
LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE: RECURSOS METODOLÓGICOS EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE PERDURABLE

Figuroa Moreira Yelania Paola

Licenciada. Universidad de Guayaquil
<https://orcid.org/0000-0002-1666-9927>
yelanifiguroa1981@gmail.com

Navarro Ponce John Jairo

Licenciado. Universidad de Guayaquil
<https://orcid.org/0000-0002-5784-8032>
Johnnavarroponce@gmail.com

Resumen

Desde una perspectiva de la actual educación a nivel global, se puede mencionar a la tecnología como base fundamental en el impulso de la innovación y transformación de los procesos educativos, es así, que el objetivo de este trabajo es compilar la información sobre cómo estos entornos virtuales de aprendizaje los cuales se han convertido en estrategias necesarias no solo para el estudiante sino que además para el docente, pueden lograr una forma de enseñanza pertinente y sobre todo impulsar la obtención de ese aprendizaje perdurable que se debe concebir en las aulas, ya sean en un sistema presencial o virtual. La metodología aplicada en este estudio se sustenta en una investigación bibliográfica la cual se apoya en las fundamentaciones teóricas basados en estudios previos realizados por autores contemporáneos que han manifestado su

Palabras clave:

Entornos virtuales de aprendizaje, recursos tecnológicos, estrategia, aprendizaje perdurable.



postura sobre las variables de este artículo y la importancia de estas en la educación de forma indefinida. Se concluye que la formación integral de los estudiantes se puede impulsar a través de estos entornos virtuales de aprendizaje y de esa manera fomentar un aprendizaje perdurable apoyado en los recursos tecnológicos que posibilitan este proceso.

Virtual Learning Environments: methodological resources in the development of lasting learning

Abstract

From a perspective of current education at a global level, technology can be mentioned as a fundamental basis in promoting innovation and transformation of educational processes, so the objective of this work is to compile information on how these environments virtual learning which have become necessary strategies not only for the student but also for the teacher, they can achieve a relevant form of teaching and above all promote the obtaining of that lasting learning that must be conceived in the classrooms, whether they are in a face-to-face or virtual system. The methodology applied in this study is based on a bibliographical research which is supported by the theoretical foundations based on previous studies carried out by contemporary authors who have expressed their position on the variables of this article and their importance in education indefinitely. . It is concluded that the comprehensive training of students can be promoted through these virtual learning environments and thus promote lasting learning supported by technological resources that enable this process.

Keywords

Virtual learning environments, technological resources, strategy, lasting learning.

Recibido 2 de julio 2021 – Aceptado 09 agosto 2022

1. Introducción

En los nuevos escenarios de los contextos educativos luego de este ajuste educativo debido al padecimiento de la pandemia, las tecnologías de la información y comunicación se transformaron en esos recursos totalmente necesarios para mantener los procesos educativos y que la sociedad no entre en un retraso caótico en los procesos de enseñanza y aprendizaje en marcado en todos los escenarios de la educación. Cabe mencionar que, aunque la tecnología ha producido cambios importantes para mejorar el sistema educativo, también se han abierto puertas de debates sobre qué tanta ayuda realmente se genera en la formación humanista dentro de la aplicación de estos métodos de estudio, por ello existe gran controversia sobre la tecnología y el humanismo.

El humanismo y la tecnología son temáticas que se direccionan a la transformación, pero el humanismo enmarca una renovación cognitiva sin dejar de lado la formación en los valores que deben ser inherentes en una sociedad funcional, pero la tecnología, aunque renueva las formas de ver el mundo para crecer en ciencia y conocimiento, también abre la ilimitada desinformación que puede propagar caos en la sociedad. Se destaca estos temas ya que son de gran relevancia para tener una visión general y equilibrada de estos recursos tecnológicos. Por estas razones los estudios contemporáneos de la relación estrecha entre tecnología y humanidad se vuelven de gran importancia, sobre todo para poder fundamentar a la tecnología, su aplicación en los contextos educativos y el desenvolvimiento de los aprendizajes requeridos de acuerdo con cada ciclo del desarrollo humano manteniendo un equilibrio entre ambos ejes temáticos (Jara, 2018). Las nuevas innovaciones en recursos para la enseñanza y el aprendizaje traen una variedad de opciones que incorporan formas y estrategias en el desarrollo de los procesos educativos como lo son los entornos virtuales de aprendizaje; estos son medios que han permitido una interacción permanente en las fases de transformación educativa y didáctica, aportando como recurso metodológico acertado en las aulas de estos nuevos espacios contemporáneos de características híbridas, es decir, en el manejo y uso de la tecnología tanto en clases presenciales como virtuales.

