



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN ENTORNOS DIGITALES DE
APRENDIZAJE**

**TRABAJO DE TÍTULACIÓN:
PREVIO A LA OBTENCION DE TITULO DE
MAGISTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN ENTORNOS DIGITALES DE
APRENDIZAJE**

**TEMA
ENTORNOS VIRTUALES Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE AUTÓNOMO
Y COLABORATIVO PARA LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA FISCOMISIONAL RÍO CENEPA**

**AUTORES:
MARINA RAMÓN SÁNCHEZ
WILMER ZHINGRE MACAS**

**TUTOR:
PH.D. MIGUEL TISALEMA SISA**

ECUADOR

2024

DEDICATORIA

A nuestros padres, por su amor incondicional, apoyo constante y por ser la fuente de nuestra inspiración. A mi pareja, por su paciencia, comprensión y por estar siempre a mi lado. A mis profesores, por su guía y conocimiento. A todos ellos, dedico este trabajo con profunda gratitud.

Marina Ramón y Wilmer Zhingre.

AGRADECIMIENTO

Agradecemos a Dios por brindarnos la inteligencia necesaria para terminar con éxito nuestra investigación, a nuestra familia por brindarnos apoyo durante este período académico, y a los profesionales de la Universidad Bolivariana del Ecuador por brindar la oportunidad de superarse a los docentes del país.

Marina Ramón y Wilmer Zhingre.

RESUMEN

El presente estudio tiene como objetivo analizar la incidencia de los entornos virtuales en el aprendizaje autónomo y colaborativo de los estudiantes de la Unidad Educativa Fiscomisional Río Cenepa. Se empleó una metodología mixta, cualitativa y cuantitativa, con una muestra de 98 estudiantes de séptimo grado. Se utilizaron encuestas y entrevistas como instrumentos de recolección de datos. Los resultados indican que la institución educativa carece de una infraestructura moderna y no emplea recursos virtuales en sus métodos de enseñanza, lo que limita el potencial de las herramientas tecnológicas para fomentar el aprendizaje autónomo. La implementación de aulas virtuales se muestra como un estímulo eficaz para cultivar el interés de los estudiantes en la investigación y análisis de contenidos académicos, lo que conduce a una mejora significativa en su capacidad de aprendizaje autónomo. Sin embargo, la falta de familiaridad con las aulas virtuales ha generado errores durante la formación académica de los estudiantes, obstaculizando el desarrollo de su capacidad para el aprendizaje autónomo. Se recomienda integrar el aula virtual como una herramienta didáctica fundamental, diseñar y adaptar el aula virtual a las necesidades e intereses de los estudiantes, implementar actividades interactivas centradas en los temas de las asignaturas, y promover la colaboración entre autoridades y docentes para la capacitación en el uso de aulas virtuales, garantizando una educación transformadora que responda a las demandas de la sociedad actual.

Palabras clave: aprendizaje colaborativo, entornos virtuales de aprendizaje, soporte tecnológico, metodologías colaborativas.

ABSTRACT

The present study aims to analyze the impact of Virtual Environments on the autonomous and collaborative learning of students at the Fiscomisional Río Cenepa Educational Unit. A mixed methodology, qualitative and quantitative, was employed, with a sample of 98 seventh-grade students. Surveys and interviews were used as data collection instruments. The results indicate that the educational institution lacks modern infrastructure and does not utilize virtual resources in its teaching methods, thus limiting the potential of technological tools to foster autonomous learning. The implementation of virtual classrooms is shown to be an effective stimulus for cultivating students' interest in researching and analyzing academic content, leading to a significant improvement in their capacity for autonomous learning. However, the lack of familiarity with virtual classrooms has led to errors during students' academic formation, hindering the development of their capacity for autonomous learning. It is recommended to integrate the virtual classroom as a fundamental didactic tool, design and adapt the virtual classroom to the needs and interests of the students, implement interactive activities centered on subject themes, and promote collaboration between authorities and teachers for training in the use of virtual classrooms, ensuring a transformative education that responds to the demands of contemporary society.

Key words: collaborative learning, virtual learning environments, technological support, collaborative methodologies.

Contenido

FICHA SENESCYT PARA EL REPOSITORIO.	¡Error! Marcador no definido.
COPIA INFORME DE SIMILITUD (ANTIPLAGIO).....	¡Error! Marcador no definido.
CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS DEL AUTOR (ES) ..	¡Error! Marcador no definido.
AVAL DEL TUTOR DE LA TESIS	¡Error! Marcador no definido.
DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO	III
RESUMEN	IV
ABSTRACT.....	V
ÍNDICE DE TABLAS.....	IX
ÍNDICE DE FIGURAS	X
ÍNDICE DE ANEXOS.....	XI
Introducción	1
1.1.Antecedentes	11
1.2 Investigaciones internacionales.....	11
1.3. Investigaciones nacionales.....	13
1.4. Bases teóricas	17
1.4.1 Aprendizaje autónomo.....	17
1.4.2 Aprendizaje significativo	18
1.4.3 Aprendizaje colaborativo	18
1.4.4. Entornos virtuales para el proceso de enseñanza-aprendizaje.....	19
1.4.5 Ámbito educativo en los EVEA	19
1.4.6 Características de los EVE-A	20
1.4.7 Características pedagógicas:.....	20
1.4.8 Un entorno virtual de enseñanza - aprendizaje (EVE-A).....	21
1.4.9 Entornos virtuales para el proceso Enseñanza-aprendizaje.....	21

1.4.10 Criterios de calidad de los Entornos virtuales para el proceso Enseñanza-aprendizaje	21
1.4.11 Estrategia didáctica.....	22
1.4.12 Tipos y características de las estrategias didácticas.....	22
1.4.13 Software Educativo.....	23
1.4.14 E- Learning	23
1.4.15 Blended Learning.....	24
1.4.16 M-Learning.....	24
1.4.17 Learning Management System (LMS)	25
1.4.18 Quizizz.....	25
1.4.19 YouTube	26
1.4.20 Educaplay	26
1.5 Aulas virtuales	27
1.6 Bases legales.....	28
CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO.....	33
2.1 Conceptualización y operacionalización de las variables.....	33
2.2 Enfoque de la Investigación	35
2.3 Alcance de la investigación	37
2.3.1 Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación.....	38
2.4 Instrumentos derivados de la metodología seleccionada	40
2.5 Delimitación de la población y la muestra.....	40
2.6 Estrategia metodológica investigativa o proceder metodológico general seguido en el proceso de investigación de acuerdo con el alcance e intereses de la investigación.	42
2.7 Presentación de los resultados del estudio diagnóstico resultado de encuesta a los estudiantes	43
CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA.....	56
3.1. Presentación:.....	56
3.2. Objetivos:	56
3.3. Fundamentación:.....	56
3.4. Características.....	57

3.5. Tipo de Propuesta.....	57
3.6. Exigencias/Requisitos/Condiciones/Criterios	58
3.7. Formas de Aplicación, Implementación y Evaluación.....	58
3.8. Recursos:	58
3.9. Beneficiarios:.....	59
3.10. Guía de actividades	60
3.11. Validación de la Propuesta.....	76
CONCLUSIONES.....	78
RECOMENDACIONES	79
REFERENCIAS	80
ANEXOS	¡Error! Marcador no definido.

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de las variables.....	33
Tabla 2 Actividades de la guía	60

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Actividades académicas diarias.....	44
Figura 2 Aprendizaje autónomo	45
Figura 3 Frecuencia uso de un aula virtual	45
Figura 4 Aula virtual para que el aprendizaje sea más entretenido	46
Figura 5 Uso de un entorno virtual en sus asignaturas	47
Figura 6 Plataforma virtual para impartir las clases	48
Figura 7 Recursos multimedia a través de audio, video y movimiento	49
Figura 8 Material creativo para el desarrollo de su aprendizaje autónomo	50
Figura 9 Actualización en el uso de herramientas y uso de aulas virtuales.....	51
Figura 10 Maestros se capacitan.....	51

ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXO 1	Encuesta dirigida a los estudiantes de la Unidad Educativa Fiscomisional Río Cenepa.....	¡Error! Marcador no definido.
ANEXO 2	Entrevistas a docentes.....	¡Error! Marcador no definido.

Introducción

La implementación de soporte tecnológico a las metodologías didácticas representa un progreso significativo en cuanto a los procesos de enseñanza- aprendizaje haciendo que los profesores se renueven y los estudiantes capten el conocimiento a través de varias herramientas fomentando el trabajo colaborativo. Con la reflexión que conlleva la utilización de tecnología en educación nace la necesidad de continuar aprendiendo acerca de nuevas formas de innovación y de las herramientas adecuadas que ayudarán al docente a ser un facilitador.

La investigación se centra en aprender sobre los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) con especial énfasis a la pregunta central: ¿Cómo los entornos virtuales favorecen al fortalecimiento del aprendizaje colaborativo?, reflexionar sobre su diseño y ejecución, mostrar que han sido desarrollados para que los conocimientos se intercambien siendo la meta dar educación a más personas en el mundo, rompiendo la barrera de espacio –tiempo de las aulas.

El manejo eficaz de herramientas tecnológicas específicas en los EVA es sustancial para promover aprendizaje colaborativo y ha sido una brecha recurrente para las secciones de educación general básica y bachillerato en las instituciones educativas, por ello, en relación al vacío educativo en instituciones no superiores se propone una propuesta que visibiliza los beneficios de contextos digitales en educación y compromete a los docentes a optar por una actitud favorable hacia estos elementos. De esta manera, la innovación garantiza equidad y calidad en todas las prácticas educativas.

En el presente trabajo se desarrollan los siguientes apartados: La justificación y planteamiento del problema, objetivo general y específicos.

Justificación

Actualmente el sistema educativo no encuadra con las exigencias de las nuevas generaciones de estudiantes quienes requieren de un aprendizaje con una metodología diferente, con una didáctica más activa y participativa, el uso de la tecnología es su mayor inclinación; las aulas virtuales que pueden ser diseñadas por los docentes lo más entretenidas y atractivas posibles. Tomando en consideración la importancia del uso y aplicación de aulas virtuales educativas como recurso didáctico dentro del trabajo docente, hemos decidido realizar la presente investigación con el tema: “Utilización de aulas virtuales en el aprendizaje autónomo y colaborativo para los estudiantes de la Unidad Educativa Río CENEPA” , el mismo que considero un proyecto con tema relevante, ya que será una herramienta de apoyo valioso para el docente y de fortalecimiento en general para el estudiante en todas las áreas del conocimiento.

Este proyecto de investigación es factible puesto que las aulas virtuales son de libre acceso para cualquier área del conocimiento, ya que estas fomentan un aprendizaje por competencias. Lo que facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje con diferentes estrategias tales como: talleres, foros, chats, tareas, consultas, entre otras, las mismas que tienen como propósito ayudar en la autoformación y autonomía del estudiante, mediante el uso de la tecnología. Por lo tanto, es necesario que tanto docentes como estudiantes se involucren en el sistema de aulas virtuales ya que nos brindan múltiples beneficios en su aplicación.

Los beneficiarios de este trabajo de investigación serán los estudiantes de la Unidad Educativa Río CENEPA, ya que mediante la utilización de aulas virtuales se mejorará notablemente el proceso educativo y se logrará un aprendizaje autónomo y eficaz. Este trabajo se enfoca en la necesidad de los estudiantes de profundizar en el aprendizaje autónomo mediante el uso de aulas virtuales para implementar un nuevo sistema de enseñanza-aprendizaje acorde a las exigencias actuales, a fin de que los estudiantes respondan a los retos que propone la sociedad.

El impacto de este trabajo consiste en aportar recomendaciones que estimulen a sus participantes a experimentar tareas y situaciones innovadoras, además de fortalecer el desarrollo de su aprendizaje autónomo mientras realizan las diferentes actividades. Conociendo todo lo



antes mencionado, la utilización de aulas virtuales conllevará al desarrollo del aprendizaje autónomo de los estudiantes de la unidad educativa.

Planteamiento del problema

A nivel colectivo en cualquier institución educativa cuando se considera rebasar el pensamiento teórico para llevar a cabo la aplicación de los fundamentos pedagógicos a la práctica, el docente debe enfrentarse a varias polémicas que trascienden en el proceso educativo. En este sentido, aún los educadores e investigadores con talento presentan conflictos en la comunicación del conocimiento a sus estudiantes. Lo anterior se debe a ausencias en la estructura del interfaz entre el sujeto que aprende y lo que debe ser aprendido. En este sentido se ven representadas primordialmente por el profesor, y desde luego por cualquier otro componente que de alguna manera distribuya el conocimiento como revistas científicas, libros, aulas virtuales, plataformas educativas, entre otros (Aguilar, 2020).

Villacis (2021) menciona que “Con la integración de las tecnologías en los métodos de enseñanza aprendizaje, la educación tiende a desplegarse como un sistema abierto y continuo que demanda la innovación de orientaciones pedagógicas modernas” (p.16). Mediante los entornos virtuales

se beneficia el estudio autónomo e independiente, el trabajo en conjunto, el desenvolvimiento de técnicas interactivas de comunicación y apropiación del conocimiento, influidos por la acción dialógica entre docentes y estudiantes, así como por el uso de nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones.

Por otra parte, Arroyo (2018) menciona que en “Ecuador, existen grandes potencialidades para el uso de entornos virtuales de aprendizaje; sin embargo, la mayor parte de los docentes desconoce los beneficios de las plataformas y rechaza su uso” (p.11). Según el Informe Global de Tecnología de la Información 2020, elaborado por el Foro Económico Mundial el desarrollo de la tecnología permite que las instituciones educativas hagan un uso eficiente de sus espacios virtuales; sin embargo, es alarmante ver que existen instituciones de educación que solo asumen el rol de consumidores. Si dichas instituciones educativas tuvieran la posibilidad de crear o desarrollar nuevas formas de tecnología, la educación tendría un cambio radical. Con esto se señala que las instituciones de educación medio deben ser creadoras



y líderes en la aplicación de nuevos recursos tecnológicos que apoyen el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En el Ecuador, la enseñanza basada en entornos virtuales representa grandes ahorros a las instituciones y un gran apoyo significativo a los estudiantes, ya que de esta manera se enriquecerá el conocimiento previamente adquirido en el salón de clases. La posibilidad de crear más espacios virtuales es la solución más rápida y eficaz ante los avances tecnológicos que se viven, para esto es necesario que los docentes tengan un amplio conocimiento sobre la tecnología y sepan cómo explotar al máximo este recurso a fin de fortalecer estas herramientas y expandirlas en el ámbito educativo (Cáceres, 2020).

Sin embargo, de acuerdo a entrevistas realizadas a los docentes se pudo denotar que existe escasa utilización de las aulas virtuales por parte de los docentes lo que implica que los estudiantes desarrollen limitados niveles de aprendizaje. Además, se nota claramente la falta de capacitación de los docentes sobre la tecnología, lo que da como resultado el desperdicio de tiempo y recursos, demostrándose la despreocupación por buscar alternativas de solución.

Las herramientas virtuales apoyan de manera significativa el proceso de enseñanza-aprendizaje, además los docentes no cuentan con actualización y capacitación para poder desarrollar estrategias creativas e innovadoras aprovechando al máximo las tecnologías con las que cuenta la Unidad Educativa Río CENEPA, es evidente que no se ha logrado un aprendizaje óptimo en los estudiantes. Esto implica la no aplicación de recursos educativos tecnológicos puesto que el docente tiene un conocimiento limitado sobre el uso de aulas virtuales. Esta falencia no permite que el docente explore nuevas maneras de impartir sus clases, lo que implica la no erradicación de metodologías tradicionales dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

La inadecuada distribución del contenido de acuerdo al tiempo, provoca que no se realice el seguimiento adecuado al proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes. Hace que se limite el uso de recursos en la clase, no hay interés y se pierde la oportunidad de innovar y mejorar el proceso educativo lo que tiene como efecto que los estudiantes se sientan desmotivados en el estudio de la materia, no permite el mejor desenvolvimiento de sus habilidades y el bajo rendimiento académico es notorio.



En caso de no dar solución a este problema existente en la institución, no se logrará el aprendizaje autónomo adecuado en los estudiantes. Y tomando en cuenta que, en el campo educativo, las herramientas tecnológicas (aulas virtuales) tienen mucho que aportar en el proceso de enseñanza- aprendizaje, estas no deberían ser consideradas una opción, debido a los múltiples beneficios que brinda su uso.

Además de esta manera se motivaría al docente que innove su forma de impartir el conocimiento, evitando que sus clases tengan un entorno monótono y tradicional. Motivar a los estudiantes en la construcción del aprendizaje significativo es el rol del docente, usar herramientas educativas innovadoras que provoquen un impacto en los estudiantes, los mismos quienes se fijen metas de estudio a fin de desarrollar todas sus capacidades.

Objeto de la investigación

La investigación se enfocará en analizar cómo los entornos virtuales influyen en la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes de la Institución Educativa Fiscomisional Río Cenepa, evaluando tanto las prácticas pedagógicas de los docentes como las experiencias y resultados de los estudiantes en estos entornos digitales.

Objetivo general

Analizar los Entornos Virtuales aplicados al proceso de enseñanza- aprendizaje y su incidencia en el aprendizaje autónomo y colaborativo de los estudiantes en la unidad Educativa Río Cenepa.

