo de su evolución como una disciplina dinámica, con múltiples significados, contradictoria y de gran relevancia. Esto resalta la importancia de las transformaciones que ha experimentado y las diferentes interpretaciones que se han dado en el ámbito pedagógico. Para esclarecer esta controversia conceptual, resulta útil examinar cómo se ha desarrollado la tecnología educativa desde sus inicios hasta finales del siglo XX.

De manera tal que, con las propuestas hechas bajo la concepción de la virtualidad donde se consignent aspectos de tecnología educativa persigue propiciar las dinámicas de trabajo en agrupamientos heterogéneos, genera conflictos sociocognitivos que conducen a la reestructuración de aprendizajes, a través de la búsqueda de nuevas soluciones y la asimilación de perspectivas diferentes a las propias. Todo ello se traduce en avances cognitivos importantes.

Virtualidad en educación superior y herramientas de tecnología educativa

Por lo antes dicho, se plantea el desarrollo de este trabajo con el objetivo general de determinar la usabilidad de la virtualidad y herramientas de tecnología educativa para el desarrollo de tareas en el contexto universitario.

Metodología

La investigación que se presenta estuvo enmarcada en el paradigma cuantitativo, por lo que se siguió un diseño de campo, se desarrolló en el sitio- universidad, en este caso, donde se enfocó todo el proceso investigativo. En el contexto del tipo de estudio, se trató de un trabajo descriptivo en el área. El cuestionario se basó en un tipo de instrumento con respuestas cerradas, dicotómicas.

La población y muestra fueron cien (100) estudiantes universitarios, en este caso de la carrera de software. Los cuales respondieron a los planteamientos realizados en el contexto de la precisión de las necesidades académicas y el uso de herramientas de tecnología educativa.

1. Se desarrolló un levantamiento de información basado en las referencias bibliográficas y webgráficas concernientes al tema en desarrollo.
2. Se precisaron autores con experiencia en el análisis de la temática de la virtualidad y la presencialidad.
3. Se establecieron el aspecto de las investigaciones revisadas que fueran más adecuados al estudio.
4. Fichaje de los elementos más representativos de cada investigación consultada
5. Exposición de los aspectos resultantes que favorecieron de manera pertinente las conclusiones sobre la investigación.

Resultados

En el contexto de determinar la usabilidad de la virtualidad y herramientas de tecnología educativa dentro de las instituciones de educación superior y sus beneficios para el aprovechamiento de los saberes de los estudiantes, se planteó la siguiente estructura de preguntas dentro de la encuesta formulada:

1. ¿Considera usted que el uso de herramientas educativas de tipo virtual favorece el desarrollo del aprendizaje?

Virtualidad en educación superior y herramientas de tecnología educativa

Tabla 1

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	95	95%
No	5	5%
Total	100	100%

Fuente: Elaboración Propia (2025)

2. De acuerdo con su percepción: ¿Es posible que los bajos rendimientos en resultados académicos tengan relación con la falta de actividades que motiven a los estudiantes?

Tabla 2

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
SI	92	92%
NO	8	8%
Total	100	100%

Fuente: Elaboración Propia (2025)

3. ¿Conoce usted lo que son las herramientas virtuales?

Tabla 3

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
SI	75	75%
NO	25	25%
Total	100	100%

Fuente: Elaboración Propia (2025)

4. ¿Se puede mejorar el escenario de aprendizaje con las actividades académicas en línea?

Tabla 4

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
SI	75	75%
NO	25	25%
Total	100	100%

Fuente: Elaboración Propia (2025)

5. ¿Emplean los docentes de la universidad actividades académicas para la socialización en el contexto de las aulas virtuales y grupos de whatsapp con fines académicos?

Virtualidad en educación superior y herramientas de tecnología educativa

Tabla 5

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	37	37%
No	63	63%
Total	100	100%

Fuente: Elaboración Propia (2025)

6. ¿Desde su percepción las estrategias de enseñanza actuales influyen en la motivación del estudiantado para cumplir las asignaciones en el aula de clases?

Tabla 6

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
SI	79	79%
NO	21	21%
Total	100	100%

Fuente: Elaboración Propia (2025)

7. ¿Es necesario fomentar el uso de laboratorios de informática en la universidad para el aprendizaje con el uso herramientas de tecnología educativa?

Tabla 7

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
SI	76	76%
NO	24	24%
Total	100	100%

Fuente: Elaboración Propia (2025)

Discusión y conclusiones

Según Sancho Gil et al. (2015) La tecnología educativa, se define como el método para planificar y ejecutar la educación, estructurando los procesos de enseñanza y aprendizaje, así como los recursos, espacios y tiempos, de acuerdo con intenciones claramente establecidas. Al respecto, Mallas (1979) sostiene que su objetivo es establecer un enfoque sistemático para diseñar, desarrollar y evaluar el proceso integral de enseñanza-aprendizaje en función de objetivos específicos. Ambos autores coinciden en que la tecnología educativa representa el conjunto de herramientas que utiliza la educación para alcanzar sus metas.