El siglo XXI ha incitado una serie de directrices globales garantizando técnicas y estrategias que permitan la posibilidad de mejoras en la educación, permitiendo una calidad en la educación. Una de estas metas en los contextos actuales es contribuir al desarrollo de un aprendizaje eficientemente perdurable, que permita el buen desenvolvimiento de los sujetos a nivel social mejorando así su calidad de vida.

En el periodo actual, la integración de los Entornos Virtuales de Aprendizaje, han concebido una metamorfosis en los contextos del desarrollo en la formación educativa que ha sido implementada en los entornos educativos universales, esto desde una investigación estandarizada podría establecer innovaciones de un Aprendizaje Perdurable estimulado por el desenvolvimiento de actividades ejecutadas a través de la tecnología donde lo que prevalece son las *TIC*. Los EVA son un grupo de recursos informáticos los cuales facilitan el intercambio de técnicas y métodos de enseñanza que contribuyen con la formación del estudiante por medio de actividades organizadas por los docentes. Las innovadas posturas de la ciencia y la tecnología han generado alteraciones persistentes de habilidades y capacidades en la exigencia de renovaciones en las competencias profesionales. (UNESCO, 2017).

El aprendizaje perdurable es uno de los términos de uso recurrente en los análisis acerca de la gestión y efectividad de los procesos de enseñanza en el contexto internacional. Además, en el marco de los procesos de innovación educativa del mundo actual es de gran importancia impulsar el desarrollo de un aprendizaje que resulte perdurable o sostenible.

En el tema de la sostenibilidad se integra este aprendizaje perdurable o sostenible para la formación integral de la ciudadanía mundial las políticas educativas y la formación de los docentes (UNESCO, 2021). Por ello, gran parte de las problemáticas educacionales del contexto global tienen a estos componentes como ejes de intervención para el estado y los actores que deben intervenir en el quehacer pedagógico.

En el escenario de América Latina un tema que se destaca como causa directa de los problemas en la educación, es las desigualdades en el financiamiento educativo, las cuales propician una crisis en el aprendizaje perdurable y adecuado, además de una necesidad de implementar los EVA como mecanismo de acción, sobre todo en esta nueva realidad educativa desde la problemática pandémica. Los desafíos tecnológicos han obligado a adoptar nuevas formas de trabajo a través de la contribución de la Ciencia y la Tecnología. (CEPAL, 2021)

En la actualidad el proceso educativo requiere de una mirada crítica y transformadora que rebase la simple instrucción y que se centre en proponer acciones que contribuyan a la continuación de esos aprendizajes perdurables más allá de las aulas de clase. El objetivo del desarrollo sostenible y perdurable es un proceso educativo de aprendizaje con el fin de una perdurabilidad educativa que promueve una educación de calidad. (CEPAL, 2021)

En el ámbito nacional, los Entornos Virtuales de Aprendizaje flexibilizan la forma de la nueva realidad educativa, con su diversidad de recursos facilitan el desarrollo de competencias digitales brindando un aprendizaje con proyección de esta forma alcanzar el desarrollo de las destrezas imprescindibles del estudiante (MINEDUC, 2021)

Las competencias tecnológicas brindan colaboración e intercambio de experiencias impulsando la comunicación entre la comunidad educativa. El aprendizaje perdurable corresponde a una nueva praxis en lo que concierne a una educación activa y reflexiva, cuyas normas son aplicables de forma global (MINEDUC, 2018). Esto determina que el aprendizaje debe representar algo fundamental y perdurable para la percepción de los niños y jóvenes al momento de participar de los procesos académicos formales.

2. Metodología

Este estudio investigativo se apoya en una investigación de carácter bibliográfico, la investigación bibliográfica o también conocida documental, su utilidad se sustenta en la necesidad de la construcción de la literatura la cual se debió argumentar basado en fuentes bibliográficas. Toda investigación bibliográfica se construye sobre la base del análisis de la exploración de datos epistemológicos y trabajos previos vinculados con la temática que se investiga, además se puede determinar que esta sirve como un complemento o soporte de la investigación de campo (Gallardo, 2017).

Los antecedentes o toda la literatura que se realiza en este estudio se fortalecen y nutren a través de la investigación bibliográfica ya que es la encargada de demostrar los estudios previos con análisis de otros autores e investigaciones anteriores de forma documentada.

La aplicación de este tipo de investigación se ubica en los trabajos cualitativos que permiten convertir la información en documentos sustentados en investigaciones relacionadas a las variables del estudio. Estas fuentes de información a partir de la revisión bibliográfica consideran los datos más relevantes para la compilación de textos y referencias publicadas.