Las variables de estudio son:

La variable independiente en este caso sería los entornos virtuales en el aprendizaje autónomo y colaborativo.

La variable dependiente es el aprendizaje autónomo que posee el alumno en tomar sus propias decisiones al momento de adquirir su propio aprendizaje.

Objetivos específicos de la investigación:

- Identificar que herramientas Tecnológicas que utilizan los docentes para desarrollar el aprendizaje autónomo y colaborativo.



- Determinar las herramientas tecnológicas bajo entornos virtuales que promueven el aprendizaje autónomo y colaborativo de la unidad Educativa Río Cenepa.
- Diseñar estrategias didácticas bajo entornos virtuales para el desarrollo del aprendizaje autónomo y colaborativo a aplicarse en la unidad Educativa Río Cenepa.
- Mejorar el aprendizaje significativo de los componentes curriculares en mediante la implementación de métodos de enseñanza en entornos virtuales.
- Validar la propuesta de estrategias didácticas a través de la retroalimentación de los docentes y estudiantes involucrados, para asegurar su idoneidad y efectividad en el contexto educativo de la Unidad Educativa Río Cenepa.

Para definir tanto la población como la muestra se fundamentó en lo expuesto por Sierra Bravo (1999) "La población es el conjunto total de elementos a los que se quiere hacer una inferencia estadística, es decir, es el conjunto de individuos o unidades de estudio que poseen las características que se quieren investigar."

En este proyecto la población objeto está conformada por 130 estudiantes y 5 maestros y el tamaño de muestra fue de 110 estudiantes, este resultado se obtuvo por medio de una calculadora de muestra de QuestionPro, con un nivel de confianza de 99% y un margen de error de 1%. Los maestros presentan edades que oscilan entre los 35 y 55 años, en los docentes no hay muestra porque se aplica a toda la población que correspondió a 5 personas.

Planteamientos hipotéticos

Se estima que la implementación de métodos en entornos virtuales, beneficiarán el aprendizaje significativo de los componentes del currículo en los estudiantes de séptimo grado.

Principales aportes

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo principal realizar una investigación exhaustiva sobre los entornos virtuales aplicados al proceso de enseñanza-aprendizaje y su incidencia en el aprendizaje autónomo y colaborativo



de los estudiantes, para así determinar cuáles son las estrategias pedagógicas y las herramientas tecnológicas que están utilizando los docentes de la unidad Educativa Fiscomisional Río CENEPA.

En el proceso educativo y en base a dicha información proponer la implementación de una plataforma Virtual basada en MOODLE, el cual permitirá a la comunidad Educativa del Instituto la aplicación de estrategias didáctica virtuales y así mejorar el aprendizaje autónomo y colaborativo de los estudiantes de la unidad Educativa Fiscomisional Río CENEPA. Además de generar la sensibilización sobre la importancia del uso de los entornos virtuales.

De acuerdo con Guerra (2020) en su estudio denominado “el uso de entornos virtuales en el proceso enseñanza aprendizaje de una segunda lengua estudio de caso”, tesis de maestría, tuvo como objetivo analizar la incidencia de los entornos virtuales en la didáctica del proceso de enseñanza aprendizaje de una segunda lengua en la modalidad presencial en las y los estudiantes de primer año de bachillerato de la Institución Educativa Fiscal Amazonas.

El desarrollo de la investigación se realizó tomando un caso de estudio, en el primer contexto se estudió sobre diferentes teorías y modelos pedagógicos en entornos conectados y ubicuos y su relación en regímenes de presencialidad en una modalidad bimodal; el segundo contexto, consistió en el análisis de la utilización de entornos virtuales. Mediante el análisis de la literatura se proponen varios modelos tecno pedagógicos aplicables en la enseñanza, de los cuales para la propuesta escogimos el modelo TPACK que se acopla con la plataforma Schoology para su elaboración.

Se utilizó el método inductivo, investigación bibliográfica y de campo a un nivel exploratorio y descriptivo. Para determinar los aspectos positivos que un aprendizaje bimodal en el que la interactividad, disponibilidad y accesibilidad permitan dar un aporte al proceso enseñanza aprendizaje de una segunda lengua atendiendo adicionalmente a las vulnerabilidades.

En otro estudio realizado por Tipán (2015) denominado “los entornos virtuales como recursos para el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de la escuela de educación general básica Dr. José María Velasco Ibarra de la Ciudad de Latacunga.” Tuvo como objetivo diseñar una guía de enseñanza en la utilización de software o también conocidas como



plataformas virtuales, el uso de la pizarra virtual, La metodología tuvo un enfoque cuantitativo ya que se aplicaron encuestas a los docentes de la universidad y con ello llegar de manera eficaz a cumplir objetos planteado. Los resultados obtenidos fueron que la realización de esta guía básica de uso de los entornos virtuales fue de vital importancia en la institución, teniendo en cuenta del cómo acceder y utilizar la pizarra digital y la plataforma Moodle siendo un aporte permanente para los usuarios.

Importancia

A medida que pasa el tiempo los docentes están incorporando las TIC's en el proceso de enseñanza aprendizaje convirtiéndose en una herramienta tecnológica valiosa en su labor educativa, facilitando la interacción estudiante – docente intra – extra clase permitiendo una buena comunicación y por qué no decirlo el mejoramiento en su rendimiento escolar. El Gobierno Nacional en conjunto con el Ministerio de educación han incorporado varios proyectos orientados a la incorporación de la TIC's, en el proceso educativo, como lo es la dotación de equipos electrónicos a los docentes, internet en las unidades académicas, capacitación docente en las TIC's, entre otros.

Las autoridades superiores no han diseñado estrategias didácticas bajo entornos virtuales que permitan el desarrollo del aprendizaje autónomo y colaborativo para alcanzar las metas de aprendizaje planteadas por la institución, dentro de un contexto propiciado por los derechos fundamentales a la libertad de enseñanza y cátedra, como parte esencial de la planeación de las actividades académicas.

La investigación es importante porque se centra en aprender sobre los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) con especial énfasis a la pregunta central: ¿Cómo los entornos virtuales favorecen al fortalecimiento del aprendizaje colaborativo?, reflexionar sobre su diseño y ejecución, mostrar que han sido desarrollados para que los conocimientos se intercambien siendo la meta dar educación a más personas en el mundo, rompiendo la barrera de espacio – tiempo de las aulas. El manejo eficaz de herramientas tecnológicas específicas en los EVA es sustancial para promover aprendizaje colaborativo y ha sido una brecha recurrente para las secciones de educación general básica y bachillerato en las instituciones educativas, por ello, en relación al vacío educativo en instituciones no superiores se propone una propuesta que



visibiliza los beneficios de contextos digitales en educación y compromete a los docentes a optar por una actitud favorable hacia estos elementos. De esta manera, la innovación garantiza equidad y calidad en todas las prácticas educativas.

La finalidad de la presente investigación es conocer las necesidades docentes para manejar nuevos procesos de enseñanza desde el enfoque de entornos virtuales, por esta razón es vital conocer las posibles falencias y de esta forma contribuir a la formación docente en este entorno con la finalidad de promover aprendizajes significativos mediante la innovación de la práctica docente de la Unidad Educativa Río Cenepa.

Necesidad social

Se tiene la necesidad de los educandos que tienen un rendimiento académico medio – bajo, porque no existe una interacción o coordinación del docente, los estudiantes al momento que se proponen a realizar sus tareas, proyectos e investigaciones se le presenta un sin número de incógnitas y no las puede resolver hasta llegar a clases y realizar sus preguntas al docente, en muchas ocasiones cuando se envían trabajo grupales solo lo realiza una persona del grupo por muchos factores como: ubicación geográfica de los participantes, trabajo, poco interés, entre otros, creando en estudiante un desinterés al realizar las tareas encomendadas ocasionando preocupación en la comunidad del Instituto.

Novedad científica

En este sentido, la educación necesita la creación de ambientes de aprendizaje que promuevan cambios en los procesos educativos; con relación a los ambientes, la tecnología ofrece diversos espacios de inter-aprendizaje ya que la educación en línea se ha vuelto una tendencia global, en efecto, en pleno siglo XXI con la aparición de la web 2.0 se presentan herramientas tecnológicas de carácter administrativo, que pueden ser dirigidas por personas comunes; el avance de la web 2.0 suscita ambientes (Registro Oficial No. 417, 2011) digitales que permiten procesos de creación, difusión y gestión de la información a través de sus herramientas y su mayor característica se concentra en su capacidad participativa e interactiva.

En el primer capítulo se abordan los fundamentos teóricos y los fundamentos del presente trabajo, se describen algunas investigaciones previas sobre los entornos virtuales y su



incidencia en el aprendizaje autónomo y colaborativo para los estudiantes de la unidad Educativa “Río CENEPA”.

El uso de la plataforma y la incorporación de la tecnología en el diseño metodológico que se basa en un enfoque cualitativo y adopta un enfoque de investigación acción - participativa, como se explica en el segundo capítulo. El enfoque involucra tanto al equipo de investigación como a la población que se estudia en la transformación de la realidad educativa.

En el tercer capítulo se aborda el proceso educativo y en base a dicha información proponer la implementación de una plataforma Virtual basada en MOODLE, el cual permitirá a la comunidad Educativa del Instituto la aplicación de estrategias didáctica virtuales y así mejorar el aprendizaje autónomo y colaborativo de los estudiantes de la unidad Educativa Fiscomisional Río CENEPA. Además de generar la sensibilización sobre la importancia del uso de los entornos virtuales.

Finalmente, se presenta un análisis e interpretación de datos en el cual se detallan los resultados de la implementación de una plataforma basada en Moodle, destacando la mejora de los docentes en el desarrollo de la plataforma pedagógica, lo cual respalda la efectividad de la estrategia propuesta en el presente estudio.

Además, un análisis e interpretación de datos en el cual se detallan los resultados de la implementación de la propuesta, destacando la mejora de los docentes en el dominio de la tecnología y su uso para lograr aprendizajes significativos.



CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes

Con el propósito de facilitar la circulación de información y fomentar la demanda de conocimiento, en los estudios siguientes se realizan comparaciones con otros conocimientos afines, ofreciendo diversas perspectivas para comprender el problema abordado en este trabajo. La educación enfrenta nuevos desafíos que dirigen al sistema educativo hacia una transformación necesaria e inevitable; es inminente la transición del proceso de enseñanza-aprendizaje hacia la integración del individuo con la tecnología y su educación. La democratización de internet en la década de 1980 ha sido un factor crucial para la diseminación de información y datos (Freud, 2017). Con el tiempo, internet ha proporcionado herramientas tecnológicas versátiles y útiles en todos los campos; en la actualidad, desempeña un papel importante, ya sea de manera correcta o incorrecta, en la educación y en todos los aspectos de la vida; ofrece versatilidad en las posibilidades didácticas y en el flujo de información.

En este contexto, la educación requiere la creación de ambientes de aprendizaje que promuevan cambios en los procesos educativos; en cuanto a los ambientes, la tecnología proporciona diversos espacios de inter-aprendizaje. Según Díaz y Hernández (2010), la educación en línea se ha convertido en una tendencia global. De hecho, en pleno siglo XXI, con la aparición de la web 2.0, se presentan herramientas tecnológicas de carácter administrativo que pueden ser gestionadas por personas comunes; el avance de la web 2.0 crea ambientes digitales (Registro Oficial No. 417, 2011) que facilitan procesos de creación, difusión y gestión de la información, destacándose por su capacidad participativa e interactiva.

1.2 Investigaciones internacionales

Gámiz (2009), en su tesis doctoral titulada "Entornos virtuales para la formación práctica de estudiantes de educación: implementación, experimentación y evaluación de la Plataforma Aulaweb", propone la creación e implementación de un modelo semipresencial basado en las TIC para apoyar la supervisión del prácticum. Su principal objetivo es mejorar la calidad de los procesos de enseñanza-aprendizaje en estos contextos prácticos y fomentar la adquisición de competencias profesionales en los estudiantes.



Por lo tanto, al introducir un modelo semipresencial que combina la supervisión tradicional con herramientas virtuales, Gámiz no solo busca mejorar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje, sino también promover el desarrollo de competencias profesionales cruciales en los estudiantes, pues la iniciativa resalta la importancia de adaptar los métodos educativos a las demandas tecnológicas contemporáneas, ofreciendo una solución que podría transformar la supervisión y evaluación del prácticum en múltiples disciplinas, aumentando la accesibilidad y la eficacia de la formación práctica.

Méndez (2007), en su tesis "Entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje", se centra en las herramientas tecnológicas que facilitan el entorno virtual, aunque su estudio no está dirigido específicamente a una institución de educación superior.

Por lo tanto, en la investigación de Méndez, aunque no está orientada específicamente a una institución de educación superior. Su enfoque abarca una visión más general de los entornos virtuales y cómo estos pueden mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en diversos contextos. Aunque su investigación no se centre exclusivamente en la educación superior, sus conclusiones y recomendaciones pueden ser aplicables y adaptadas a diferentes niveles educativos, destacando la versatilidad y el potencial de las tecnologías digitales para transformar la educación en múltiples ámbitos.

Suárez (2002), en su tesis "Entornos Virtuales de aprendizaje: Interfaz de aprendizaje cooperativo", busca comprender la presencia de las NTIC en las actividades educativas, enfocándose en el aprendizaje cooperativo como un enfoque pedagógico y tecnológicamente relevante.

De la misma manera, en la investigación de Suárez, la investigación probablemente analiza cómo las herramientas digitales pueden potenciar la colaboración entre estudiantes, enfatizando la necesidad de integrar eficazmente la tecnología en las prácticas educativas para promover un aprendizaje más activo y participativo, puesto que este enfoque refleja la preocupación por aprovechar el potencial de las NTIC para mejorar la interacción y el trabajo en equipo en el contexto educativo, destacando la importancia de diseñar interfaces que fomenten la colaboración y el intercambio de conocimientos entre los estudiantes.



Ruiz (2011), de la Universidad de La Sabana, en su tesis de maestría "Trabajo Grupal en ambientes Virtuales como estrategias de aprendizaje en educación Superior", analiza las dinámicas del trabajo grupal de estudiantes en entornos virtuales de aprendizaje, basándose en el diseño e implementación de una estrategia grupal que utiliza el método de caso.

1.3. Investigaciones nacionales

En la Escuela de Formación de Soldados del Ejército "VENCEDORES DEL CENEPA", ubicada en la provincia de Tungurahua, cantón Ambato, no se han realizado investigaciones sobre la utilización de aulas virtuales en el aprendizaje autónomo. Por lo tanto, este tema de tesis es único y novedoso, lo cual lo hace tanto extenso como muy interesante.

Además, tras una revisión en los archivos de la biblioteca de la Universidad Técnica de Ambato, no se encontraron trabajos relacionados con el tema "Utilización de aulas virtuales en el aprendizaje autónomo de los estudiantes del Programa de Capacitación de Inglés 'ESPE-ESFORSE', Cantón Ambato, Parroquia 'El Pisque'". No obstante, se identificaron fuentes similares que guardan relación con la temática de investigación, las cuales servirán como guía para abordar parte de la problemática.

Por lo tanto, el contexto presentado revela una brecha significativa en la investigación educativa en la Escuela de Formación de Soldados del Ejército "VENCEDORES DEL CENEPA" y en la Universidad Técnica de Ambato, específicamente en cuanto a la utilización de aulas virtuales en el aprendizaje autónomo, puesto que la falta de estudios previos hace que el tema de la tesis propuesta sea tanto único como novedoso, ofreciendo una oportunidad para explorar un área poco investigada. La ausencia de trabajos relacionados indica la necesidad de investigaciones que aborden esta temática, lo que resalta la relevancia y el interés de este estudio. Además, aunque no se encontraron investigaciones específicas sobre el tema, la identificación de fuentes similares proporciona una base sólida para abordar parte de la problemática y desarrollar un marco conceptual sólido. En consecuencia, esta situación subraya la importancia de llenar esta laguna en la investigación educativa, lo que podría tener implicaciones significativas para la mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje en la institución militar y en la universidad.

A continuación, se presenta uno de estos recursos:



La Universidad para todos

Ramos (2013, p. 62) examinó "La plataforma Moodle y su influencia en la enseñanza del idioma inglés a los estudiantes de segundo bachillerato A, B y D de la Unidad Educativa Juan León Mera 'La Salle' de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua". Entre las conclusiones destacadas se encuentran:

La falta de uso de recursos multimedia por parte de la docente para reforzar los temas tratados en clase.

La apreciación positiva por parte de los estudiantes cuando se emplean herramientas multimedia e Internet en el proceso de enseñanza.

El estudio realizado por Ramos (2013) sobre la influencia de la plataforma Moodle en la enseñanza del idioma inglés en la Unidad Educativa Juan León Mera 'La Salle' de Ambato revela importantes hallazgos sobre el uso de recursos multimedia en el aula. La falta de utilización de estos recursos por parte de la docente resalta una oportunidad perdida para enriquecer la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. Por otro lado, la respuesta positiva de los estudiantes ante el empleo de herramientas multimedia e Internet sugiere un claro interés y beneficio percibido en la integración de tecnología en el proceso de enseñanza. Finalmente, las conclusiones subrayan la importancia de la formación docente en el uso efectivo de las TIC y la necesidad de promover prácticas pedagógicas que aprovechen plenamente el potencial de los recursos multimedia para mejorar la calidad de la educación.