Virtualidad en educación superior y herramientas de tecnología educativa

Al finalizar la investigación es posible concluir con base en los resultados obtenidos que los estudiantes en Educación Superior tienen preferencia por las actividades en línea y de tipo trabajo colaborativo, siendo así el cumplimiento de las tareas se ve favorecido por el proceso de incorporación de los diversos software y aplicaciones, que tanto locales como en la web, deban emplear para el desarrollo de las asignaciones enmarcadas en su formación profesional.

Se hace mención de lo descrito por Castelo et al. (ob. Cit.) Las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) complementan y transforman la enseñanza con el objetivo de reducir diferencias de aprendizaje y apoyar el desarrollo de los docentes para lograr la calidad educativa. En consecuencia, los recursos digitales son fundamentales en la educación porque son base de muchos de los procesos relacionados con las competencias básicas propuestas en el currículo educativo, transformando así a los jóvenes en alfabetas digitales capaces desarrollarse y adaptarse al ritmo de la innovación tecnológica.

En el resultado obtenido producto de esta investigación se constata que en 75% los estudiantes consideran que hay mejoras evidentes en los procesos instruccionales cuando se involucra el uso de las tecnologías educativas en educación superior. Según Castelo et al. (ob. Cit.) El 55% de los encuestados afirmaron estar de acuerdo con el hecho de que su institución ofrece laboratorios de informática debidamente acondicionados, el 32% está totalmente de acuerdo, el 8% mantiene una postura neutral, mientras que el 3% está en desacuerdo, finalmente, solo un 2% está totalmente en desacuerdo. El 33% de los encuestados expresó estar en desacuerdo en cuanto a la disponibilidad de salones audiovisuales adecuadamente equipados con tecnología para actividades educativas en su institución, el 26% indicó mantenerse neutral, mientras que el 19% se encuentra totalmente en desacuerdo, por otro lado, el 14% afirma estar de acuerdo y el 8% totalmente de acuerdo. Los resultados sugieren una posible área de mejora en cuanto infraestructura audiovisual.

De acuerdo con Moreira (ob. Cit.) las cualidades de un aula virtual, las características propias de un proceso de enseñanza-aprendizaje de naturaleza virtual, el papel que tienen los recursos y los participantes y el perfil de un tutor. Se enfatiza en el rol del tutor en este proceso de construcción y reconstrucción de conocimiento en un espacio virtual y en las experiencias que cada uno de los integrantes aporta en cuanto a su propia vivencia como estudiante o tutor virtual.

Otro elemento representativo fue el uso de los laboratorios de informática, en los cuales se consultó a los encuestados si en efecto este aspecto era fundamental para el cumplimiento de actividades académicas y su desarrolló en el marco de las clases dictadas en la universidad por los docentes de la

Virtualidad en educación superior y herramientas de tecnología educativa

Casa de estudios, obteniéndose que el 76% de los encuestados afirman la necesidad de implementar el laboratorio de informática para la mejora de estos aspectos instruccionales. En el trabajo desarrollado por Castela et al. (ob.cit.) El 72% de los encuestados afirma que utiliza el laboratorio de informática de la institución durante 2 a 3 horas a la semana, el 24% indica utilizarlo de 1 a 2 horas, mientras que el 4% afirma que el tiempo que emplean a la utilización del laboratorio de informática es de 4 a más horas. Los resultados indican un patrón de uso regular del laboratorio de informática en la institución.

Además, se comparan los conceptos relacionados con la virtualidad con el de educación tradicional y se brinda una valoración general de estos procesos. Finalmente, se hace un repaso de los elementos que se deben considerar al plantear e implementar un curso en modalidad virtual. La citada investigación recoge aspectos importantes desde el contexto práctico en el que se implementa este tipo de esquemas o modelos de enseñanza bajo la virtualidad con el fin de establecer mecanismos de comparación y evaluar los resultados académicos entre los estudiantes a los que se les brindó la enseñanza mediante plataformas de aprendizaje, dispositivos electrónicos y a quienes se les aplicó el modelo de la educación tradicional en aula.

Así mismo, Aguilar et al. (2016) en la investigación desarrollada en la Universidad Metropolitana de Caracas, donde se emprendió un proceso de introspección profundo que implicó la revisión de programas de estudio, diseños instruccionales e incluso modalidades en la administración de materias para acortar las distancias entre los perfiles esperados por el ámbito laboral y los generados por la referida casa de estudios.