Para el desarrollo de este estudio se abordó la perspectiva de la Unesco la cual es la organización de naciones unidas para la educación, la ciencia y la cultura encargada de orientar la gestión pedagógica a nivel mundial. La Cepal que es la comisión económica para América Latina y el Caribe, esta comisión se preocupa de la educación como

conciliador del crecimiento y la calidad social de los pueblos latinoamericanos y el Caribe; Otras de las fuentes que se tomó fue el MINEDUC es decir, el Ministerio de Educación del Ecuador que delega como se deben ejecutar los procesos educativos dentro del territorio nacional llevando una formación integral y holística. Por último las autoras contemporáneas de varias revistas que han hecho estudios relacionados al tema de la investigación de este artículo científico.

3. Resultados y discusión

En el contexto global, se puede empezar mencionando el estudio en el ámbito de los retos y posibilidades en los Entornos Virtuales de Aprendizaje, el cual detalla que se debe promover la creación de entornos de aprendizaje los cuales se ejecutan en el campo de la virtualidad, esto da una ventaja en el contexto en el que se está desarrollando la educación actual, es necesario recordar que en la realidad contemporánea el contexto sigue y seguirá siendo el mismo, es decir lo online como predominante y es a esas circunstancias a las que se deben acoger los docentes y discentes del sistema educativo (Rodríguez & Castillo, 2019).

En una mirada al contexto latinoamericano, se menciona al siguiente trabajo investigativo desarrollado en una universidad del Caribe la cual destaca que el aprendizaje como proceso de conocimiento se puede dar con la colaboración de los *EVA* y estos pueden desarrollarse en las distintas modalidades educativas, lo que quiere indicar que además de la presencialidad, también se los emplea de manera virtual e incluso mixta. Y es así, donde se enfoca en la realización de actividades en tiempo real como en actividades diferidas, lo cual permite un interaprendizaje, la colaboración entre estudiantes y el control docente de cada trabajo académico (Viloria & Hamburger, 2018).

La siguiente investigación realizada en el contexto nacional, desde un enfoque mixto de investigación, llevada a cabo a estudiantes de bachillerato en la ciudad de Portoviejo en la asignatura de las ciencias sociales, determinó que el uso de los *EVA* propicia nuevas formas de aprender, es decir; quienes se relacionan con estos entornos pueden generar un fortalecimiento de sus habilidades cognitivas en el

desarrollo de sus formas de aprendizaje y en las enseñanzas transmitidas de sus asignaturas y conllevar a una mejor ciudadanía en este nuevo siglo (Zambrano & García, 2020).

El Aprendizaje Perdurable desde una óptica global en un estudio de la Universidad de Granada manifiesta que la didáctica en todos los campos de estudio deben señalar una perdurabilidad en el aprendizaje, particularmente que toda unidad lingüística necesita fomentar habilidades y formación sintáctico-morfológica para mantener la historicidad de la lengua española y no perder sus raíces, a través de esta formación permanente del aprendizaje perdurable de la formación del Castellano (Pantoja, 2020).

Las didácticas educativas no dejan de percibir avances, es así que desde una perspectiva Latinoamérica se destaca la investigación de la Universidad de Concepción en Chile sobre que las metodologías modernas como estas pueden desarrollar un aprendizaje perdurable en las matemática, en este estudio se establece que por efecto de una buena motivación y la disposición tanto de docentes como de estudiantes en el proceso de la enseñanza- aprendizaje en las funciones lineales, se logra obtener evidentemente un Aprendizaje Perdurable mejorando la conformidad en la educación, desde el que enseña, hasta como del que aprende, dejando atrás esos procesos tradicionales y poco eficientes en la proyección de una educación con innovación y calidad, además de esta forma obtener individuos con conocimientos para desenvolverse en su constante medio social (Avello & Rivera, 2017).

Hoy en día los nuevos retos en la educación emergente han activado las alarmas en el contexto nacional enmarcando el fortalecimiento de las habilidades de los estudiantes para el aprendizaje perdurable y efectivo, la siguiente investigación destaca que la cultura digital tiene una responsabilidad de afianzar valores para su uso eficaz y pertinente y de esta manera desarrollar la perdurabilidad de un aprendizaje, esta digitalización de materiales académicos ayuda al acceso de estos recursos en tiempo real, manteniendo el control adecuado de lo organizado por los educandos; es de esta manera que se logra una actividad participativa de todos los involucrados en este proceso a través de una buena mecánica, dinámica y estética, por otro lado, es

inminente describir que la inventiva docente aporta los valores complementarios en el progreso de los mecanismo educativos (Miranda, 2020).