Según Ortiz. (2012, p. 67). "La incidencia del uso de la Internet en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de segundo año de bachillerato en ciencias del Instituto Tecnológico Superior "Bolívar" de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua."

Conclusiones:

Se evidencia que el uso de Internet por parte de los estudiantes para el aprendizaje del idioma inglés puede contribuir al fortalecimiento y desarrollo de las habilidades lingüísticas receptivas (comprensión auditiva y lectura) y productivas (expresión oral y escrita), gracias a la amplia gama de información, herramientas y servicios disponibles en este recurso tecnológico.



El uso frecuente de Internet y sus herramientas conduce a la mayoría de los estudiantes que lo emplean a adoptar una modalidad alternativa para respaldar y fortalecer su proceso de aprendizaje del idioma inglés.

Los hallazgos presentados por Ortiz (2012) sobre la incidencia del uso de Internet en el aprendizaje del idioma inglés entre estudiantes de segundo año de bachillerato en ciencias del Instituto Tecnológico Superior "Bolívar" de Ambato, Tungurahua, resaltan el potencial positivo de esta herramienta tecnológica en el fortalecimiento de las habilidades lingüísticas. La amplia disponibilidad de información, herramientas y servicios en Internet ofrece una oportunidad única para mejorar tanto las habilidades receptivas como productivas en el idioma inglés. Además, el hecho de que el uso frecuente de Internet conduzca a una modalidad alternativa de aprendizaje subraya la importancia de integrar eficazmente la tecnología en el proceso educativo, reconociendo su papel complementario y enriquecedor para el desarrollo de competencias lingüísticas. Es así que, los resultados sugieren la necesidad de promover estrategias pedagógicas que fomenten un uso consciente y productivo de Internet como herramienta de apoyo al aprendizaje del idioma inglés.

De acuerdo con Mejía (2010, p. 75), se examinó "El impacto de las videoconferencias en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del cuarto curso del Colegio 'Blanca Martínez de Tinajero' del cantón Ambato, provincia de Tungurahua, durante el período de junio a octubre de 2010"

Conclusiones:

Se determina que la integración de videoconferencias, así como cualquier otro medio tecnológico como recurso didáctico, contribuye a mejorar la dinámica del proceso de enseñanza-aprendizaje tanto para docentes como para estudiantes.

Los resultados obtenidos indican que las videoconferencias se perciben como una alternativa viable en el ámbito de herramientas didácticas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.



Luego de analizar las conclusiones antes mencionadas se puede afirmar que una clase que utiliza alguna herramienta tecnológica resulta ser más novedosa que una clase tradicional, puesto que la presentación de contenidos es más dinámica y captan fácilmente la atención del estudiante. Además, el uso frecuente de cualquiera de estas herramientas fortalece el proceso de enseñanza y promueve el aprendizaje autónomo del estudiante.

Según Guerra (2020) en su tesis de maestría titulada "El uso de entornos virtuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una segunda lengua: estudio de caso", se propuso analizar la influencia de los entornos virtuales en la didáctica del proceso de enseñanza-aprendizaje de una segunda lengua en modalidad presencial, específicamente en estudiantes de primer año de bachillerato de la Institución Educativa Fiscal Amazonas.

Por otro lado, Núñez (2021) llevó a cabo una investigación titulada "Entorno virtual y el aprendizaje significativo de los estudiantes de básica media en la Unidad Educativa Cristóbal Colón en el Cantón Salcedo durante el COVID-19". Su objetivo fue analizar el impacto del entorno virtual en el aprendizaje significativo de estudiantes de básica media en dicha unidad educativa durante la pandemia. La metodología empleada fue de tipo cualitativa-cuantitativa, utilizando investigación de campo y revisión bibliográfica.

Los resultados revelaron que al evaluar el entorno virtual mediante un cuestionario en estudiantes de educación básica general de la Unidad Educativa Cristóbal Colón, se identificó que el 39% de la población presenta algunas dificultades en el uso de recursos de entornos virtuales, mientras que el 23% indicó que las evaluaciones virtuales necesitan mejoras debido a problemas de conexión, puesto estos hallazgos sugieren que sería beneficioso proporcionar una guía para mejorar el entorno virtual y promover el aprendizaje significativo entre los estudiantes.

1.4. Bases teóricas

El conectivismo, formulado por George Siemens, es una "teoría de aprendizaje para la era digital" que se fundamenta en la creación de conexiones como actividad principal de aprendizaje. A diferencia del constructivismo, que sostiene que el conocimiento se promueve al darle significado a las tareas realizadas, el conectivismo se apoya en la teoría del caos, la cual afirma que el significado ya existe; el desafío del aprendizaje es organizar patrones que parecen estar ocultos (Gallegos, Muñoz, & Carmona, 2008).

El conectivismo es un aporte crucial en la educación superior, ya que, con la aceptación de la era digital, el aprendizaje deja de ser una actividad interna o individualista y se convierte en una actividad autónoma y colaborativa. Sin embargo, en muchos entornos educativos hay resistencia al cambio debido a la adhesión al conductismo, el cognitivismo y el constructivismo, sin considerar el enfoque en el uso de la tecnología, que ahora forma parte cotidiana del entorno estudiantil, a diferencia de la perspectiva del docente.

El impacto de las herramientas tecnológicas en la educación ha transformado la concepción misma de lo que significa aprender. Los estudiantes, al trabajar con nuevas herramientas tecnológicas, desarrollan curiosidad y la capacidad de crear su propio conocimiento, acompañados por docentes y compañeros en lo que se conoce como el aula virtual.

1.4.1 Aprendizaje autónomo

Un entorno virtual de enseñanza-aprendizaje (EVE-A) es un conjunto de herramientas tecnológicas de información y comunicación que facilita el intercambio de información en el proceso educativo, de igual manera estos entornos permiten al estudiante una comunicación interactiva dentro de la comunidad educativa, expresando sus inquietudes y aportes sobre temas específicos, generando así un ambiente de armonía en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por lo tanto, al facilitar la comunicación bidireccional entre estudiantes y docentes, estos entornos crean un espacio propicio para el intercambio de ideas, la resolución de dudas y la colaboración en la construcción del conocimiento. Esta interactividad promueve un ambiente de participación activa y colaborativa, donde los estudiantes pueden expresar sus inquietudes, compartir sus perspectivas y contribuir al desarrollo colectivo del aprendizaje. En este sentido,



los EVE-A no solo ofrecen una plataforma para el acceso a recursos educativos, sino que también fomentan una cultura de diálogo y cooperación que enriquece la experiencia de enseñanza-aprendizaje.

1.4.2 Aprendizaje significativo

Este tipo de aprendizaje se basa en la integración de los conocimientos previos del individuo con los nuevos conocimientos adquiridos. Al relacionarse, estos conocimientos forman una conexión que da lugar al aprendizaje significativo (Barriga Díaz & Rojas Hernández, 1999). Este proceso ocurre cuando la nueva información se conecta con un concepto relevante preexistente en la estructura cognitiva, es así que esto significa que nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén claramente definidas y disponibles en la estructura cognitiva del individuo, funcionando como un punto de anclaje.

En consecuencia, la integración no solo implica la mera adquisición de información, sino la creación de conexiones sustanciales entre los conceptos existentes y los recién adquiridos. Cuando la nueva información se vincula con conceptos ya establecidos en la estructura cognitiva del individuo, se facilita la comprensión y retención del conocimiento. De este modo, el aprendizaje significativo se produce cuando los nuevos contenidos encuentran puntos de anclaje en el conocimiento previo del estudiante, lo que potencia la asimilación y aplicación efectiva de los conceptos aprendidos.

1.4.3 Aprendizaje colaborativo

El aprendizaje colaborativo implica el intercambio y la cooperación social entre grupos de estudiantes con el propósito de facilitar la toma de decisiones y la solución de problemas, es así que esta colaboración permite a los aprendices compartir hipótesis, corregir sus pensamientos y trabajar a través de sus discrepancias cognitivas (Ralph & Yang, 1993). En este enfoque, es fundamental compartir experiencias y conocimientos, y tener una meta grupal clara donde la retroalimentación es esencial para la construcción del conocimiento.

Es así que, la colaboración promueve un ambiente donde los aprendices pueden compartir sus ideas, confrontar sus pensamientos y trabajar juntos para superar discrepancias cognitivas. En este enfoque, la comunicación abierta y la retroalimentación son elementos



cruciales para el desarrollo del conocimiento compartido. Así, el intercambio de experiencias y conocimientos dentro de un marco de objetivos grupales claros enriquece el proceso de aprendizaje, fomentando la construcción colectiva de conocimiento y habilidades.

1.4.4. Entornos virtuales para el proceso de enseñanza-aprendizaje

Los entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje (EVE-A) se están volviendo cada vez más comunes debido a su flexibilidad, proporcionando a los estudiantes la facilidad de estudiar desde cualquier lugar del mundo con solo tener una computadora y acceso a Internet. Estos entornos facilitan el desarrollo de habilidades y destrezas necesarias para la sociedad del conocimiento. Por lo tanto, se puede concluir que los EVE-A son espacios virtuales que proporcionan medios y herramientas para el proceso educativo.

En consecuencia, se puede inferir que los EVE-A son plataformas virtuales que ofrecen recursos y herramientas para enriquecer el proceso educativo, adaptándose a las necesidades cambiantes de los estudiantes y las demandas del entorno digital contemporáneo.

1.4.5 Ámbito educativo en los EVEA

Un ambiente educativo es un espacio de aprendizaje que dispone de recursos didácticos y tecnológicos, maneja los tiempos y fomenta grupos colaborativos, favoreciendo así las condiciones de aprendizaje. En estos ambientes educativos, se definen roles, actividades, pautas de comportamiento dentro del espacio virtual, y se adaptan los documentos y materiales necesarios de acuerdo con el currículo.

Un EVEA (Entorno Virtual de Enseñanza-Aprendizaje) se puede definir como un entorno de aprendizaje virtual mediado por las NTIC's (Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación), donde las tecnologías son el instrumento mediador entre el docente y el estudiante. Gracias a esa nueva forma de orientar la acción que nos proporcionan las NTIC's, y con ello un EVE-A, esto permite que:

- El acceso a la información y a la comunicación (material digital e hipertextual).
- La libertad del estudiante para elegir qué, dónde y con quién aprender.
- Una visión diferente del concepto de aula, clase, enseñanza y aprendizaje.



- La posibilidad de interactuar con diferentes estudiantes y formar su propio conocimiento con la colaboración de otras personas en su entorno virtual.

Por lo tanto, esta modalidad de aprendizaje permite el acceso a información y comunicación digital, otorga libertad al estudiante para elegir cómo, dónde y con quién aprender, redefine el concepto tradicional de aula y fomenta la interacción con otros estudiantes para construir conocimiento de manera colaborativa en un entorno virtual.

1.4.6 Características de los EVE-A

Boneu (2007) identifica cuatro características fundamentales que toda plataforma de e-learning debe poseer:

- **Interactividad:** El estudiante debe ser el protagonista de su formación dentro del EVE-A.
- **Flexibilidad:** El EVE-A debe contar con funcionalidades que permitan su fácil adaptación al currículo.
- **Escalabilidad:** La capacidad del entorno virtual para trabajar con grupos grandes o pequeños.
- **Estandarización:** La posibilidad de importar y exportar cursos en formatos estándar.

En términos generales, el uso de tecnologías educativas ofrece nuevas oportunidades para mejorar la calidad y la accesibilidad de la educación, transformando la manera en que se enseña y se aprende en el siglo XXI.

1.4.7 Características pedagógicas:

- Gestionar tareas.
- Comunicarse e interactuar entre los miembros de la comunidad virtual
- Desarrollo de actividades interactivas
- Implementación de estrategias colaborativas



- Evaluación y seguimiento de los miembros de la comunidad virtual
- Personalizar el entorno de acuerdo a las necesidades y características.

Por lo tanto, estas características pedagógicas son fundamentales para promover un entorno virtual dinámico y enriquecedor que facilite el proceso de enseñanza-aprendizaje.

1.4.8 Un entorno virtual de enseñanza - aprendizaje (EVE-A)

Es un conjunto de herramientas tecnológicas de información y comunicación que facilita el intercambio de información durante el proceso educativo. Los entornos virtuales permiten a los estudiantes interactuar dentro de la comunidad educativa, expresando sus inquietudes y contribuciones sobre temas específicos, lo cual crea un ambiente armónico en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Aguilar, 2020).

1.4.9 Entornos virtuales para el proceso Enseñanza-aprendizaje

Hablar de los EVEA es cada vez más común, ya que uno de sus objetivos es ofrecer flexibilidad, permitiendo a los estudiantes estudiar desde cualquier lugar del mundo con solo una PC y acceso a Internet. Los EVEA fomentan el desarrollo de habilidades y destrezas necesarias para la sociedad del conocimiento. Por lo tanto, se puede concluir que los EVEA son espacios virtuales que proporcionan los medios y herramientas necesarias para que los estudiantes formen su propio conocimiento y, a través de la interacción con otros, generen sus propios aprendizajes dentro de la comunidad virtual.

1.4.10 Criterios de calidad de los Entornos virtuales para el proceso Enseñanza-aprendizaje

Se pueden considerar varios criterios de calidad, pero se hará hincapié en la calidad didáctica y comunicacional. La calidad didáctica se refiere a la posibilidad de incorporar actividades en la acción formativa que permitan integrar de manera coordinada diversas metodologías, basadas en los principios de aprendizaje de las teorías conductistas, cognitivistas y constructivistas. (Torres, 2013).

En base a lo anterior se detalla los siguientes principios:



- Orden y claridad didáctica.
- Secuencialidad conceptual.
- Autonomía organizativa.
- Andamiaje cognoscitivo.
- Información y comunicación multimedia.
- Aprendizaje activo.
- Aprendizaje significativo.
- Aprendizaje cooperativo.

1.4.11 Estrategia didáctica

Las estrategias didácticas se involucran con la selección de actividades y prácticas pedagógicas en diferentes momentos formativos, métodos y recursos de la docencia. Por lo tanto, esto permite asumir coherentemente el Aprendizaje Colaborativo como una propuesta para los espacios mediados, o de orden tutorial (Gutiérrez, 2018).

Cuando se hace referencia de estrategias didácticas se puede afirmar que son guías de acción, las cuales orienta a la obtención de resultados en el proceso educativo. Mientras se pone en práctica la estrategia, todas las acciones tienen un sentido, una orientación, estas estrategias debe estar fundamentada a través de un método, es por esto que al momento de establecer una estrategia es necesario tener una idea clara de lo que se desea llegar a obtener y la predisposición de los alumnos al aprendizaje.

1.4.12 Tipos y características de las estrategias didácticas

En la actualidad, hay una gran variedad de estrategias y técnicas didácticas. Sin embargo, para este tema de investigación, se hará énfasis en la participación, que se refiere al número de integrantes involucrados en el proceso de aprendizaje autónomo y colaborativo, y en las técnicas, considerando el tiempo invertido en el proceso didáctico (Jiménez, 2015).



Clasificación de estrategias y técnicas según la participación:

- Aprendizaje Autónomo.
- Proyectos Individuales
- Tareas teórico/prácticas individuales
- Desarrollo de ensayos
- Investigaciones
- Estudio de casos

1.4.13 Software Educativo

El software educativo se define como programas de ordenador diseñados específicamente para ser utilizados como medios didácticos, facilitando así los procesos de enseñanza y aprendizaje. Según Francisco García en su artículo "Software educativo: Evolución y Tendencias", la evolución de este tipo de software ha permitido cada vez más prestaciones y facilidades para los procesos educativos. Simuladores, tutores, hipermedia, colaboración e inteligencia artificial son algunos de los atributos destacados, aunque la incorporación de la web a estas aplicaciones es, sin duda, el avance más revolucionario.

La creación de la World Wide Web (WWW) ha habilitado la posibilidad de desarrollar un sistema hipermedia distribuido a nivel global, lo que tiene un impacto altamente positivo en la educación, permitiendo independencia geográfica y física. Sin embargo, este entorno también enfrenta problemas, principalmente debido a las diferencias lingüísticas y culturales de los autores de los recursos y a la variada calidad de los contenidos disponibles en la web (García, 2008, p. 21).

1.4.14 E- Learning

El concepto de e-learning se refiere a una modalidad de enseñanza y aprendizaje que implica el diseño, implementación y evaluación de un curso a través de redes de ordenadores. Puede definirse como una forma de educación ofrecida a individuos que están geográficamente



dispersos o que interactúan en diferentes tiempos que el docente (Moreira, 2009, p. 2). Es un sistema de enseñanza y aprendizaje basado en el uso de las TIC, permitiendo seguir las clases sin las restricciones de espacio ni de tiempo (Rodenes, 2013, p. 143).

Una definición simple de e-learning es la formación impartida mediante el uso de las nuevas tecnologías de la información. Su distinción respecto a la educación tradicional radica en las enormes potencialidades y oportunidades que ofrecen las TIC (Rodenes, 2013).