Refiere Aguilar (ob. Cit.) que se produjeron cambios en el diseño y planificación de cursos presenciales que se cambiaron a virtuales. Dentro de las modificaciones que desarrollaron con la implementación del esquema virtual en lugar del presencial se tiene Preparación del personal: todo lo mencionado en líneas previas lleva implícitos cambios estructurales dentro la institución que los paradigmas sedimentados y caducos con ninguna voluntad de autocritica. Pedirle a un personal que planifique y diseñe cursos virtuales requiere una formación en el área para la cual hay que destinar tiempo y recursos.

Es así como, Djmane y Zine (2016) se puede ver el proceso de aprendizaje como “un resultado de procesos cognitivos individuales, mediante los cuales asimilan e interiorizan nuevas informaciones (hechos, conceptos, procedimientos y valores), se construyen nuevas representaciones mentales significativas y funcionales (conocimientos), que luego se pueden aplicar en situaciones diferentes a

Virtualidad en educación superior y herramientas de tecnología educativa

los contextos donde se aprendieron. Aprender no solamente consiste en memorizar información, es necesario también otras operaciones cognitivas que implican: conocer, comprender, aplicar, analizar, sintetizar y valorar. En cualquier caso, el aprendizaje siempre conlleva un cambio en la estructura física del cerebro y con ello de su organización funcional.

Referencias

1. Ausubel, D. (1968). Educational psychology: A cognitive view. . Nueva York: Rinehart and Winston.
2. Ávila, Claudia (2008). De la Presencialidad a la Virtualidad en la Enseñanza del Trabajo Social. El Caso de la Nivelación a Licenciatura en Trabajo Social de la Universidad de Guadalajara.
3. Azcarate, P., Bustamante, M. (2017). Competencias Docentes en la Enseñanza de la Educación Superior en el Ecuador. ISBN 978-9942-960-26-9. Pp. 118. . Universidad ECOTEC. Zamborondón. Ecuador
4. Bohórquez, María Cristina; Rodríguez Mendoza, Brigitte; Barrera Buitrago, Dayana; Pachón Pedraza, Hugo Inmersión de la virtualidad en la modalidad presencial: medición de la satisfacción del estudiante bajo criterios de clasificación de modelos de un ideal imaginario REXE. Revista de Estudios y Experiencias en Educación, vol. 2, núm. Esp.2, 2018 Universidad Católica de la Santísima Concepción, Chile. Disponible en: DOI: <https://doi.org/10.21703/rexe.Especial32018911018>
5. Cabero Almenara, Julio. (2003). Replanteando la tecnología educativa. Comunicar, 21, 23-30.
6. Cañizalez, P., Cobo, J. (2017). Tecnología educativa y su papel en el logro de los fines de la educación Educere, vol. 21, núm. 68, pp. 31-40, 2017. Universidad de los Andes
7. Castelo Barreno, Leonidas Fidel, Aguilar Quevedo, Johann Elie, & Gualé Tomalá, Yadira Jazmín. (2024). La tecnología educativa y su influencia en la experiencia de aprendizaje y rendimiento escolar. Aula Virtual, 5(12), e331. Epub 25 de noviembre de 2024. <https://doi.org/10.5281/zenodo.12791475>
8. Coronado, M. (2024). Siglo XXI, Internet para todos: la conectividad como herramienta para lograr una región más justa. Telos: Cuadernos de comunicación e innovación, (124), 10-17.

Virtualidad en educación superior y herramientas de tecnología educativa

-
- Documento en línea. Disponible <https://telos.fundaciontelefonica.com/wp-content/uploads/2024/03/telos-124-inclusion-autor-invitado-mario-coronado.pdf>
9. Djamane, N., Zine, A. (2016). El aprendizaje cooperativo y las teorías Modelo de trabajo: “el aula de ELE”. Ministerio de la Enseñanza Superior y de La Investigación Científica. Universidad Abou Bakr Belkaid-Tlemcen. República Argelina Democrática y Popular.
 10. Mallas Casas, Santiago. (1979). Medios audiovisuales y pedagogía activa. España; CEAC.
 11. Moreira, Cristian; Delgadillo, Brenda (2014). La virtualidad en los procesos educativos: reflexiones teóricas sobre su implementación. Tecnología en Marcha. Vol. 28, N° 1, Enero-Marzo. Pág 121-129
 12. Reigeluth, C. (2012). Instructional Theory and Technology for the New Paradigm of Education. RED, Revista de Educación a Distancia. Disponible en: <http://revistas.um.es/red/article/view/270781>
 13. Sancho Gil, Juana; Bosco Paniagua, Alejandra & Alonso Cano, Cristina & Sánchez Valero, Joan. (2015). Formación del profesorado en Tecnología Educativa: de cómo las realidades generan los mitos. Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa, 14(1), 17-30.
 14. UNESCO. (1995). Plan de Acción Integrado sobre la Educación para la Paz los Derechos Humanos y la Democracia. [Documento en línea]. Recuperado de: <http://www.unesco.org/cpp/sp/declaraciones/educacion.htm>