Tecnologías del aprendizaje

Las tecnologías del aprendizaje se las puede considerar como herramientas o aplicaciones digitales formativas que proporcionan habilidades cognoscitivas en los soportes virtuales. La siguiente investigación enmarca que la Tecnología del Aprendizaje debe ser aplicada de una forma apropiada para generar una construcción cognitiva adecuada, generando características significativas en sus habilidades y fomentando nuevos criterios para un desenvolvimiento hábil y dirigido. En la educación las herramientas tecnológicas destacan el trabajo colaborativo y el crecimiento indudable de la formación académica (Ramirez, 2020).

El uso de las tecnologías de aprendizaje es muy amplio puesto que, estas responden e impactan al ámbito educativo de una manera u otra como son la interacción o la motivación entre los pares estudiantes, a su vez, promueven la colaboración entre los discentes lo cual provoca la originalidad y determinación para los procesos educativos.

Plataformas E-Learning

Las Plataformas E-learning son aplicaciones web que permiten una enseñanza en línea, este conjunto de herramientas ha sido un aporte para la educación en la actualidad facilitando de esta manera las nuevas formas de enseñanza - aprendizaje. Los E-Learning diseñan un nuevo accionar en la forma en cómo se enseña y cómo se logra aprende algo, la inevitable innovación socio-tecnológica ha sido irrefutable, sobre todo desde esta pandemia que ha marcado un antes y un después educativo (Jimenez & Monges, 2021).

La utilidad de estas plataformas es indiscutible en esta nueva realidad que ha debido reformular e innovar la manera de cómo se educa, planifica y utiliza recursos digitales. Por ello a través de los E-Learning se logra manejar y mantener el equilibrio adecuado para lograr el objetivo de la educación.

Redes Sociales

Las redes sociales han sido medios creados para mantener una comunicación de manera virtual, ya sea con los amigos o familiares, además, de lograr un equilibrio en la información mundial, en el campo educacional estos medios también aportan una fuente de comunicación y colaboración que propician aprendizaje, es decir, que se convierten en instrumentos útiles y adecuados dentro del campo educativo.

La interacción de la nueva sociedad y los avances tecnológicos han creado redes sociales donde los internautas son capaces de mantener una relación activa y una renovación informativa a disposición, desarrollando creatividad y aprendizaje, por ello estos medios son buenos generadores de colaboración y adaptación educativa, logrando el creciente cognitivo que se pretende al educar (Marín & Cabero, 2019).

Las redes sociales se han convertido en medios que se pueden usar para interactuar los procesos educativos y mantener una información permanente con todos los involucrados en la formación académica.

Herramientas digitales

Las herramientas digitales son este conjunto de software que pueden ser usados como instrumentos valiosos en los procesos educativos y que se generan en todo tipo de computadoras, tabletas, celulares y en línea. Estas ayudan a impulsar el desempeño cotidiano de quienes las emplean.

Las herramientas digitales son un material diverso de carácter digital que permite una serie de actividades en línea, uno de ellos son las conferencias en tiempo real, el trabajo colaborativo instantáneo entre grupos, a pesar de encontrarse en una clase o actividad virtual. Con una libre disposición de programar un horario que se acomode a la necesidad de quien lo requiera. Debido a la emergencia sanitaria provocada por la pandemia, las herramientas digitales han sido la salvaguarda en el campo educativo, donde la docencia a debido adaptarse a estas nuevas metodologías de la enseñanza virtual (García & García, 2020).

En el panorama de la actual forma de educar, las Herramientas Digitales son necesarias para llevar a cabo una mejora en la calidad de producir el aprendizaje, y los aportes en el interaprendizaje y el multiaprendizaje. La educación y todos sus procesos se han visto en gran medida favorecidas por la contribución y aportes de esta digitalización de herramienta de enseñanza-aprendizaje.

Desarrollo Cognitivo

El desarrollo cognitivo es una de las dimensiones dentro de los Entornos Virtuales de Aprendizaje que muchas veces es tomado solamente como una habilidad que se forma en la etapa infantil, cuando se puede evidenciar que este se puede ampliar dentro de cualquier edad, así mismo es necesario mencionar que no siempre se lo debe vincular a la tecnología, puesto que, este tipo de capacidad intrínsecas suele desenvolverse en ambientes colectivos donde la vinculación persona y entorno son altamente visibles, de esta forma el sujeto distingue, planifica y adopta formaciones intelectuales que le ayudan a desarrollar su crecimiento intelectual (Agudelo, Pulgarín, & Tabares, 2017).