El e-learning se basa en métodos de trabajo sincrónico (interacción instantánea entre docente y alumno) y asincrónico (interacción diferida en el tiempo). Entre las ventajas ofrecidas se encuentran la motivación del estudiante, el fomento del aprendizaje individual, las retroalimentaciones inmediatas y el acceso no lineal a la información (Salgado, 2017, p. 42).

1.4.15 Blended Learning

La definición más sencilla y precisa del sistema b-learning describe este modo como una combinación de enseñanza presencial y tecnología no presencial, aprovechando las fortalezas de cada modalidad y adaptándose a las necesidades individuales. Una idea clave es seleccionar los medios adecuados para cada necesidad educativa. Entre las ventajas del blended learning se encuentran los aumentos significativos en la correlación entre enseñar y aprender, haciendo el proceso más activo y centrado en el estudiante (Salgado, 2017, p. 44).

Actualmente, dado que todas las herramientas están disponibles en nuestros teléfonos inteligentes, surge la necesidad de una evolución tanto del e-learning como del b-learning hacia un modo denominado m-learning.

1.4.16 M-Learning

En los últimos años, debido a la democratización del uso de los teléfonos inteligentes, el concepto de e-learning ha evolucionado, permitiendo la participación de alumnos y docentes en acciones formativas a través de sus dispositivos móviles, ya sea parcial o totalmente (Salgado, 2017, p. 44). El término m-learning, o Mobile Learning en inglés, se refiere a esta modalidad. La mayoría de las herramientas utilizadas en m-learning emplean la conexión infrarroja como canal para intercambiar información entre los dispositivos móviles (Pinkwart et al., 2003, p. 3). El m-learning es el aprendizaje electrónico digital que se apoya en



dispositivos móviles y transmisión inalámbrica. En términos sencillos, es el aprendizaje que se realiza mediante dispositivos móviles (Moreira, 2009, p. 2).

Es así que, en la actualidad, el auge de los teléfonos inteligentes ha dado paso al concepto de m-learning o Mobile Learning, permitiendo que alumnos y docentes participen en acciones formativas a través de dispositivos móviles, puesto que la modalidad de aprendizaje se basa en el uso de dispositivos móviles y la transmisión inalámbrica para el acceso al contenido educativo, brindando así mayor flexibilidad y accesibilidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

1.4.17 Learning Management System (LMS)

Hoy en día, las plataformas de teleformación son herramientas significativas en la implementación de cursos, tanto en la modalidad de e-learning como de b-learning (González, 2009, p. 338). Los sistemas o plataformas de gestión del aprendizaje (Learning Management Systems – LMS) se están consolidando de manera clara.

Los LMS son aplicaciones de software instaladas en un servidor, diseñadas para administrar, distribuir y controlar las actividades de formación no presencial o e-learning de una institución u organización. Los sistemas de gestión de contenidos (Content Management Systems o CMS) son softwares utilizados principalmente para facilitar la gestión de la web, tanto en internet como en una intranet, y por eso son conocidos como gestores de contenido web (Web Content Management o WCM).

Es decir, estas herramientas tecnológicas están transformando la educación al ofrecer una estructura organizada y eficiente para el acceso, distribución y administración del conocimiento en entornos virtuales.

1.4.18 Quizizz

Es una plataforma de aprendizaje gamificada que permite a los profesores crear cuestionarios y lecciones interactivos para sus alumnos. ¡Es similar a otras plataformas como Kahoot! y Edpuzzle, pero con algunas características únicas que la hacen destacar. Se destaca por su variedad de tipos de preguntas, que incluyen opción múltiple, verdadero/falso, abiertas y basadas en imágenes, adaptándose así a diversos estilos de aprendizaje. Incorpora mecánicas



de juego para hacer el aprendizaje divertido, permitiendo a los estudiantes competir en tiempo real y ganar puntos por respuestas correctas (Rodríguez et al., 2019, p. 46).

Además, ofrece opciones de personalización como temas, fondos, música e inclusión de imágenes, videos y GIFs en los cuestionarios, lo que los hace visualmente atractivos. Por último, proporciona a los profesores datos detallados sobre el rendimiento de los alumnos, facilitando la identificación de áreas que necesitan refuerzo y el seguimiento del progreso a lo largo del tiempo.

No se limita a ser una simple herramienta de cuestionarios. Su verdadero potencial radica en su capacidad para transformar la evaluación y el repaso en experiencias de aprendizaje dinámicas y personalizadas. También permite identificar las fortalezas y debilidades de los estudiantes antes, durante y después de una lección, brindando una imagen clara del nivel de comprensión de cada uno (Paulina, 2021, p. 29). Basándose en los resultados obtenidos, los profesores pueden adaptar sus estrategias de enseñanza de manera oportuna, proporcionando el apoyo necesario a cada estudiante y reforzando las áreas que lo requieren.

1.4.19 YouTube

YouTube es una plataforma de video en línea donde los usuarios pueden subir, ver y compartir videos, y también sirve como una herramienta educativa. Es uno de los sitios web más populares del mundo, con miles de millones de usuarios que ven miles de millones de horas de video cada día. Ofrece una amplia variedad de contenido, incluyendo videos musicales, tutoriales, vlogs, películas, programas de televisión y mucho más (Posligua, 2020, p.32). Los usuarios pueden crear sus propios canales y subir sus propios videos, o pueden ver y suscribirse a los canales de otros usuarios. YouTube también ofrece una serie de funciones interactivas, como la posibilidad de dar "me gusta" y comentar los videos, así como crear listas de reproducción y compartir videos con otros.

1.4.20 Educaplay

Se destaca como un software educativo que ofrece diversas ventajas para docentes y estudiantes. Su facilidad de uso lo convierte en una herramienta accesible incluso para aquellos con poca experiencia tecnológica. La amplia variedad de actividades disponibles permite adaptarlo a diferentes estilos de aprendizaje, fomentando el engagement y la participación de



los estudiantes (Páez, 2021, p. 56). Además, brinda la posibilidad de personalizar las actividades, ajustándolas a las necesidades específicas de cada grupo o individuo. Esta característica permite una mayor diferenciación en el aula, atendiendo a los ritmos y estilos de aprendizaje de cada estudiante.

Por último, facilita el seguimiento del progreso de los alumnos, permitiendo a los docentes evaluar el avance en el aprendizaje de cada uno y ofrecer retroalimentación personalizada. Esta herramienta de evaluación formativa es crucial para identificar fortalezas, áreas de mejora y ajustar las estrategias de enseñanza de manera oportuna.

1.5 Aulas virtuales

Actualmente, el sistema educativo enfrenta nuevos retos y cambios en los ámbitos social, económico y cultural. El internet ha generado un interés tan significativo en todos los campos de nuestra sociedad que su uso con fines académicos se ha vuelto indispensable. Vivimos en un mundo donde lo que es válido hoy puede no tener el mismo valor mañana, y la única solución es el cambio constante. Por esta razón, la sociedad espera nuevas formas de enseñanza que, mediante instrumentos eficientes y eficaces, innoven los procesos pedagógicos. En este contexto, Internet se ha convertido en un medio que permite acceder al conocimiento de manera fácil y rápida, poniéndose al alcance de todos.

Internet es una herramienta que permite combinar las clases tradicionales con una gran cantidad de recursos tecnológicos de fácil acceso, lo que ha llevado a la creación de espacios virtuales para la enseñanza, conocidos como "Aulas Virtuales". Como manifiesta Rosario (2006), "Un aula virtual es una nueva forma viable de enseñanza que viene a suplir necesidades y precariedades propias de la educación y la tecnología educativa".

En conclusión, el "aula virtual" es una herramienta de trabajo que permite la enseñanza en línea, eliminando ciertas falencias del sistema educativo tradicional. Turoff (1982, p. 21) afirma que una clase o aula virtual "es un entorno de enseñanza y aprendizaje inserto en un sistema de comunicación mediado por ordenador". Los participantes utilizan computadoras como medio de comunicación para acceder a este espacio privado, que permite administrar procesos de enseñanza-aprendizaje basados en un sistema de interacción. Por lo tanto, este entorno simula una clase real, permitiendo el desarrollo de actividades académicas habituales,



donde se puede atender, guiar y evaluar a los estudiantes. Las aulas virtuales son una forma de aprendizaje que se adapta al tiempo y necesidad del estudiante, facilitando el manejo de los temas o contenidos de manera más motivadora que las clases tradicionales.

Las aulas virtuales permiten cambios en nuestras mentalidades y formas de acceder al conocimiento. También posibilitan la extensión de recursos didácticos, evitando limitarse a un espacio geográfico específico, y crean un ambiente didáctico equitativo donde los participantes son libres de asistir a clases.

Tanto el docente como los estudiantes desempeñan un papel crucial en las aulas virtuales, ya que son los usuarios de los nuevos recursos tecnológicos educativos que facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje. No obstante, el uso de estos recursos virtuales no exime al docente de un conocimiento riguroso de las condiciones que rodean el aprendizaje ni de una planificación didáctica cuidadosa. Las aulas virtuales no reemplazarán la educación presencial; deben ser vistas como un complemento que integra y enriquece las habilidades y capacidades de los estudiantes.

1.6 Bases legales

En Ecuador, se está llevando a cabo una transformación en la estructura del Sistema Educativo Nacional. Desde 2008, una nueva Constitución, aprobada en consulta popular, establece los cimientos de una nueva dirección y propósito para la educación. En marzo de 2011, se puso en marcha una nueva Ley Orgánica de Educación Intercultural, que representa un avance significativo para garantizar una educación de calidad y calidez.

La Constitución de 2008 posiciona la educación como un componente esencial del "buen vivir", destacando la importancia de construir una sociedad basada en la diversidad, armonía con la naturaleza y el respeto a la dignidad humana, por lo tanto, este enfoque se refleja en la prioridad otorgada a la educación y la salud en la agenda social del país.

El Artículo 26 de la Constitución establece que la educación es un derecho fundamental para todas las personas a lo largo de sus vidas y es responsabilidad del Estado garantizarlo. La educación es considerada una prioridad en la política pública y en la inversión estatal, siendo clave para la igualdad social y el bienestar general. Además, se destaca que tanto individuos,



familias como la sociedad en su conjunto tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Si comparamos este enfoque con la Constitución anterior de 1998, que establecía que la educación era obligatoria solo hasta la educación básica y gratuita hasta el bachillerato o su equivalente, podemos notar una evolución significativa en el reconocimiento y la garantía del derecho a la educación a lo largo de toda la vida y como un deber del Estado.

La nueva Constitución garantiza los derechos educativos de manera amplia, estableciendo que la educación es un derecho para todas las personas a lo largo de su vida, sin importar la edad, y que debe ser gratuita, incluso hasta el nivel universitario. Además, cambia la prioridad de la educación, enfocándose en el desarrollo integral del individuo en lugar del desarrollo económico exclusivamente.

El Artículo 27 de la Constitución establece que la educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo completo, en consonancia con el respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sostenible y a la democracia. Se enfatiza en que la educación debe ser participativa, obligatoria, intercultural, democrática, inclusiva, diversa, de calidad y calidez. También se promoverá el desarrollo del sentido crítico, el arte, la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, así como el desarrollo de competencias y habilidades para la creación y el trabajo. La educación se considera esencial para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de una nación soberana, siendo un eje estratégico para el desarrollo nacional.

El Artículo 28 garantiza que la educación esté al servicio del interés público y no de intereses individuales o corporativos. Se asegura el acceso universal, la permanencia, la movilidad y la graduación sin discriminación en los niveles inicial, básico y bachillerato o su equivalente. Además, se reconoce el derecho de todas las personas y comunidades a interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende, promoviendo el diálogo intercultural en todas sus formas. Se establece que el aprendizaje puede ocurrir tanto en entornos escolares como no escolares.

La educación pública será universal y laica en todos sus niveles, y será gratuita hasta el tercer nivel de educación superior inclusive. La nueva Constitución busca corregir las



deficiencias de la práctica educativa anterior, incluyendo la influencia excesiva de los intereses gremiales de los maestros en detrimento de la calidad educativa.

El Artículo 29 de la Constitución establece que el Estado garantizará la libertad de enseñanza y la libertad de cátedra en la educación superior, permitiendo a las personas aprender en su propia lengua y contexto cultural. Los padres y representantes tienen la libertad de elegir una educación para sus hijos que refleje sus principios, creencias y preferencias pedagógicas. Esto implica que, aunque la educación pública es laica, las familias pueden optar por instituciones públicas, fiscomisionales, privadas, religiosas, militares, o laicas, según sus fundamentos.

El sistema nacional de educación tiene como objetivo desarrollar las capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, facilitando el aprendizaje y la creación y uso de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. Este sistema se centrará en el estudiante, operando de manera flexible, dinámica, inclusiva, eficaz y eficiente, con una visión intercultural que respete la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país y los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades.

El Artículo 344 menciona que el sistema nacional de educación incluirá las instituciones, programas, políticas, recursos y actores del proceso educativo, abarcando desde la educación inicial hasta el bachillerato y estando conectado con el sistema de educación superior. El Estado, a través de la autoridad educativa nacional, será responsable de formular políticas, regular y controlar las actividades educativas, y garantizar el correcto funcionamiento de las entidades del sistema. Antes de la nueva Constitución, el Ministerio de Educación tenía una autoridad limitada en el sistema educativo. Un logro clave de la nueva Constitución es la recuperación de la rectoría del Estado en educación, asegurando que la educación sea un derecho para todos a lo largo de su vida, un proceso que está en marcha.

El Artículo 345 establece que la educación como servicio público se ofrecerá a través de instituciones públicas, fiscomisionales y particulares. Estas instituciones proporcionarán servicios sociales y apoyo psicológico sin costo, dentro del marco de inclusión y equidad social. La nueva Constitución reafirma que la educación es un servicio público, independientemente



de su tipo de sostenimiento, corrigiendo la visión previa de que la educación privada y fisco-misional operaban bajo reglas de mercado.

El Artículo 346 dispone la creación de una institución pública con autonomía para la evaluación integral interna y externa, promoviendo la calidad educativa. Esta medida representa un avance significativo para mejorar la educación. Según la Constitución, existen dos sistemas educativos principales: el Sistema Nacional de Educación, que incluye los niveles de educación inicial, básica y bachillerato, y el sistema de educación superior.

El segundo sistema educativo en Ecuador es el Sistema de Educación Superior, que incluye universidades y escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos y pedagógicos, y conservatorios de música y artes, todos ellos debidamente acreditados y evaluados. Para regular estos dos sistemas educativos, se aprobaron la Ley Orgánica de Educación Intercultural, que regula el Sistema Nacional de Educación, y la Ley Orgánica de Educación Superior, que regula el Sistema de Educación Superior. Ambas leyes están plenamente alineadas con la Constitución de 2008.

La Constitución establece que los dos sistemas educativos deben funcionar de manera articulada, un elemento crucial para superar la desconexión y falta de continuidad que existía entre ellos en el pasado. El Artículo 1 de la Ley Orgánica de Educación Intercultural, vigente desde marzo de 2011, garantiza el derecho a la educación y define los principios y objetivos generales que guían la educación ecuatoriana en el contexto del Buen Vivir, la interculturalidad y la plurinacionalidad. Esta ley también establece las relaciones entre los actores educativos, desarrolla y profundiza los derechos, obligaciones y garantías constitucionales en el ámbito educativo, entre otros aspectos.

La presente tesis se centrará en el Sistema Educativo Nacional, específicamente en los niveles de educación inicial, básica y bachillerato, según lo más relevante de la nueva Ley Orgánica de Educación Intercultural. Los principios en los que se basa la actividad educativa, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales, son treinta y siete, e incluyen: universalidad, educación para el cambio, libertad; interés superior de los niños, niñas y adolescentes; atención prioritaria, desarrollo de procesos, aprendizaje permanente, inter-aprendizaje y multiaprendizaje, educación en valores, enfoque de derechos, igualdad de género,



educación para la democracia, comunidad de aprendizaje, participación ciudadana, corresponsabilidad, motivación, evaluación, flexibilidad, cultura de paz y resolución de conflictos; investigación, construcción y desarrollo permanente de conocimientos, exigibilidad y rendición de cuentas, escuelas saludables y seguras, convivencia armónica y pertinencia.



CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO.

2.1 Conceptualización y operacionalización de las variables

Tabla 1 Operacionalización de las variables

Variable Independiente	Definición	Dimensión	Indicadores	Instrumento	Escala
Entornos virtuales en el aprendizaje autónomo y colaborativo	Plataforma que permite a educadores y profesionales de la formación crear y gestionar cursos en línea de forma flexible y personalizada.	Herramientas Tecnológicas y plataformas virtuales	Chat Foro Educativos Blogs Video Conferencias Documentos de contenido Animaciones Subir archivos	Encuesta	Nominal
Variable dependiente	Es una estrategia	Aprendizaje en línea.	Adopción de la herramienta	Encuesta	Ordinal

<p>El aprendizaje autónomo que posee el alumno en tomar sus propias decisiones al momento de adquirir su propio aprendizaje.</p>	<p>didáctica que promueve el aprendizaje centrado en el trabajo de grupos de estudiantes.</p>	<p>Estrategias colaborativas Desarrollo de Habilidades del Auto aprendizaje Trabajo en equipo.</p>			
--	---	--	--	--	--



2.2 Enfoque de la Investigación

Durante la investigación se llevó a cabo la etapa de recolección de datos, se realizó una revisión bibliográfica de artículos académicos y capítulos de libros relacionados con aprendizaje colaborativo y entornos virtuales. Además, la búsqueda incluyó criterios como: artículos académicos de revistas indexadas para mayor fiabilidad de las fuentes, estudios que se relacionan con el campo de la educación, investigaciones que incluyeron el desarrollo de aprendizaje colaborativo mediado por entorno virtuales dentro y fuera del aula. Para realizar la búsqueda de bibliografía se utilizaron las siguientes palabras claves: aprendizaje –enseñanza, aprendizaje colaborativo, entornos virtuales, TIC.

Para consolidar la bibliografía fue necesario buscarla a través de las bases de datos digitales pertenecientes a la biblioteca virtual de la Universidad Simón Bolívar, se realizó la indagación en la base de datos Scielo y Doaj. Se usó la herramienta Mendeley, la cual, permite guardar las investigaciones para facilitar su agrupación. En consecuencia, con la búsqueda se dio lectura a cada segmento denominado Abstract, que corresponde al resumen, para identificar si dicho artículo está relacionado con el tema planteado; los resultados obtenidos fueron agrupados en los siguientes tópicos:

- a. Autores
- b. Tema central
- c. Marco teórico/conceptual
- d. Método
- e. Muestra
- f. Resultados
- g. Brechas

Estos tópicos permitieron generar una tabla analítica que sintetiza de manera concisa las relaciones que se encontraron en la bibliografía propuesta, de esta manera, se identifican las brechas existentes sobre entornos virtuales y aprendizaje colaborativo en educación básica. El presente trabajo de investigación busca determinar la utilidad de los entornos virtuales en la motivación del estudiante en el proceso de aprendizaje, se ha optado por una metodología mixta,



es decir, cualitativa y cuantitativa, de esta manera se ha de explorar las concepciones de los docentes sobre el potencial de los EVA en el aprendizaje colaborativo y las opiniones de los estudiantes sobre el proceso educativo mediado por ordenador. Para ello, se trabajará con los alumnos y docentes del séptimo grado de educación de la unidad educativa Rio Cenepa.

Por consiguiente, los informantes en el trabajo de campo serán los docentes de las diversas cátedras que han utilizado EVA, los docentes serán seleccionados con ciertos criterios: experiencia relacionada con su cátedra, condición laboral y participación activa mediada por entornos virtuales en educación básica media, además, se elaboró una codificación de referencia, de este modo, se mantuvo el anonimato.

En la recolección de datos de los docentes se utilizó la entrevista, que tuvo un enfoque deductivo, fue semiestructurada, procurando plantear preguntas abiertas que ayudarán al objetivo planteado, se grabará y tomarán apuntes de los datos concernientes al tema de investigación, de esta manera, se permitirá sustentar el paradigma constructivista que engloba a la presente investigación donde la interacción ha promovido la construcción de conocimiento, se obtuvo información centrada sobre una lista determinada de temas en relación con el objetivo específico planteado. La entrevista estuvo basada en las preguntas presentes en estudios de otros autores (Mena, Rueda, y Vázquez 2019); relacionados con temas de aprendizaje colaborativo y soporte tecnológico:

Las preguntas propuestas serán: ¿Para usted de qué manera las actividades mediadas por entornos virtuales fomentan aprendizaje colaborativo? ¿Cómo la institución, donde usted presta sus servicios profesionales en educación, contribuye al desarrollo de actividades colaborativas? ¿Para usted qué competencias deberían tener los docentes que trabajan con entornos virtuales? ¿Usted en qué actividades ha experimentado aprendizaje colaborativo?

Para el análisis de las entrevistas, se hará transcripción de las mismas, para ello, se utilizará el programa Dragon Naturally Speaking, este programa permite transcribir las entrevistas usando un micrófono y reconocimiento de voz, la ventaja es que se puede procesar datos grabados en archivos de audio. De esta manera, se realizó una agrupación informativa tomando en cuenta las diversas dimensiones que pudieron surgir en concordancia con el objetivo. En la entrevista se valoraron elementos teóricos sustantivos, lo cual, permitirá generar

conceptos significativos que se aproximen a responder la pregunta central de la presente investigación desde la visión cualitativa.

2.3 Alcance de la investigación

El alcance de la investigación es descriptivo, tal como lo expresan Hernández y Mendoza (2018) en esta modalidad se pretende suministrar las características y propiedades del objeto de estudio con la finalidad de exhibir en detalle sus atributos.

La investigación de campo en entornos virtuales, se ha convertido en un área de estudio cada vez más relevante en el contexto de la sociedad digital como lo menciona el destacado Hernández, et al. (2018) "el proceso de recolección de datos en entornos virtuales como internet, redes sociales, foros en línea y plataformas educativas, utilizando herramientas y técnicas específicas para analizar la información obtenida" valiosas sobre este enfoque metodológico innovador.

La investigación de campo brinda la oportunidad de validar teorías existentes o probar hipótesis específicas sobre cómo la implementación de entornos virtuales puede influir en el proceso de enseñanza- aprendizaje autónomo y colaborativo.

La observación directa, entrevista y la recopilación de datos permitirán una evaluación más precisa de las relaciones causales entre la variable independiente (los entornos virtuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje) y la variable dependiente (el aprendizaje autónomo que posee el alumno en tomar sus propias decisiones al momento de adquirir su propio aprendizaje).

La presencia directa en el entorno educativo garantizará la credibilidad y autenticidad de los datos recopilados. La interacción con profesores, estudiantes permitirá obtener percepciones profundas y valiosas sobre el uso de los entornos virtuales en un contexto educativo real.

La razón del no utilizar los entornos virtuales afecta al proceso de enseñanza - aprendizaje autónomo y colaborativo tiene implicaciones significativas tanto para los educadores como educandos. Los resultados de esta investigación de campo pueden contribuir

a mejorar las prácticas educativas y a guiar la implementación efectiva de herramientas tecnológicas en entornos educativos.

2.3.1 Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación

Los métodos de investigación son el conjunto de estrategias y procedimientos sistemáticos que los investigadores utilizan para recolectar, analizar e interpretar datos con el objetivo de responder a preguntas de investigación y generar conocimiento.

La elección del método o métodos idóneos depende de diversos factores, incluyendo el tipo de investigación, las características del problema de estudio, los recursos disponibles y las preferencias del investigador.

En esencia, los métodos de investigación sirven como herramientas fundamentales para:

- **Describir fenómenos o variables:** Los métodos permiten cuantificar y caracterizar aspectos de una población, evento o situación, brindando información sobre sus dimensiones y características.
- **Examinar relaciones entre variables:** Los métodos facilitan la identificación de asociaciones entre diferentes variables, permitiendo comprender cómo una variable influye o se relaciona con otra.
- **Probar hipótesis:** Los métodos permiten evaluar suposiciones o conjeturas sobre relaciones causales o explicaciones de fenómenos, aportando evidencia para confirmar o refutar dichas hipótesis.
- **Comprender experiencias y perspectivas:** Los métodos cualitativos permiten profundizar en las vivencias, puntos de vista y significados que las personas tienen sobre un tema o fenómeno, proporcionando una comprensión más rica y contextualizada.
- **Generar nuevas ideas y teorías:** Los métodos facilitan la exploración de nuevos conceptos, la identificación de patrones y la construcción de explicaciones teóricas para comprender mejor un fenómeno.

Es importante destacar que no existe un método de investigación único y universal. La elección del método o métodos más adecuados dependerá de los objetivos específicos de la investigación, las características del problema de estudio y las preferencias del investigador.

En algunos casos, puede ser necesario utilizar una combinación de métodos para obtener una comprensión más completa del fenómeno en estudio.

A continuación, se presentan algunos de los tipos de métodos de investigación más comunes:

- 1. Métodos cuantitativos:** Se basan en la recopilación y análisis de datos numéricos para describir, explicar o predecir fenómenos. Algunos ejemplos incluyen encuestas, experimentos y análisis de datos secundarios.
- 2. Métodos cualitativos:** Se enfocan en la comprensión profunda de las experiencias, perspectivas y significados asociados a un fenómeno o situación. Algunos ejemplos incluyen entrevistas, grupos focales y observación participante.
- 3. Métodos mixtos:** Combinan métodos cuantitativos y cualitativos para obtener una comprensión más completa y rica del fenómeno en estudio.

En resumen, los métodos de investigación son herramientas indispensables para el desarrollo de la investigación científica.

Su aplicación rigurosa y sistemática permite a los investigadores obtener información válida y confiable, generar conocimiento nuevo y contribuir al avance de diversas áreas del saber. La elección adecuada del método o métodos depende de los objetivos específicos de cada investigación, considerando las características del problema de estudio, los recursos disponibles y las preferencias del investigador.

Es fundamental recordar que la investigación es un proceso dinámico y flexible. A medida que el investigador se adentra en el estudio, puede surgir la necesidad de ajustar los métodos o incluso incorporar nuevos enfoques para responder a interrogantes emergentes o hallazgos inesperados. La apertura y la flexibilidad son claves para realizar investigaciones de calidad que contribuyan al avance del conocimiento.



2.4 Instrumentos derivados de la metodología seleccionada

La técnica utilizada fue la encuesta, (Donna M. McMillan y Michael D. Onyx) explica que la encuesta permite recolectar información valiosa sobre una amplia gama de temas.

Su naturaleza sistemática y estandarizada la convierte en una herramienta útil para describir, explicar y predecir características y comportamientos de la población objetivo.

La elección de la encuesta como método de investigación depende de los objetivos específicos del estudio, las características del problema de estudio y los recursos disponibles.

Es importante destacar que las encuestas, como cualquier método de investigación, tienen sus propias limitaciones.

Se deben considerar cuidadosamente aspectos como el sesgo de muestreo, la tasa de respuesta, la calidad de las preguntas y el análisis de datos para garantizar la validez y confiabilidad de los resultados.

2.5 Delimitación de la población y la muestra.

La población objeto de estudio comprende tanto a los estudiantes como a los docentes de séptimo grado de la Unidad Educativa Rio Cenepa. Es así que, esto se justifica por la relevancia de entender tanto las percepciones de los estudiantes como las experiencias y opiniones de los docentes en relación con el tema de investigación.

La obtención de la muestra para la investigación se llevó a cabo empleando la fórmula estadística destinada a poblaciones finitas, con un margen de error del 0.05%.

Cálculo de la muestra:

$$n = \frac{Z^2 P Q N}{(N - 1) E^2 + Z^2 P Q}$$

En donde:

n= Tamaño de muestra



Z= Valor Z curva normal (1.96) P= Probabilidad de éxito (0.50) Q= Probabilidad de fracaso (0.50) N= Población (130)

E= Error muestral (0.05)

Sustituyendo la fórmula:

$$n = (1.96)^2 (0.50) (0.50) (130)$$

$$(130 - 1) (0.05)^2 + (1.96)^2 (0.50) (0.50)$$

$$n = (3.84) (0.25) (130)$$

$$(129) (0.0025) + (3.84) (0.25)$$

$$n = (0.96) (130)$$

$$0.32 + 0.96$$

$$n = 124.80$$

$$1.28$$

$$n = 97.5 = 98$$

Justificación del tipo de muestreo y procedimientos de selección de la muestra:

Para obtener una muestra representativa, se empleó un muestreo probabilístico estratificado, considerando a los estudiantes y docentes como estratos separados, ya que este enfoque garantiza la representación adecuada de ambas poblaciones en la muestra final.

El cálculo del tamaño de la muestra se realizó utilizando la fórmula estadística destinada a poblaciones finitas, con un margen de error del 0.05%. Se consideraron tanto los estudiantes como los docentes en el proceso de determinación del tamaño de la muestra.

Sustituyendo los valores en la fórmula, se obtuvo un tamaño de muestra de 98 estudiantes. Para seleccionar a los docentes, se aplicó un método de muestreo aleatorio simple, eligiendo al azar a cinco docentes de séptimo grado.

Por lo tanto, la muestra final quedó conformada por 98 estudiantes y 5 docentes de la Unidad Educativa Rio Cenepa, lo que proporciona una representación adecuada de ambas poblaciones en el estudio.



2.6 Estrategia metodológica investigativa o proceder metodológico general seguido en el proceso de investigación de acuerdo con el alcance e intereses de la investigación.

De acuerdo con lo mencionado por Acosta (2023) el diseño metodológico En su libro "Case Study Research: Design and Methods", Yin define el diseño metodológico como el "plan general para recolectar y analizar datos" en una investigación de caso de estudio.

Enfatiza que el diseño metodológico debe ser flexible y adaptarse a las características específicas del caso en estudio.

La observación directa, entrevista y la recopilación de datos permitirán una evaluación más precisa de las relaciones causales entre la variable independiente (La variable independiente en este caso sería los entornos virtuales en el aprendizaje autónomo y colaborativo) y la variable dependiente (el aprendizaje autónomo que posee el alumno en tomar sus propias decisiones al momento de adquirir su propio aprendizaje).

Es por eso que se inicia este proceso con el estudio de las variables de la investigación. Iniciando con la **variable independiente** " los entornos virtuales en el aprendizaje autónomo y colaborativo " que hace referencia como plataformas educativas en línea que ofrecen una amplia gama de herramientas y recursos para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje, fomentando la interacción, la colaboración y el aprendizaje autónomo, además tenemos la siguiente **variable dependiente** "el aprendizaje autónomo que posee el alumno en tomar sus propias decisiones al momento de adquirir su propio aprendizaje" que se caracteriza por la capacidad del estudiante para tomar las riendas de su propio proceso de aprendizaje, asumiendo un rol activo y responsable en la adquisición de conocimiento, habilidades y actitudes.

A diferencia del aprendizaje tradicional, donde el docente es el guía principal, el aprendizaje autónomo coloca al estudiante en el centro del proceso.

Etapa del diagnóstico final o validación de la propuesta (teórica o empírica)

En esta etapa, se llevó a cabo la validación de la propuesta teórica y empírica mediante el análisis de los datos recopilados y la comparación con la literatura existente en el campo de

estudio. Se procedió a examinar si los resultados obtenidos respaldan las hipótesis planteadas y contribuyen al avance del conocimiento en el área de investigación.

Para validar la propuesta teórica, se compararon los hallazgos obtenidos en la investigación con los marcos teóricos y conceptuales revisados durante la fase de revisión bibliográfica. Se buscó identificar coincidencias, discrepancias o nuevas perspectivas que enriquecieran la comprensión del fenómeno estudiado.

En cuanto a la validación empírica, se analizaron los resultados obtenidos a partir de la recolección y análisis de datos, incluyendo las encuestas y entrevistas realizadas tanto a estudiantes como a docentes. Se evaluó si los datos obtenidos respaldan las conclusiones propuestas y si proporcionan nuevas perspectivas sobre la relación entre los entornos virtuales y el aprendizaje colaborativo en el contexto educativo.

El análisis de los datos se llevó a cabo utilizando métodos estadísticos y técnicas de análisis cualitativo, según la naturaleza de los datos recopilados. Se buscaron patrones, tendencias y relaciones significativas que ayudaran a responder a las preguntas de investigación planteadas en el estudio.

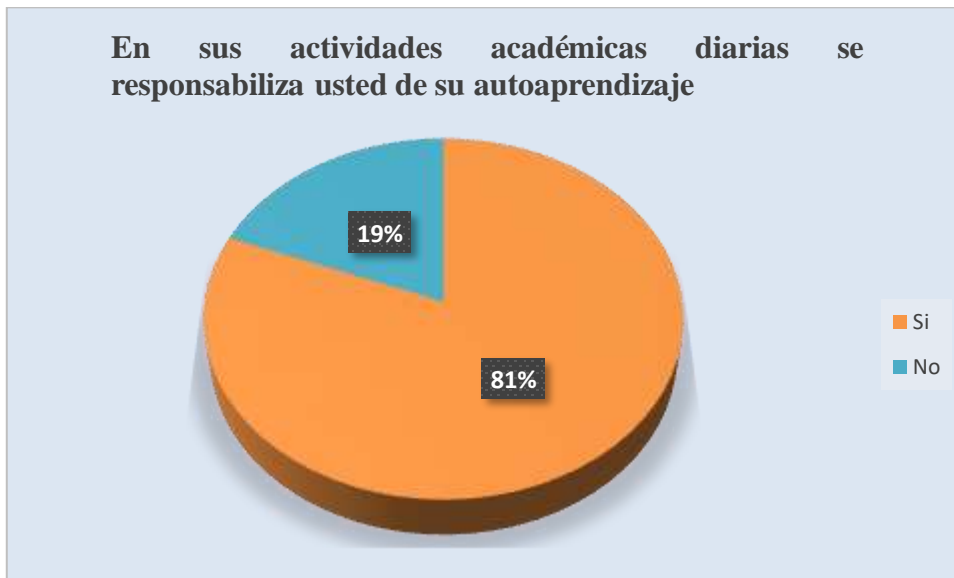
Finalmente, se procedió a la interpretación de los resultados, destacando las implicaciones prácticas y teóricas de los hallazgos obtenidos. Se discutieron las limitaciones del estudio y se ofrecieron recomendaciones para futuras investigaciones en el área.