En lo que respecta a los Entornos Virtuales de Aprendizaje se explica de manera representativa las facultades que se reciben aplicando diferentes destrezas relacionadas a la virtualidad la cual permanece desde antes de época pandémica, pero ha tomado más notoriedad en lo que respecta a la ejecución en este tiempo, las repercusiones que se generen a partir de aplicación en edades tempranas beneficiarán al estudiantado a cumplir tareas que antes era más compleja su potencialización.

Enfoque de aprendizaje

Se define como enfoques de aprendizaje a un estilo de dirección donde la enseñanza prevalece dirigida hacia una visión específica, las perspectivas y cogniciones en la actualidad han facultado la continuación en orientaciones investigativas dentro del aula, donde se proyectan rutas investigativas referentes a enfoques de interaprendizaje.

La necesidad trascendental de guiar la perspectiva del aprendizaje es un medio verdaderamente importante, ya que aquí se promueven los enfoques en que se basarán los conocimientos y esto no solo beneficia

a los estudiantes como tal, sino también beneficia a los docentes para elaborar sus itinerarios de aprendizaje (Soler, Cárdenas, & Hernández, 2018).

La formación correspondiente al nivel de educación básica, media o superior deben ser específicas y no tornarse tergiversadas en relación con lo que se enseña o aprende, ya que para generar un aprendizaje perdurable es necesario llegar de manera directa al entendimiento y razonamiento práctico de cada estudiante de esa forma no se perderá el hilo conductual de los conocimientos recibidos.

Modelo Inductivo

Partiendo de la visión investigativa e innovadora la cual define al modelo o método inductivos como el medio en el cual se adquieren resultados generalizados a través de contenidos particulares. Las técnicas más empleadas en este tipo de modelo son la observación y los procesos experimentales ya que debido a estas herramientas se logra llegar a un resultado el cual permita la visualización de fenómenos estratégicos como el razonamiento.

Dado el objetivo que presenta este método el cual siempre será la obtención de nuevos conocimientos, es destacable mencionar que es el fundamento del método científico donde la recopilación de los datos genera el análisis de conjeturas sobre temáticas que se aborden en el ciclo académico (Cayo, 2020).

En términos generales el modelo inductivo debe de contar con mucha perseverancia de parte del sujeto que estudia, ya que así se logra llegar a una conclusión, por lo tanto, genera la incorporación de la creatividad y se atreve a la innovación.

Modelo de innovación educativa

Uno de los métodos o modelos que se enfatizará en el proceso de aprendizaje es la idea del desarrollo de la innovación educativa donde se promueven las actitudes y cualidades que forman el ámbito educativo para la generación de ideas originales.

Este tipo de ideas se proyectan en nuevas formas de aprendizaje y que este sea de provecho para los estudiantes, así mismo que le de las herramientas necesarias para que esos conocimientos le queden para toda la vida. La práctica de la pedagogía y los entornos virtuales sirven para complementar el fortalecimiento de ambientes de aprendizaje, la

innovación educativa no necesariamente es tecnológica, ya que estas tienden a ser ideas que surgen de la aplicación de la cognición y de refuerzo de contenidos (Palacios, Toribio, & Acosta, 2021).

La actualización de conocimientos y de herramientas refuerza la idea de que la innovación resulta de un buen manejo de correctas prácticas pedagógicas, las cuales integren conocimientos y no sean reemplazables, conocimientos que perduren con el paso de los años y puedan ser utilizados en algún momento de nuestra vida.

Instrumentos de evaluación innovadores y sus resultados

Los instrumentos de evaluación innovadores fortalecen la manera en cómo se debe obtener la medición de los objetivos que logran los estudiantes, en esta investigación por ello este indicador guía la forma de cómo se pueden alcanzar esos logros que se pretenden en el aprendizaje perdurable a través de instrumentos innovadores que brindan los entornos virtuales de aprendizaje.

La evaluación desde un punto tradicional ha dejado de ser de gran apoyo en las estrategias y técnicas innovadores que se aplica en la actualidad educacional, implementando sobre todo los entornos virtuales o desde las *TIC*, estos permiten oportunamente obtener lo propuesto en las metas del aprendizaje imprescindible que se debe tener como resultado (Lezcano & Vilanova, 2017).

Los aprendizajes que los docentes desean desarrollen los estudiantes se deben evaluar con alternativas innovadores, es importante reconocer los logros del estudiantado ya que esa es la mejor forma de determinar si las estrategias, métodos y técnicas aplicadas en el aula están siendo factores adecuadas en el proceso de enseñanza que se está realizando.

4. Conclusiones

En este artículo basado en una exhaustiva revisión bibliográfica se logró precisar conceptualizaciones y estudios sobre los recursos tecnológicos aplicados en la enseñanza y aprendizaje de los contextos actuales que permiten una interacción entre el estudiantado y los docentes.