2.7 Presentación de los resultados del estudio diagnóstico resultado de encuesta a los estudiantes

Encuesta a los estudiantes:

Pregunta 1. ¿En sus actividades académicas diarias se responsabiliza usted de su autoaprendizaje?

Figura 1 Actividades académicas diarias



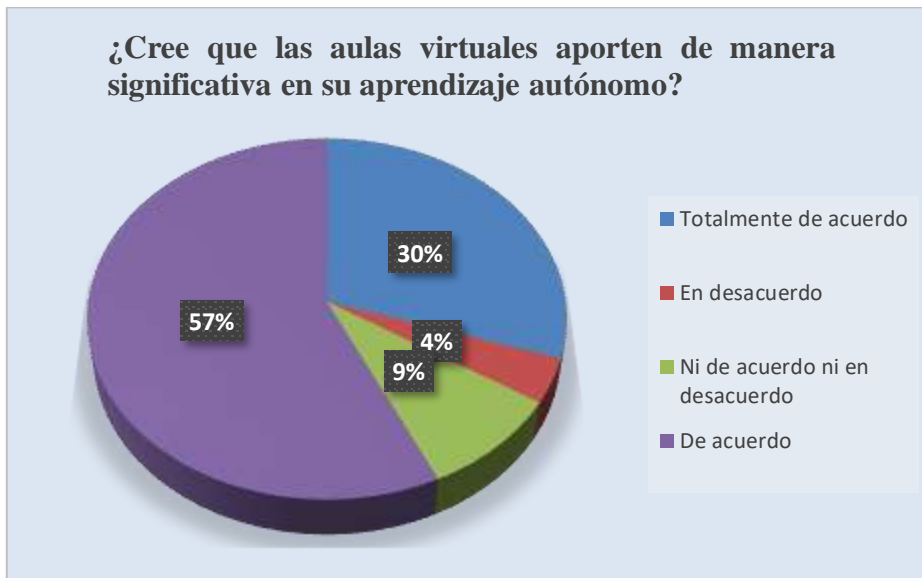
Análisis e interpretación:

En relación con la responsabilidad del autoaprendizaje, es relevante mencionar que el 81% del alumnado encuestado se responsabiliza de su autoaprendizaje, mientras que el 19% no lo hace, marcando una diferencia significativa entre ambos grupos. Podemos decir que en la Unidad Educativa “Río CENEPA” predomina una tendencia hacia la responsabilidad en el autoaprendizaje.

La mayoría de los estudiantes encuestados expresan que, aunque sea ocasionalmente, utilizan aulas virtuales educativas, por lo tanto, este es el motivo principal para implementar esta herramienta tecnológica en la institución, ya que es fundamental que las personas se familiaricen y se apropien de estos recursos, especialmente en el ámbito educativo, dado que estas modalidades de estudio interactivo facilitan la creación y el desarrollo del conocimiento.

Pregunta 2. ¿Cree que las aulas virtuales aporten de manera significativa en su aprendizaje autónomo?

Figura 2 Aprendizaje autónomo



Análisis e interpretación:

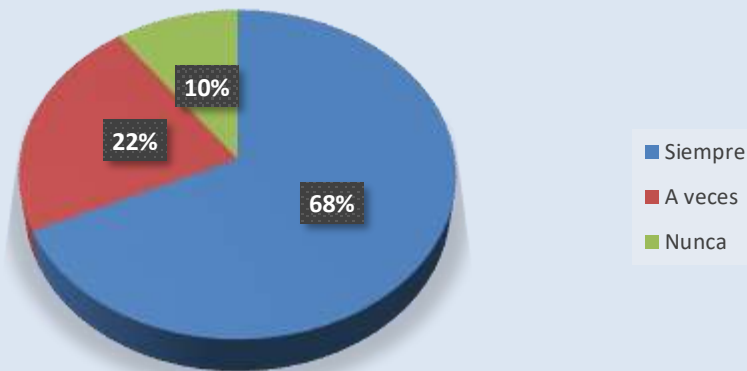
Un alto porcentaje de estudiantes 87% están de acuerdo en que las aulas virtuales aportan de manera significativa en su aprendizaje autónomo. Esto sugiere que las aulas virtuales pueden ser una herramienta valiosa para apoyar el aprendizaje de los estudiantes, debido a la flexibilidad, el acceso a la información y la interacción que ofrecen.

Pregunta 3. ¿Con qué frecuencia utiliza usted un aula virtual para que la considere como apoyo pedagógico en su aprendizaje?

Figura 3 Frecuencia uso de un aula virtual



¿Con qué frecuencia utiliza usted un aula virtual para que la considere como apoyo pedagógico en su aprendizaje?



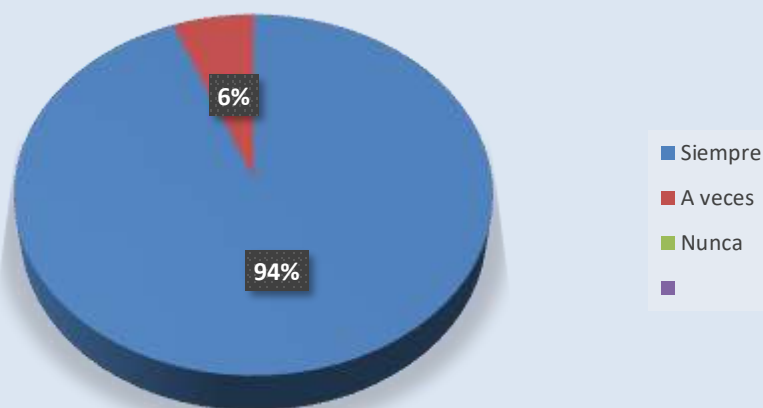
Análisis e interpretación:

En relación con la frecuencia de uso de las aulas virtuales como apoyo pedagógico, la gran mayoría de los estudiantes manifiesta que nunca utilizan un aula virtual para este fin. Por lo tanto, la creación de un aula virtual permitirá la participación individual e independiente de los estudiantes, mejorando así la adquisición y utilización de un aprendizaje significativo.

Pregunta 4. ¿Con qué frecuencia sus docentes utilizan un aula virtual para que el aprendizaje sea más entretenido?

Figura 4 Aula virtual para que el aprendizaje sea más entretenido

¿Con qué frecuencia sus docentes utilizan un aula virtual para que el aprendizaje sea más entretenido?



Análisis e interpretación:

En relación con la influencia de las nuevas tecnologías de la información en el proceso de enseñanza-aprendizaje, el 94% de los estudiantes manifiesta que sus docentes no utilizan aulas virtuales, lo que les impide obtener un aprendizaje más entretenido. Por otro lado, el 6% menciona que sí han tenido contacto con aulas virtuales y, por lo tanto, han disfrutado de un aprendizaje más entretenido. La pregunta evidencia claramente que la gran mayoría de los estudiantes nunca utiliza herramientas virtuales durante su formación académica.

Pregunta 5. ¿Considera que el uso de un entorno virtual en sus asignaturas le permitirá un auto aprendizaje y trabajo colaborativo?

Figura 5 Uso de un entorno virtual en sus asignaturas



Análisis e interpretación:

En relación con la influencia de los entornos virtuales en el autoaprendizaje y el trabajo colaborativo, cabe mencionar que el 90% de los estudiantes está de acuerdo o totalmente de acuerdo con la premisa de que la implementación de un entorno virtual promovería estas habilidades. En contraste, un 7% está de acuerdo y un 3% está en desacuerdo. Basados en los resultados de la muestra, existe una alta percepción entre los estudiantes de que la implementación de entornos virtuales puede ayudar de manera positiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Pregunta 6 ¿Su profesor(a) utiliza alguna plataforma virtual para impartir las clases?

Figura 6 Plataforma virtual para impartir las clases



Análisis e interpretación:

En relación con la utilización de plataformas virtuales por parte de los profesores como herramienta complementaria, el 65% de los estudiantes manifiesta estar totalmente de acuerdo en que sus maestros utilizan actualmente una plataforma virtual, mientras que el 35% está de acuerdo. En consecuencia, esto indica que el 100% reconoce la existencia de entornos virtuales en la institución. Basados en los resultados de la muestra, existe una alta percepción positiva entre los estudiantes sobre la implementación de entornos virtuales. Por lo tanto, la necesidad de una mediación pedagógica en la selección de los recursos podría potenciar aún más el aprendizaje y permitir una verdadera inclusión, igualdad y diálogo entre los actores del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Pregunta 7 ¿Le gustaría que en sus asignaturas y programas de estudio se utilicen recursos multimedia a través de audio, video y movimiento?

Figura 7 Recursos multimedia a través de audio, video y movimiento



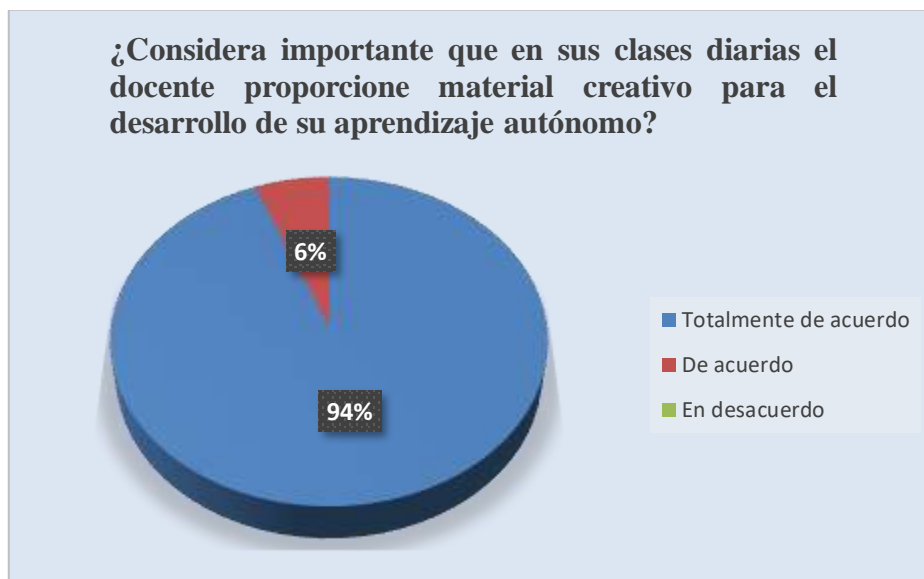
Análisis e interpretación:

En relación con la pregunta sobre si les gustaría que en sus asignaturas y programas de estudio se utilicen recursos multimedia a través de audio, video y movimiento, el 100% de los estudiantes encuestados está totalmente de acuerdo, lo que refleja una altísima aceptación para un cambio en las herramientas y, por ende, en la didáctica del proceso tradicional de enseñanza-aprendizaje.

Basados en los resultados de esta pregunta, es evidente que nuevas modalidades como el b-learning mediante la plataforma Moodle pueden brindar un gran apoyo al sistema educativo presencial. Adicionalmente, se requiere un cambio significativo tanto en estudiantes como en docentes en cuanto a la didáctica existente.

Pregunta 8 ¿Considera importante que en sus clases diarias el docente proporcione material creativo para el desarrollo de su aprendizaje autónomo?

Figura 8 Material creativo para el desarrollo de su aprendizaje autónomo



Análisis e interpretación:

En relación con la pregunta sobre si los estudiantes consideran importante que en sus clases diarias el docente proporcione material creativo para el desarrollo de su aprendizaje autónomo, el 94% de la muestra manifestó estar totalmente de acuerdo y un 6% se manifestó de acuerdo. Considerando estos resultados, se puede interpretar objetivamente que un alto porcentaje de la muestra considera necesario que en sus clases diarias el docente proporcione material creativo para fomentar el aprendizaje autónomo. De acuerdo con los resultados, es importante que el equipo docente reciba capacitación para facilitar la transición de la educación tradicional y lograr conocimientos significativos en los alumnos.

Pregunta 9 ¿Considera usted que es necesario que los docentes reciban actualización en el uso de herramientas y uso de aulas virtuales?

Figura 9 Actualización en el uso de herramientas y uso de aulas virtuales



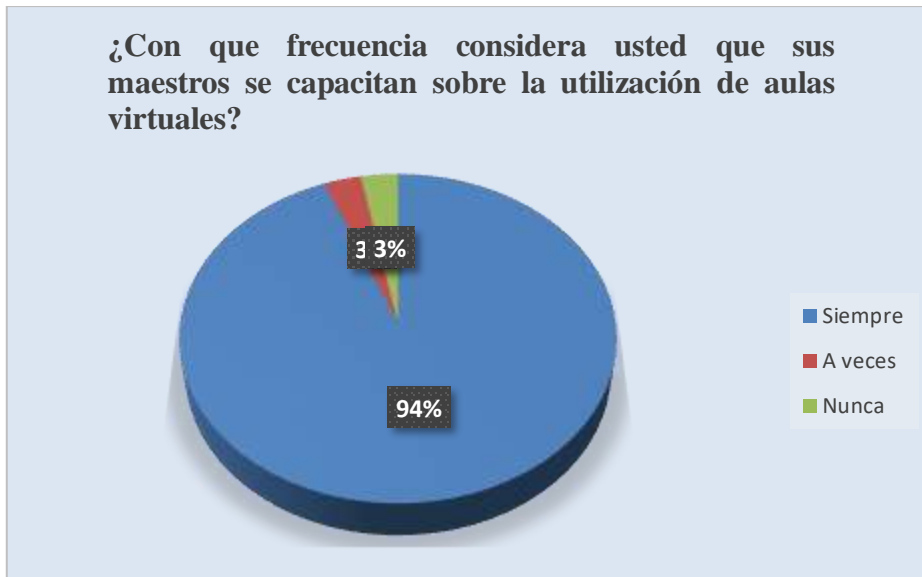
Análisis e interpretación:

En relación con la pregunta sobre si los estudiantes consideran necesario que los docentes reciban actualización en el uso de herramientas y aulas virtuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, el 100% de la muestra está totalmente de acuerdo. El alto índice de actividades cotidianas en las cuales las tecnologías de la información y comunicación están presentes evidencia su potencial como herramienta educativa.

Pregunta 10 ¿Con que frecuencia considera usted que sus maestros se capacitan sobre la utilización de aulas virtuales?

Figura 10 Maestros se capacitan

¿Con que frecuencia considera usted que sus maestros se capacitan sobre la utilización de aulas virtuales?



Análisis e interpretación:

En relación con la pregunta sobre la frecuencia con la que consideran los estudiantes que sus maestros se capacitan sobre la utilización de aulas virtuales, los resultados son bastante complejos y requieren un análisis detallado. El 94% manifiesta estar totalmente de acuerdo, un 3% expresa que a veces, y otro 3% menciona que nunca. Se puede concluir que la mayoría de estudiantes consideran que sus docentes están escasamente capacitados en el uso de aulas virtuales. Dado el contexto actual, donde la actualización constante en el campo tecnológico, especialmente en el ámbito educativo, es esencial, este resultado subraya la necesidad de un mayor esfuerzo en la capacitación docente en este aspecto.

Entrevistas a docentes

Objetivo: Investigar la influencia de la utilización de aulas virtuales en el aprendizaje autónomo de los estudiantes.

- ¿Considera que la utilización de aulas virtuales permite el desarrollo del aprendizaje autónomo de los estudiantes?
- ¿Los recursos tecnológicos permitirán un auto-aprendizaje en los estudiantes?
- ¿Alguna vez ha utilizado aulas virtuales para fortalecer el auto-aprendizaje de los estudiantes?

- ¿Ha notado algún incremento de autonomía en la educación de los estudiantes?
- ¿Considera usted importante la utilización de aulas virtuales para fortalecer la educación autónoma de los estudiantes?

Interpretación de la entrevista:

Los docentes entrevistados coinciden en que la integración de aulas virtuales como complemento didáctico puede promover el aprendizaje autónomo de sus estudiantes. No obstante, señalan que su falta de actualización en el manejo de información y contenido virtual limita la implementación de herramientas de aprendizaje más dinámicas y motivadoras en comparación con las metodologías tradicionales.

Otro docente también responde de manera favorable durante la entrevista, indicando que la adopción de aulas virtuales representa un recurso didáctico significativo. Él enfatiza la importancia de que los docentes busquen constantemente métodos y herramientas innovadoras para interactuar con los estudiantes de manera efectiva y eficiente. Además, subraya que la incorporación del entorno virtual puede facilitar el desarrollo del autoaprendizaje en los estudiantes, preparándolos así para enfrentar los desafíos de la sociedad contemporánea.

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

La pregunta 4 refleja una realidad donde la mayoría de los estudiantes no están expuestos a las ventajas que ofrecen las aulas virtuales en términos de diversificación de métodos de enseñanza y enriquecimiento de la experiencia educativa. Por lo cual, es importante plantear interrogantes sobre la preparación y la disposición de los docentes para adaptarse a las demandas de un entorno educativo cada vez más digitalizado.