El uso de estos recursos permite la experimentación de nuevas formas de aprender a través de herramientas digitales, los entornos virtuales de aprendizaje promueven de manera integral la construcción y

generación de nuevos conocimientos, es decir innova las formas en cómo se aprende y que este aprendizaje se transforme en un aprendizaje perdurable.

La tecnología se ha convertido en un recurso que contribuye de forma importante en las metodologías educativas potenciando y promoviendo la creatividad tanto de docentes como de estudiantes, además de adecuar las exigencias educativas que conlleven a formar individuos con conocimientos para desenvolverse en su entorno social.

Referencia

- Agudelo, L., Pulgarín, L., & Tabares, C. (2017). La Estimulación Sensorial en el Desarrollo Cognitivo de la Primera Infancia. *Revista Fuentes*, 74. Recuperado el 09 de Febrero de 2022, de <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/72890/05-EstSensDesarCognPrimInf.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Avello, C., & Rivera, C. (12 de Enero de 2017). *Influencia de la modelización Matemática en el Aprendizaje de la función lineal y afín, y su impacto en la Motivación y Actitud hacia las Matemáticas*. Recuperado el 04 de Febrero de 2022, de repositorio.udec.cl: <http://repositorio.udec.cl/bitstream/11594/2322/3/Avello%20-%20Rivera.pdf>
- Canet-Juric, L., García-Coni, A., Andrés, M. L., Vernucci, S., Aydmune, Y., Stelzer, F., & y Richard's, M. (2020). Intervención sobre autorregulación cognitiva, conductual y emocional en niños: Una revisión de enfoques basados en procesos y en el currículo escolar, en Argentina. *Revista Argentina de Ciencias del Comportamiento*, 1. Recuperado el 12 de Febrero de 2022, de https://ri.conicet.gov.ar/bitstream/handle/11336/143143/CONICET_Digital_Nro.210a9ada-0333-4155-b514-e7c373d3322c_A.pdf?sequence=2&isAllowed=y
- Cayo, J. (17 de Abril de 2020). *Plan global para la asignatura: Psicología Médica*. Recuperado el 12 de Febrero de 2022, de ddigital.umss.edu.bo:8080/: <http://ddigital.umss.edu.bo:8080/jspui/bitstream/123456789/18213/1/PLAN%20GLOBAL%20PARA%20LA%20ASIGNATURA%20de%20Psicologia%20Medica.pdf>

- CEPAL. (5 de Noviembre de 2021). *Aporte de la ciencia, tecnología e innovación es clave para enfrentar los desafíos en la industria de la salud y la recuperación económica tras la pandemia*. Obtenido de www.cepal.org: <https://www.cepal.org/es/comunicados/aporte-la-ciencia-tecnologia-innovacion-es-clave-enfrentar-desafios-la-industria-la>
- CEPAL. (1 de Mayo de 2021). *Foros Regionales sobre Desarrollo Sostenible facilitan aprendizaje entre pares e intercambio de experiencias para alcanzar los ODS*. Obtenido de www.cepal.org: <https://www.cepal.org/es/comunicados/xxx>
- De armas, N., & Barroso, J. (2020). La interactividad en la educación a distancia: un instrumento para su diagnóstico. *Revista Fuentes*, 190-198. doi:10.12795/revistafuentes.2020.v22.i2.06
- Gallardo, E. (2017). *Metodología de la investigación* (Primera ed.). (E. Gallardo, & M. Córdova, Edits.) Huancayo, Perú: Universidad Continental. doi:10.978/612
- García, J., & García, S. (14 de Octubre de 2020). *Uso de herramientas digitales para la docencia en España durante la pandemia por Covid-19*. Obtenido de redined.educacion.gob.es: <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/207484/Garc%c3%ada.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- García, M., & Suárez, C. (1 de Septiembre de 2019). Estado de la investigación sobre la colaboración en Entornos Virtuales de Aprendizaje. (J. Cabero, & Ó. Gallego, Edits.) *Revista de Medios Educativos*(56), 169-191. Obtenido de <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/190553/GARCIA-CHIVITA.pdf?sequence=1>
- Guzmán, J. (26 de Octubre de 2018). Construcción de un modelo pedagógico por competencias para la identificación de especies forestales en el SENA. . En D. d. Agustiniiana, L. Murillo, F. León, & R. Cuasialpud (Edits.), *Memorias I: Encuentro de semilleros de investigación Uniagustina, campus Suba* (págs. 79-88). Bogota, Colombia: Universidad Uniagustiniana. Recuperado el 12 de Febrero de 2022, de investigaciones.uniagustiniana.edu.co: <https://investigaciones.uniagustiniana.edu.co/wp-content/uploads/2019/07/SUBA-NUMERO-2.pdf#page=79>