En cuanto al uso de aulas virtuales para hacer el aprendizaje más entretenido, los resultados revelan una realidad significativa. De acuerdo con la percepción de los estudiantes, aproximadamente el 94% reporta que sus docentes no hacen uso de estas herramientas. Por lo tanto, esto sugiere una brecha importante en la integración de tecnología en el proceso educativo, lo cual podría tener implicaciones en la calidad y la experiencia de aprendizaje. El hecho de que solo el 6% de los estudiantes mencione haber tenido contacto con aulas virtuales y haber experimentado un aprendizaje más entretenido subraya aún más esta situación. Es así que, estos resultados señalan una oportunidad perdida para enriquecer el ambiente educativo a través de recursos digitales que pueden hacer que el aprendizaje sea más dinámico, interactivo y, en última instancia, más efectivo.

Los resultados obtenidos de la pregunta 8 sobre la importancia percibida por los estudiantes respecto a que los docentes proporcionen material creativo para el desarrollo de su aprendizaje autónomo son bastante reveladores. El 94% de la muestra expresó estar totalmente de acuerdo con esta afirmación, mientras que un 6% se manifestó de acuerdo. Estos datos reflejan una clara tendencia hacia la valoración de la creatividad como un elemento fundamental para promover un aprendizaje autónomo y significativo. La alta proporción de estudiantes que respaldan la necesidad de material creativo en sus clases diarias sugiere un reconocimiento generalizado de la importancia de la innovación y la originalidad en el proceso educativo. De tal manera, esto podría interpretarse como una demanda por parte de los estudiantes de experiencias de aprendizaje más estimulantes, dinámicas y adaptadas a sus necesidades individuales. La presencia de un pequeño porcentaje que también está de acuerdo con esta afirmación indica que existe un consenso general entre los estudiantes sobre la relevancia de este enfoque pedagógico. Sin embargo, también sugiere que aún hay espacio para el crecimiento y la expansión de estas prácticas dentro del entorno educativo. Los resultados subrayan la



importancia de que los docentes estén capacitados y preparados para ofrecer una variedad de recursos y actividades creativas que promuevan el aprendizaje autónomo de los estudiantes. La capacitación en métodos innovadores de enseñanza y el fomento de la creatividad en el aula podrían ser áreas clave de desarrollo profesional para los educadores, con el objetivo de mejorar la calidad y la efectividad del proceso educativo. En conclusión, estos hallazgos respaldan la necesidad de promover una cultura educativa que valore y fomente la creatividad como un medio para potenciar el aprendizaje autónomo y el desarrollo integral de los estudiantes.

Finalmente, los resultados obtenidos de la pregunta 10 sobre la frecuencia con la que los estudiantes consideran que sus maestros se capacitan en el uso de aulas virtuales revelan una situación que merece atención. El 94% de los estudiantes manifiesta estar totalmente de acuerdo con la afirmación de que sus maestros se capacitan escasamente en este aspecto. De tal manera, este dato es significativo y sugiere una brecha importante en la preparación y actualización de los docentes en el uso de tecnologías educativas. Pues, la presencia de un pequeño porcentaje (3%) de estudiantes que mencionan que a veces sus maestros se capacitan sobre el uso de aulas virtuales, así como otro 3% que indica que nunca lo hacen, refleja una falta de consistencia en los esfuerzos de capacitación en este ámbito. Con lo cual, esto podría atribuirse a una variedad de factores, como limitaciones de recursos, falta de tiempo o acceso a oportunidades de desarrollo profesional. La conclusión principal que se puede extraer de estos resultados es la necesidad urgente de un mayor enfoque en la capacitación docente en el uso efectivo de tecnologías educativas, en particular de las aulas virtuales. En un mundo cada vez más digitalizado, donde la integración de la tecnología en el aula es fundamental para la mejora del proceso educativo, es imperativo que los docentes estén bien preparados y actualizados en este aspecto.

Este hallazgo destaca la importancia de invertir en programas de desarrollo profesional que aborden específicamente la capacitación en tecnología educativa y promuevan una cultura de aprendizaje continuo entre los educadores. Además, resalta la necesidad de implementar políticas y estrategias institucionales que faciliten el acceso de los docentes a recursos y oportunidades de capacitación en este campo.

CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Tema: Diseño e implementación de estrategias didácticas innovadoras para mejorar el aprendizaje en entornos virtuales en la institución Educativa Fiscomisional Río Cenepa

3.1.Presentación:

La presente propuesta tiene como objetivo abordar la problemática del aprendizaje en entornos virtuales en la institución Educativa Fiscomisional Río Cenepa, proponiendo el diseño e implementación de estrategias didácticas innovadoras que fomenten el aprendizaje autónomo y colaborativo, promoviendo así un mayor rendimiento académico y una experiencia educativa más enriquecedora para los estudiantes.

3.2.Objetivos:

Objetivo General:

Desarrollar y validar estrategias didácticas innovadoras para potenciar el aprendizaje en entornos virtuales en los estudiantes de la Institución Educativa Fiscomisional Río Cenepa, fomentando la autonomía y la colaboración en su proceso educativo.

Objetivos Específicos:

- Diseñar estrategias didácticas adaptadas a las características y necesidades de los estudiantes, aprovechando al máximo las herramientas disponibles en los entornos virtuales.
- Implementar las estrategias diseñadas y evaluar su efectividad en términos de mejora del aprendizaje autónomo y colaborativo de los estudiantes.
- Analizar los resultados obtenidos y proponer recomendaciones para la optimización de la enseñanza en entornos virtuales en futuras implementaciones.

3.3.Fundamentación:

Los entornos virtuales han adquirido una relevancia creciente en el ámbito educativo, especialmente en el contexto actual de transformación digital. Según diversos estudios (Basols y Gutiérrez, 2024), el uso de entornos virtuales en la educación puede potenciar el aprendizaje

autónomo y colaborativo, ofreciendo a los estudiantes la flexibilidad para gestionar su propio proceso de aprendizaje y facilitando la interacción con compañeros y docentes a través de herramientas digitales.

En este sentido, autores como (Vargas y Otuyemi, 2020) destacan la importancia de diseñar experiencias educativas significativas en entornos virtuales, donde los estudiantes puedan construir conocimiento de manera activa y colaborativa. Asimismo, la teoría del aprendizaje conectivista (Matienzo, 2020) resalta la importancia de la conexión y la creación de redes en entornos digitales para el desarrollo del aprendizaje autónomo y la construcción de conocimiento en comunidad.

Por lo tanto, es fundamental explorar y desarrollar estrategias didácticas innovadoras que aprovechen al máximo el potencial de los entornos virtuales para mejorar la calidad y la experiencia del aprendizaje en la Institución Educativa Fiscomisional Río Cenepa, preparando a los estudiantes para enfrentar los desafíos de un mundo cada vez más digitalizado y colaborativo.

3.4. Características

- Enfoque centrado en el estudiante: Se priorizará la participación activa de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje, promoviendo la autonomía y la colaboración en entornos virtuales.
- Uso de tecnología educativa: Se aprovecharán las herramientas tecnológicas disponibles para enriquecer el aprendizaje autónomo y colaborativo, haciendo uso de plataformas educativas, aplicaciones interactivas y recursos multimedia.
- Evaluación formativa: Se implementará una evaluación continua que permita monitorear el progreso de los estudiantes en entornos virtuales, proporcionando retroalimentación oportuna para mejorar su aprendizaje y desarrollo.

3.5. Tipo de Propuesta

La propuesta se enmarca en la investigación aplicada, ya que busca desarrollar e implementar estrategias concretas en el contexto de los entornos virtuales de la Institución Educativa Fiscomisional Río Cenepa para mejorar el aprendizaje autónomo y colaborativo.

3.6.Exigencias/Requisitos/Condiciones/Criterios

La propuesta debe cumplir con los siguientes criterios:

- Ser adaptable a los entornos virtuales y a las necesidades específicas de los estudiantes de la Institución Educativa Fiscomisional Río Cenepa.
- Estar fundamentada en teorías y prácticas pedagógicas reconocidas en el ámbito del aprendizaje autónomo y colaborativo en entornos virtuales.
- Integrar activamente la participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje, fomentando la autonomía y la colaboración a través de herramientas digitales.
- Utilizar recursos tecnológicos y didácticos adecuados para enriquecer el aprendizaje autónomo y colaborativo en entornos virtuales, aprovechando al máximo las posibilidades que ofrecen las tecnologías digitales.

3.7.Formas de Aplicación, Implementación y Evaluación

Para garantizar un aprendizaje efectivo y significativo en entornos virtuales, los métodos de aplicación, implementación y evaluación se centrarán en la diversidad de estrategias y recursos disponibles en el ámbito digital. La aplicación se llevará a cabo a través de actividades interactivas, proyectos de aprendizaje colaborativo y simulaciones virtuales adaptadas a las características y necesidades de los estudiantes de la Institución Educativa Fiscomisional Río Cenepa. La implementación se enfocará en la participación activa de los estudiantes, fomentando la colaboración, la reflexión y el pensamiento crítico a través de herramientas y plataformas virtuales. La evaluación será continua e integral, utilizando métodos como la revisión del trabajo en línea, la participación en foros de discusión y la retroalimentación individualizada para monitorear el progreso y el logro de los objetivos de aprendizaje en entornos virtuales.

3.8.Recursos:

- Plataformas educativas: Para la entrega de contenido, interacción entre estudiantes y docentes, y seguimiento del progreso.
- Aplicaciones interactivas: Para actividades prácticas, simulaciones y juegos educativos que fomenten el aprendizaje autónomo y colaborativo.
- Recursos multimedia: Como videos, presentaciones y materiales didácticos digitales para enriquecer la enseñanza y facilitar la comprensión de los conceptos.
- Foros de discusión: Para promover la interacción entre los estudiantes, el intercambio de ideas y el trabajo colaborativo en línea.
- Herramientas de colaboración en línea: Como documentos compartidos y espacios de trabajo colaborativo para facilitar la realización de proyectos y actividades en grupo.
- Plataformas de evaluación en línea: Para la realización de pruebas, cuestionarios y evaluaciones formativas en entornos virtuales.

3.9. Beneficiarios:

Los beneficiarios de estas planificaciones son los estudiantes del séptimo grado de la Institución Educativa Fiscomisional Río Cenepa, puesto que, estos recursos se adaptan a las necesidades educativas específicas de este nivel escolar y les permiten participar activamente en las actividades propuestas en entornos virtuales. De esta manera, se facilita su comprensión de los conceptos y se promueve un aprendizaje autónomo y colaborativo efectivo, acorde con su etapa de desarrollo y nivel académico.

3.10. Guía de actividades

Tabla 2 Actividades de la guía

Actividades de la guía sobre entornos virtuales y aprendizaje autónomo			
	Tema	Eje central	Actividades
Planificación N1	Introducción a los entornos virtuales	¿Qué son los entornos virtuales? ¿Cómo nos ayudan en el aprendizaje?	Exploración de entornos virtuales Evaluación con Quizz: https://quizizz.com/admin/quiz/6646623894c17ceda696e6a7?searchLocale=
Planificación N2	Herramientas básicas de uso en entornos virtuales	Navegación, búsqueda y uso de herramientas básicas (ej. navegadores, motores de búsqueda)	Tutorial en video sobre navegación en internet: https://www.youtube.com/watch?v=LXcv7XQRs0s&pp=ygVqdHV0b3JpYWwgZW4gdmlkZW8gc29icmUgZmF2ZWdhY2nDs24gZW4gaW50ZXJvZXQsIGVuZm9jYWRvIGVuIGVsIHVzbyBkZSBuYXZlZ2Fkb3JlcyB5IG1vdG9yZXMgZGUgYsO6c3F1ZWRhLg%3D%3D
Planificación N3	Comunicación en línea	Uso de correos electrónicos, chats y videoconferencias para comunicarse con compañeros y maestros	Práctica de redacción de correos electrónicos KAHOOT: https://create.kahoot.it/share/prueba/42604107-34b2-462d-ada9-096473a6c7b3

Planificación N4	Trabajo en grupo en entornos virtuales	Colaboración en línea: compartir documentos, editar en tiempo real, trabajar en equipo a distancia	Exploración de entornos virtuales: https://quizizz.com/admin/quiz/664664e83b729e02c064feb7?searchLocale =
Planificación N5	Evaluación en línea	Realización de exámenes y actividades de evaluación en línea	Participación en online la plataforma Educaplay: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/19141967-evolucion_historica_de_la_evaluacion_educativa.html

PLANIFICACIÓN 1

Tema: Introducción a los entornos virtuales	
Objetivo: Introducir y comprender los conceptos básicos de los entornos virtuales y su utilidad en el proceso de aprendizaje.	Materiales y recursos: <ul style="list-style-type: none">• Dispositivo con acceso a internet• Presentación en pantalla o proyector• Documentación sobre diferentes entornos virtuales• Plataformas de aprendizaje en línea• Evaluación en la plataforma quizz
Criterio de Desempeño Comprensión de Conceptos: Demostrar comprensión de los conceptos básicos de los entornos virtuales. Exploración y participación activa en la actividad. Participación en la discusión sobre la utilidad de los entornos virtuales en el aprendizaje. Resolución de Problemas: Resolver problemas relacionados con la navegación y uso de entornos virtuales. Desarrollar estrategias para maximizar el aprendizaje utilizando estos entornos.	
Forma de evaluación: <ul style="list-style-type: none">○ Participación activa en la exploración de los entornos virtuales.	Duración de la actividad: 90 minutos.

- Resolución correcta de problemas relacionados con su uso.
- Presentación de reflexiones sobre la utilidad de estos entornos en el aprendizaje.
- Link preparado en la plataforma quizz

Contenido:

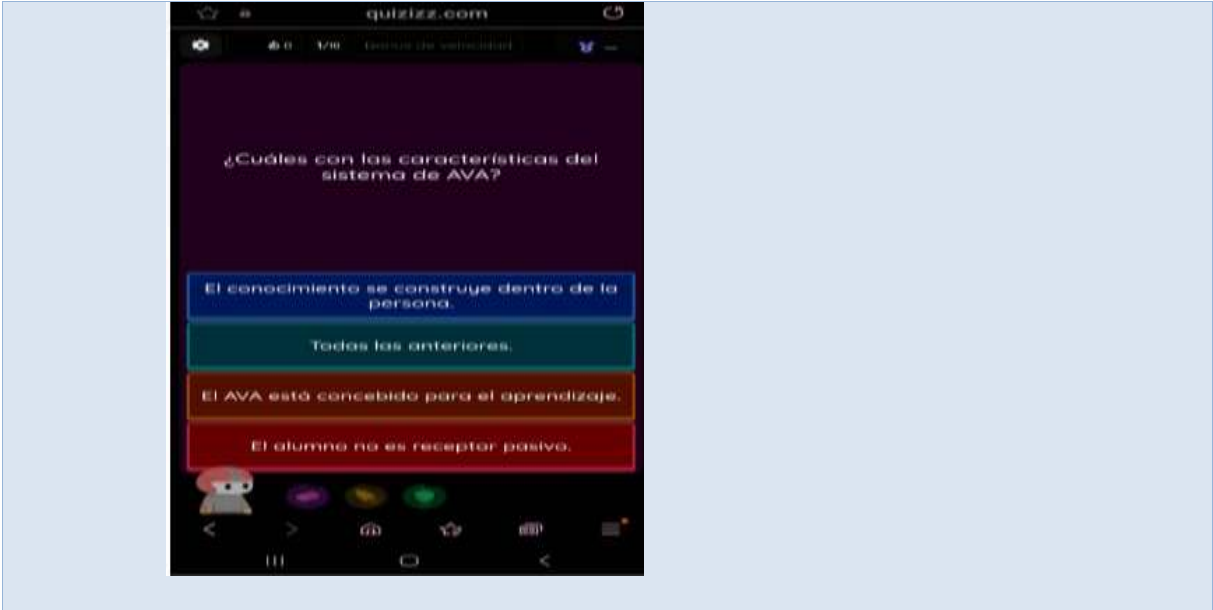
Definición y tipos de entornos virtuales.

Ventajas y desventajas de su utilización en el aprendizaje.

Ejemplos de entornos virtuales aplicados a la educación.

Desarrollo:

- Explicación detallada de qué son los entornos virtuales y su importancia en el contexto educativo.
- Presentación de ejemplos de diferentes entornos virtuales y sus aplicaciones.
- Exploración guiada de un entorno virtual seleccionado, con participación activa de los estudiantes.
- Discusión sobre las experiencias de los estudiantes y cómo estos entornos pueden mejorar su aprendizaje.
- Resolución de problemas prácticos relacionados con el uso de entornos virtuales.
- Reflexión final sobre las ventajas y desventajas de utilizar estos entornos en el proceso educativo.
- **Link de evaluación:**
- <https://quizz.com/admin/quiz/6646623894c17ceda696e6a7?searchLocale=>



PLANIFICACIÓN 2

Tema: Herramientas básicas de uso en entornos virtuales

Objetivo:

Introducir y comprender el funcionamiento de las herramientas básicas en entornos virtuales, enfocándose en la navegación, búsqueda y uso efectivo de recursos como navegadores y motores de búsqueda.

Materiales y recursos:

- Dispositivos con acceso a internet para cada estudiante.
- Proyector y pantalla para reproducir el tutorial en video.
- Documentación sobre navegadores y motores de búsqueda.
- Lista de preguntas de repaso sobre el tutorial.