- Jara, E. (29 de Junio de 2018). *La relación entre el Humanismo y la Tecnología, una aproximación al tema desde la Filosofía de la Tecnología*. Recuperado el 05 de Febreri de 2022, de repositorio.una.ac.cr/:
<https://repositorio.una.ac.cr/bitstream/handle/11056/14935/La%20relaci%C3%B3n%20entre%20el%20humanismo%20y%20la%20tecnolog%C3%ADa%2C%20una%20aproximaci%C3%B3n%20al%20tema%20desde%20la%20filosof%C3%ADa%20de%20la%20tecnolog%C3%ADa.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Jimenez, V., & Monges, M. (08 de Enero de 2021). Seguridad de la información en Plataformas de E-Learning en tiempo de pandemia Covid-19. *Revista Científica Unida*, IV(1), 52. Obtenido de [revistacientifica.unida.edu.py](http://revistacientifica.unida.edu.py/publicaciones/index.php/cientifica/article/view/9/2):
<http://revistacientifica.unida.edu.py/publicaciones/index.php/cientifica/article/view/9/2>
- Lezcano, L., & Vilanova, G. (1 de Marzo de 2017). Instrumentos de evaluación de aprendizaje en entornos virtuales. (U. d. Rioja, Ed.) *Dialnet*, 9(1), 1-36. Recuperado el 27 de Febrero de 2022, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5919087>
- Marín, V., & Cabero, J. (20 de Marzo de 2019). Las redes sociales en la eucación: desde la innovación a la investigación educativa. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 25-33. doi:10.5944/22
- Mejía, B. (12 de Abril de 2018). *Intervención para promover la equidad de género en el aula: Diseño de un taller para docentes y evaluación de sus resultados*. (U. C. Posgrado, Ed.) Recuperado el 3 de Marzo de 2022, de [dspace.casagrande.edu.ec](http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/1369/1/Tesis1438MEJi.pdf):
<http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/1369/1/Tesis1438MEJi.pdf>
- MINEDUC. (9 de Abril de 2018). *Más de 11 mil docentes se capacitarán como tutores en "Inclusión Educativa y Aprendizaje Sostenible"*. Obtenido de [educacion.gob.ec](https://educacion.gob.ec/mas-de-11-mil-docentes-se-capacitaran-como-tutores-en-%c2%a8inclusion-educativa-y-aprendizaje-sostenible%c2%a8/):
<https://educacion.gob.ec/mas-de-11-mil-docentes-se-capacitaran-como-tutores-en-%c2%a8inclusion-educativa-y-aprendizaje-sostenible%c2%a8/>
- MINEDUC. (21 de Marzo de 2021). *Lineamientos generales para el uso de Plataformas Digitales y otros Medios de Apoyo Educativo*. Obtenido de www.gestionderiesgos.gob.ec:

- https://www.gestionderiesgos.gob.ec/wp-content/uploads/2020/05/LINEAM_1.pdf
- Miranda, D. (15 de Enero de 2020). *Gamificación para el Aprendizaje de Biología en estudiantes de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa "Huambaló*. Obtenido de dspace.unach.edu.ec:
<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/7329/1/TESIS%20DEFINITIVA%201.5%20DAR%c3%8dO%20MIRANDA-doc-inte.pdf>
- Montoya, L., Parra, M. C., & Coloma, G. (25 de Abril de 2019). Teorías pedagógicas que sustentan el aprendizaje con el uso de las tecnologías de la información y la comunicación. *Revista Información Científica*, 98(2), 241-255. Recuperado el 6 de Febrero de 2022, de <http://scielo.sld.cu/pdf/ric/v98n2/1028-9933-ric-98-02-241.pdf>
- Neu, M. (12 de Junio de 2019). *Propuesta pedagógica lúdica e innovadora para un aprendizaje basado en Problemas*. Recuperado el 11 de Febrero de 2022, de [fvet.uba.ar: http://www.fvet.uba.ar/archivos/postgrado/tesinas/2019/06.pdf](http://www.fvet.uba.ar/archivos/postgrado/tesinas/2019/06.pdf)
- Olvera, M. (10 de Mayo de 2020). *Teoría Sociológica II*. Recuperado el 12 de Febrero de 2022, de camvia2.azc.uam.mx/: http://camvia2.azc.uam.mx/include/trim20I/csh/soc/5_1240089_HES01_P.pdf
- Ortiz, P., Sánchez, P., & Guadalupe, P. (2017). La cooperación y el aprendizaje: un trazo para su desarrollo y aplicación en un curso de Matemáticas. *Revista Pakbal*, 42-44. Recuperado el 12 de Febrero de 2022, de https://www.ingenieria.unach.mx/images/Articulos_revista/revistapakbal39_pag42-45.pdf
- Palacios, M., Toribio, A., & Acosta, A. (2021). Innovación educativa en el desarrollo de aprendizajes relevantes: una revisión sistemática de literatura. *Scielo*, 134-136. Recuperado el 12 de Febrero de 2022, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202021000500134
- Pantoja, V. (1 de Diciembre de 2020). Acerca de algunas unidades fraseológicas en el arte de la Lengua Española Castellana de Gonzalo Correas: Análisis desde una perspectiva Histórica y