Criterio de Desempeño

Comprensión de Conceptos:

- Los estudiantes demuestran comprensión de los conceptos básicos de navegación en internet.
- Participan activamente en la práctica guiada y la discusión posterior.
- Son capaces de utilizar de forma efectiva los navegadores y motores de búsqueda para encontrar información relevante.
- Muestran mejoras en su habilidad para navegar y buscar en línea al finalizar la sesión.

Forma de evaluación:

- Observación directa durante la práctica guiada.

Duración de la actividad:

60 minutos.

- Participación en la discusión y respuestas a preguntas.
- Feedback individualizado sobre el uso de las herramientas básicas en entornos virtuales.

Desarrollo:

- **Introducción:**

- Breve explicación sobre la importancia de las herramientas básicas en entornos virtuales.
- Presentación del objetivo y la estructura de la sesión.
- Tutorial en video:
- Reproducción de un tutorial en video sobre navegación en internet, enfocado en el uso de navegadores y motores de búsqueda:

<https://www.youtube.com/watch?v=LXcv7XQRs0s&pp=ygVqdHV0b3JpYWwgZW4gdmlkZW8gc29icmUgZmF2ZWdhY2nDs24gZW4gaW50ZXJuZXQsIGVuZm9jYWRvIGVuIGVsIHVzbyBkZSBuYXZlZ2Fkb3JlcyB5IG1vdG9yZXMgZGUgYsO6c3F1ZWRhLg%3D%3D>

- Durante el video, se resaltarán los puntos clave y se ofrecerá pausas para preguntas o aclaraciones.
- **Práctica guiada:**
- Los estudiantes aplicarán lo aprendido mediante actividades prácticas.
- Se les pedirá que utilicen un navegador web para buscar información sobre un tema específico y que utilicen un motor de búsqueda para encontrar recursos relevantes.
- Los docentes y asistentes brindarán apoyo individualizado según sea necesario.
- Repaso y discusión:

- Breve repaso de los conceptos clave del tutorial.
- Se abrirá una discusión para que los estudiantes compartan sus experiencias y dificultades encontradas durante la práctica.
- Se responderán preguntas adicionales y se brindarán consejos para mejorar la eficacia en la navegación y búsqueda en línea.

PLANIFICACIÓN 3

Tema: Comunicación en línea	
Objetivo: Familiarizar a los estudiantes con el uso de correos electrónicos, chats y videoconferencias para comunicarse con compañeros y maestros, así como mejorar sus habilidades de redacción de correos electrónicos.	Materiales y recursos: <ul style="list-style-type: none">• Dispositivos con acceso a internet para cada estudiante.• Proyector y pantalla para mostrar la presentación de Kahoot.• Documentación sobre la redacción de correos electrónicos.• Ejemplos de correos electrónicos para práctica.• Enlace al Kahoot preparado.
Criterio de Desempeño Los estudiantes demuestran comprensión del uso adecuado de correos electrónicos, chats y videoconferencias. Participan activamente en la práctica de redacción de correos electrónicos. Participación entusiasta y precisa en el Kahoot. Se observa mejora en la calidad de los correos electrónicos redactados al finalizar la sesión.	
Forma de evaluación: <ul style="list-style-type: none">○ Observación directa durante la práctica y participación en el Kahoot.	Duración de la actividad: 90 minutos.

- Revisión y retroalimentación de los correos electrónicos redactados.
- Encuesta de retroalimentación al finalizar la sesión para evaluar la comprensión y la satisfacción de los estudiantes.

Contenido:**Introducción:**

Breve explicación sobre la importancia de la comunicación en línea en el contexto educativo.

Presentación del objetivo y la estructura de la sesión.

Uso de herramientas:

Explicación sobre el uso de correos electrónicos, chats y videoconferencias.

Demostración práctica de cómo enviar un correo electrónico, utilizar un chat y unirse a una videoconferencia.

Práctica guiada para que los estudiantes envíen correos electrónicos simulados entre ellos y con el maestro.

Kahoot:

Realización de un Kahoot sobre conceptos básicos de comunicación en línea y redacción de correos electrónicos.

Los estudiantes participarán usando sus dispositivos y competirán entre ellos de manera divertida.

Link: <https://create.kahoot.it/share/prueba/42604107-34b2-462d-ada9-096473a6c7b3>

Práctica de redacción:

Explicación de los principios básicos de redacción de correos electrónicos: claridad, concisión, cortesía, etc.

Los estudiantes redactarán correos electrónicos simulados en grupos pequeños o individualmente, abordando diferentes situaciones o temas educativos.

Se revisarán y discutirán los correos electrónicos, proporcionando retroalimentación constructiva.

PLANIFICACIÓN 4

Tema: Trabajo en grupo en entornos virtuales	
Objetivo: Capacitar a los estudiantes en la colaboración en línea, incluyendo la compartición de documentos, la edición en tiempo real y el trabajo en equipo a distancia, así como fomentar habilidades de trabajo en grupo y digital.	Materiales y recursos: <ul style="list-style-type: none">• Dispositivos con acceso a internet para cada estudiante.• Plataforma de colaboración en línea (Google Docs, Microsoft Teams, etc.).• Documentación sobre técnicas de trabajo en grupo en entornos virtuales.• Ejemplos de presentaciones digitales colaborativas.• Enlace a Quizz preparado.
Criterio de Desempeño Los estudiantes demuestran comprensión de las herramientas de colaboración en línea. Participación activa y efectiva en el proyecto de grupo, mostrando habilidades de trabajo en equipo y digital. Participación entusiasta y precisa en el Kahoot. Se observa calidad en las presentaciones digitales colaborativas y se evidencia aprendizaje durante la discusión posterior.	
Forma de evaluación:	Duración de la actividad: 120 minutos.

- Observación directa del desempeño durante la colaboración y la presentación.
- Evaluación de la calidad y la contribución de cada estudiante al proyecto de grupo.
- Encuesta de retroalimentación al finalizar la sesión para evaluar la comprensión y la satisfacción de los estudiantes.

Contenido:**Introducción:**

Explicación sobre la importancia del trabajo en grupo en entornos virtuales y sus beneficios.

Presentación del objetivo y la estructura de la sesión.

Colaboración en línea:

Demostración práctica de cómo compartir documentos y editar en tiempo real utilizando una plataforma de colaboración en línea.

Los estudiantes realizarán ejercicios prácticos en grupos pequeños para familiarizarse con estas herramientas.

Proyecto de grupo:

Explicación del proyecto: creación de una presentación digital colaborativa sobre un tema asignado.

Los estudiantes se dividirán en grupos y comenzarán a trabajar en la presentación, compartiendo ideas y colaborando en línea.

Los docentes y asistentes brindarán orientación y apoyo según sea necesario.

Quiz :

Realización de una evaluación quizz sobre conceptos clave relacionados con el trabajo en grupo en entornos virtuales.

Los estudiantes participarán usando sus dispositivos y competirán entre ellos para reforzar el aprendizaje de manera lúdica.

Link: <https://quizizz.com/admin/quiz/664664e83b729e02c064feb7?searchLocale>



Presentación y discusión:

Cada grupo presentará su presentación digital colaborativa al resto de la clase.

Se abrirá una discusión para compartir experiencias, lecciones aprendidas y desafíos superados durante el proyecto.

PLANIFICACIÓN 5

Tema: Evaluación en línea	
Objetivo: Capacitar a los estudiantes en la realización de exámenes y actividades de evaluación en línea, así como promover la participación en quizzes online para reforzar el aprendizaje.	Materiales y recursos: <ul style="list-style-type: none">• Dispositivos con acceso a internet para cada estudiante.• Plataforma de evaluación en línea (Google Forms, Moodle, etc.).• Documentación sobre técnicas de evaluación en línea.• Enlace a educaplay preparado.
Criterio de Desempeño	
Comprensión de Conceptos: Demostrar comprensión de los conceptos básicos de los entornos virtuales. Exploración y participación activa en la actividad. Participación en la discusión sobre la utilidad de los entornos virtuales en el aprendizaje.	
Resolución de Problemas: Resolver problemas relacionados con la navegación y uso de entornos virtuales. Desarrollar estrategias para maximizar el aprendizaje utilizando estos entornos.	
Forma de evaluación: <ul style="list-style-type: none">○ Participación activa en la exploración de los entornos virtuales.	Duración de la actividad: 90 minutos.

- Resolución correcta de problemas relacionados con su uso.
- Presentación de reflexiones sobre la utilidad de estos entornos en el aprendizaje.

Contenido:**Introducción :**

Explicación sobre la importancia de la evaluación en línea y sus ventajas.

Presentación del objetivo y la estructura de la sesión.

Realización de exámenes:

Demostración práctica de cómo acceder y completar exámenes en línea a través de una plataforma de evaluación designada.

Los estudiantes realizarán un examen de práctica en línea, que abordará los temas aprendidos previamente en el curso.

Participación en educaplay online:

Los estudiantes participarán en educaplay sobre el tema actual o temas previamente cubiertos en el curso.

El educaplay se realizará utilizando una plataforma interactiva, donde los estudiantes responderán preguntas de opción múltiple.

Discusión y retroalimentación:

Se abrirá una discusión para compartir experiencias y reflexiones sobre la realización de exámenes y educaplay.

Se proporcionará retroalimentación sobre el desempeño en el examen de práctica en educaplay.



3.11. Validación de la Propuesta

Se utilizó una metodología de validación mixta que combinó análisis teórico y evidencia empírica para examinar minuciosamente la propuesta de "Diseño e Implementación de Estrategias Didácticas Innovadoras para mejorar el aprendizaje en entornos virtuales en la Institución Educativa Fiscomisional Río Cenepa". La pertinencia, la viabilidad, la innovación y el impacto fueron los cuatro pilares de esta evaluación.

Además, se revisó la literatura sobre nuevas estrategias de enseñanza en entornos virtuales para evaluar su eficacia en el aprendizaje de los estudiantes. También se examinaron experiencias anteriores de implementación similar en contextos educativos semejantes. Se evaluó la viabilidad de las estrategias propuestas para la institución en particular, tomando en cuenta los recursos disponibles, las características de los estudiantes y las condiciones tecnológicas.

Se comparó la propuesta con métodos tradicionales de enseñanza en entornos virtuales para evaluar sus innovaciones y su posible impacto en el aprendizaje. Los expertos en innovación educativa Msc. Telmo W. Llivigañay C, Msc. Jorge Galarza Villarroel, Msc. Ludwing Mauricio Redrobon Ávila validaron la originalidad de las estrategias y su potencial transformador. Finalmente, se evaluó el impacto potencial de las estrategias en la institución en particular, teniendo en cuenta las características de los estudiantes y el entorno educativo. Se

realizaron investigaciones sobre cómo estrategias similares afectan el rendimiento académico, la motivación y el desarrollo de habilidades de los estudiantes. La evaluación rigurosa, basada en criterios específicos y datos confiables, garantizó la calidad y el potencial de la propuesta para mejorar significativamente el aprendizaje de los estudiantes en la Institución Educativa Fiscomisional Río Cenepa.

CONCLUSIONES

En base a los objetivos planteados y los resultados alcanzados se puede establecer las siguientes conclusiones:

La Unidad Educativa Fiscomisional Río CENEPA carece de una infraestructura moderna y no emplea recursos virtuales en sus métodos de enseñanza, pues la ausencia limita la comprensión del potencial que ofrecen las herramientas tecnológicas para fomentar el aprendizaje autónomo de los estudiantes.

La implementación de aulas virtuales ha demostrado ser un estímulo eficaz para cultivar el interés de los estudiantes en la investigación, el análisis y la práctica de los contenidos académicos. Por lo tanto, esto conduce a una mejora significativa en su capacidad de aprendizaje autónomo.

La práctica continua es esencial para el progreso académico. Por lo tanto, es crucial que los estudiantes fortalezcan su aprendizaje autodidacta mediante la participación frecuente en actividades virtuales, lo que, a su vez, potencia su competitividad.

La falta de familiaridad con las aulas virtuales ha propiciado la comisión de errores a lo largo de la formación académica de los estudiantes, es así que, esta carencia obstaculiza el desarrollo y perfeccionamiento de su capacidad para el aprendizaje autónomo.

RECOMENDACIONES

Una vez establecidas las conclusiones se propone las siguientes recomendaciones:

- Integrar el aula virtual como una herramienta didáctica fundamental promueve la participación activa de los estudiantes, lo que conlleva a un mejoramiento del aprendizaje autónomo.
- El diseño y la implementación de un Aula Virtual adaptada a las necesidades e intereses de los estudiantes es esencial para fortalecer su capacidad de autoaprendizaje de manera efectiva.
- La utilización de diversas actividades interactivas, centradas en los temas de las asignaturas, facilita la adquisición y mejora de los conocimientos por parte de los estudiantes.
- La colaboración entre las autoridades y docentes de la institución educativa es fundamental para llevar a cabo cambios significativos, como la capacitación en el uso de aulas virtuales, dado que esto garantiza una educación transformadora que responda a las demandas de la sociedad actual, a través de la integración de herramientas tecnológicas adecuadas.

REFERENCIAS

- Adrián, M., & Gros, S. (2019). Para favorecer las actividades colaborativas en la enseñanza superior".enseñanza superior". Barcelona: Universidad de Barcelona, 1-11.
- Aguilar, F. d. (2020). Del aprendizaje en escenarios presenciales al aprendizaje virtual en tiempos de pandemia. Estudios Pedagógicos, 1-10.
- Álava, E. M. (2020). El aprendizaje experiencial y su impacto en la educación actual. Revista Cubana de Educación Superior, 39(3). Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142020000300012
- Basols, J., & Gutiérrez, M. (2024). Interacción en entornos virtuales de aprendizaje. La enseñanza del español mediada por tecnología , 186-217.
- Cáceres, P. K. (2020). Educación virtual: Creando espacios afectivos, de convivencia y aprendizaje en tiempos de COVID-19. CienciAmérica, 3-16.
- Díaz, B. A., & Hernández, R. G. (2010). Estrategias Docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructiva. McGraw Hill. México; D.F. México: McGraw Hill.
- Freud, S. (2017). Obras completas. Biblioteca Nueva.
- Gámez, I. E. (2014). El enfoque del conocimiento Tecnológico Pedagógico del Contenido(TPACK): Revisión del modelo". Los Modelos TecnoEducativos. Revolucionando el aprendizaje del siglo XXI, 143-237.
- Guerra, H. P. (2020). El uso de entornos virtuales en el proceso enseñanza aprendizaje de una segunda lengua estudio de caso . Quito: Universidad Andina Simón Bolívar. Tesis de Maestría en Innovación en Educación.
- Gutiérrez, M. (2018). Estilos de aprendizaje, estrategias para enseñar. Dialnet, 85.
- Jiménez. (2015). Cerebro Creativo y Lúdico: Hacia la construcción de una nueva didáctica para el siglo XXI. Bogotá: Magisterio.



- Matienzo, R. (2020). Evolución de la teoría del aprendizaje significativo y su aplicación en la educación superior. *Dialektika: Revista De Investigación Filosófica Y Teoría Social* 2.3, 17-26.
- Núñez, J. L. (2021). “entorno virtual y el aprendizaje significativo de los estudiantes de básica media en la unidad educativa Cristóbal Colón en el Cantón Salcedo durante el COVID-19”. Ambato: Tesis de grado de la Universidad Técnica de Ambato.
- Páez, L. (2021). Fortalecimiento de la lectura comprensiva mediante el recurso educativo digital Educaplay en segundo grado de la Institución Educativa Distrital Camilo Torres de Barranquilla. *Universidad de Cartagena*. Obtenido de <https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/12010>
- Paulina, A. (2021). Aplicación de la metodología micro-learning en el mejoramiento de las habilidades didácticas de los docentes de la unidad educativa Dr. Manuel Rodríguez Orozco, período 2020–2021. *Universidad Nacional de Chimborazo*. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/8425>
- Posligua, R. (2020). El empleo del YouTube como herramienta de aprendizaje. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 11-20. Obtenido de http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?pid=S2550-65872020000100011&script=sci_arttext
- Rodríguez et al. (2019). Metodología innovadora basada en la gamificación educativa: evaluación tipo test con la herramienta Quizizz. *Profesorado, Revista de Currículum y Formación del Profesorado*, 363-387. Obtenido de <https://revistaseug.ugr.es/index.php/profesorado/article/view/11232>
- Tipán, C. J. (2015). Los entornos virtuales como recursos para el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de las escuela de educación general básica Dr. José María Velasco Ibarra de la Ciudad de LAtacunga. Ecuador: Teiss de grado .
- Torres, E. (04 de 03 de 2013). Universidad de Valencia. Obtenido de <https://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA3.wiki?7>



Vargas, L., & Otuyemi, E. (2020). Análisis documental: importancia de los entornos virtuales en los procesos educativos en el nivel superior. *Revista tecnología, ciencia y educación*, 57-77.

Villacis, M. (2021). Entornos virtuales como espacios de enseñanza-aprendizaje. “Un enfoque teórico para la educación superior”. *Horizontes*, 13-29. Obtenido de <https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/242/571>



La Universidad para todos