- Didáctica. *Res Diachronicae Virtual*, 18, 1-24. Recuperado el 5 de Febrero de 2022, de https://resdiachronicae.files.wordpress.com/2020/12/1.aprobado_a1701_def_pdf-1.pdf
- Pavón, J., Odio, C., & Sánchez, Y. (18 de Octubre de 2021). Los estilos de Aprendizaje en entornos virtuales desde la especialidad de Zootecnia Veterinaria. *Edusol*, 21(77), 110-121. Recuperado el 24 de Enero de 2022, de <http://scielo.sld.cu/pdf/eds/v21n77/1729-8091-eds-21-77-110.pdf>
- Pegalajar, M. (2018). Formación en competencias en alumnado universitario de Educación Social mediante prácticas basadas en aprendizaje cooperativo. *Revista Complutense de Educación*, 830-834. Recuperado el 13 de Febrero de 2022, de <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/172541/53970-4564456552177-2-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ramirez, A. (14 de Enero de 2020). *Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento como herramienta didáctica en la gestión formativa del estudiante de Medicina*. Obtenido de repository.ucc.edu.co: https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/20114/1/2020_Tecnologias_Aprendizaje_Conocimiento.pdf
- Reyna, C. (20 de Febrero de 2019). *La autorregulación emocional y cognitiva a favor del aprendizaje*. Recuperado el 12 de Febrero de 2022, de [beceneslp.edu.mx: https://beceneslp.edu.mx/ojs2/index.php/epe/article/view/62/61](https://beceneslp.edu.mx/ojs2/index.php/epe/article/view/62/61)
- Rizo, M. (10 de Agosto de 2020). Rol del docente y estudiante en la educación virtual. *Revista Multi-Ensayos*, 32. Recuperado el 7 de Febrero de 2022, de <https://www.camjol.info/index.php/multiensayos/article/view/10117/11795>
- Rodríguez, A., & Sosa, E. (2018). Interactividad e interacción social: procesos esenciales en educación a distancia. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 110-112. Recuperado el 12 de Febrero de 2022, de <http://34.231.144.216/index.php/RevistaUCN/article/view/999/1447>

- Rodríguez, B., & Castillo, C. (2019). *Entornos Virtuales de Aprendizaje posibilidades y retos en el ámbito universitario*. Castilla-La Mancha: Unión de editoriales universitarias españolas. doi:10.18239/14
- Sánchez, M. (30 de Noviembre de 2021). Las tecnologías de la información y su relación con la escritura. *Revista Eduweb*, 15(3), 62-68. doi:10.46502
- Sandí, J., & Sanz, C. (27 de Diciembre de 2018). Revisión y análisis sobre competencias tecnológicas esperadas en el profesorado en Iberoamérica. (U. d. Plata, Ed.) *Revista Electrónica De Tecnología Educativa*(66), 96-121. doi:10.21556/1225
- Soler, G., Cárdenas, F., & Hernández, F. (2018). Enfoques de enseñanza y enfoques de aprendizaje: perspectivas teóricas promisorias para el desarrollo de investigaciones en educación en ciencias. *Scielo*, 1007-1008. doi:10.1590/1516-731320180040012
- UNESCO. (Diciembre de 2017). *Docentes y sus Aprendizaje en Modalidad Virtual*. Obtenido de unesdoc.unesco.org: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000260919>
- UNESCO. (11 de Septiembre de 2021). *¿Qué hace la UNESCO en relación con la Educación para el Desarrollo Sostenible?* Obtenido de <https://es.unesco.org/themes/educacion-desarrollo-sostenible/acciones-unesco>
- Viloria, H., & Hamburger, J. (2018). Uso de las herramientas comunicativas en los entornos virtuales de aprendizaje. *Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación*, 376-377.
- Zambrano, Y., & García, C. (2020). Plan de entornos virtuales de aprendizaje y su aplicación en la asignatura de ciencias sociales en tiempo de pandemia COVID-19 para Estudiantes de bachillerato en Portoviejo, Ecuador. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 238.