



TALLER DE TRABAJO FINAL

MAUCERI DANIEL ANDRES

**Estrategias virtuales efectivas para la enseñanza en la
carrera de kinesiología y fisiatría en entornos virtuales**

INDICE

1. TEMA	4
1.1 Planteamiento del problema.	5
1.2 Pregunta de investigación.	5
1.3 Palabras claves:	5
2. OBJETIVOS	5
2.1 Objetivo General	5
2.2 Objetivos Específicos	5
3 JUSTIFICACION:	6
4. MARCO TEORICO	7
4.1 De la presencialidad a la virtualidad	7
4.2 Enfoque constructivista	9
4.3 Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA)	10
4.4 Los entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje	13
4.5 Enseñanza en un entorno virtual	14
4.6 Estrategias de enseñanza en un entorno virtual	15
5 MARCO METODOLOGICO	18
5.1. Población y muestra (Contexto de estudio. Factores)	18
5.2. Instrumentos de investigación	18
5.3. Resultados.	20
5.4. Análisis de resultado	20
5.5. Conclusiones (que fundamentan la propuesta de intervención)	21
6.1 PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	22
6.1. Introducción	22
6.2 Objetivos de la intervención:	22
6.3 Propuesta o acciones de intervención a realizar:	23
6.4 Lugar	26

6.5 Temporalidad	26
6.6 Factibilidad y Variabilidad de Recursos	26
6.7 Impacto	26
6.8 Resultados Esperados	27
6.9 Conclusión y Prospectiva	27
BIBLIOGRAFIA	28

1. TEMA: Estrategias virtuales efectivas para la enseñar en la carrera de kinesiología y fisiatría en entornos virtuales

1.RESUMEN

Este estudio de investigación se centró en explorar el uso de recursos digitales en el aprendizaje universitario desde una perspectiva constructivista, llevado a cabo en la Facultad de Ciencias de la Salud y Deporte de una universidad en Rosario, Argentina. Se implementó una metodología mixta que incluyó un focus group con docentes y un cuestionario digital anónimo para estudiantes de primer año de la Licenciatura en Kinesiología y Fisiatría.

El objetivo principal fue identificar los recursos digitales más efectivos utilizados por los estudiantes y explorar la percepción y experiencia de los docentes sobre su implementación en el aula virtual. Además, se sugirió una propuesta de intervención para el desarrollo de una clase constructivista en ambientes virtuales como resultado de los hallazgos. La muestra fue no probabilística y voluntaria, seleccionada específicamente entre estudiantes de primer año de la mencionada facultad.

Los hallazgos preliminares destacan la diversidad de recursos digitales empleados, como plataformas de aprendizaje virtual, herramientas de comunicación online y recursos multimedia. Los docentes enfatizaron la importancia de la interacción entre estudiantes y el papel crucial del profesor como facilitador del aprendizaje.

La integración efectiva de estos recursos en el aula virtual no solo mejora la experiencia educativa de los estudiantes, sino que también fomenta habilidades críticas y colaborativas fundamentales para su desarrollo profesional. Este estudio proporciona una base sólida para investigaciones futuras y el diseño de estrategias educativas innovadoras en contextos universitarios.

Palabras Claves: Recursos digitales, aprendizaje universitario, constructivismo, tecnologías educativas, enseñanza online.

1.1 Planteamiento del problema.

Dentro del programa de la carrera licenciatura en kinesiología y fisiatría se encuentran asignaturas anuales básicas que marcan el desarrollo hacia un profesional competente. Entre ellas se encuentran algunas como histología, que engloba también embriología y genética, anatomía, física y química biológica entre otras, las cuales representan un amplio contenido teórico que trae aparejado muchas horas de estudio de los estudiantes. Tradicionalmente el cursado de dichas materias se realizan en clase magistrales desarrolladas por profesionales de la salud, en su mayoría médicos, donde el docente expone su curricular anual orientado a la transmisión meramente de contenidos, desconociendo en muchos casos que el proceso de enseñanza- aprendizaje de dicha materia es esencial y trascendente para la profesión estudiada. Dichos docentes podrían carecer de ejemplos obtenidos por vivencias en la práctica kinésica y sumada a esta problemática, en la actualidad, las clases en educación superior se encuentran incursionando hacia entornos virtuales. Esto representa que los estudiantes deban transitar largas horas cátedras y estudiar posteriormente su contenido. Lo que me lleva a preguntar.

1.2 Pregunta de investigación.

¿Cuáles son estrategias efectivas para enseñar en entornos virtuales en la carrera de kinesiología y fisiatría?

1.3 Palabras claves:

Enseñanza/aprendizaje, entornos virtuales, TIC. EVA, presencialidad/virtualidad, clases.

2. OBJETIVOS

2.1 Objetivo General

- Analizar las estrategias pedagógicas que posibiliten un mejor desarrollo en clases de la carrera de kinesiología y fisiatría en entornos virtuales.

2.2 Objetivos Específicos

- Determinar cuáles son las causas que provocan la desmotivación de los estudiantes en las clases virtuales.
- Analizar el efecto de la implementación de TIC sobre el aprendizaje de los estudiantes

3 JUSTIFICACION:

En 2020, debido a la pandemia de COVID-19, las universidades y otros centros educativos tuvieron que migrar rápidamente a la educación en línea utilizando herramientas tecnológicas (Walker et al., 2020). En este contexto, Araya-Castillo y Rivera-Arroyo (2021) señalan que las instituciones de educación superior deben aprovechar de manera positiva los cambios en su entorno. Consideran que las herramientas tecnológicas son un medio para lograr cambios necesarios en el aprendizaje, no un fin en sí mismas. Esto implica que tanto los docentes como los estudiantes deben desarrollar competencias en Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) para facilitar procesos de aprendizaje efectivos y crear nuevos espacios en la educación virtual.

En los últimos años, ha habido un creciente interés en el desarrollo de estrategias innovadoras que permitan a los docentes captar y mantener la atención de los alumnos durante las clases. Esta preocupación surge debido a las demandas de un entorno tecnológico en constante cambio y la necesidad de adaptarse a las características de una generación de estudiantes cada vez más conectada y dispersa. A nivel mundial, el proceso de enseñanza-aprendizaje está atravesando un cambio desafiante como consecuencia de la pandemia, la cual ha obligado la incursión de la docencia en ambientes virtuales

El proceso educativo en línea implica una serie de riesgos informáticos, tales como señalan Vinichenko et al. (2021), escasa interacción con los estudiantes donde solamente el profesor es quien aplica su esfuerzo ante la indiferencia de los estudiantes, quienes se esconden utilizando sus dispositivos móviles mientras dedican su tiempo en otras actividades, esta falta de atención y deshonestidad, origina como resultado de eficiencia en su aprendizaje y retraso en el cumplimiento de sus actividades

En este contexto, la investigación se propone explorar las estrategias más efectivas para captar la atención de los alumnos en la educación según las publicaciones actuales. Gómez-Hurtado et al. (2020). Se revisarán diversas fuentes académicas, se destacan la importancia de la gamificación como una estrategia motivadora para involucrar a los estudiantes y mantener su atención en el aula.

El objetivo principal de este trabajo será desarrollar un modelo curricular que proporcionen a los docentes de un conjunto de estrategias fundamentadas en evidencias recientes que les permitan captar y mantener la atención de los alumnos en entornos virtuales. Se espera que los resultados de esta investigación contribuyan a enriquecer las

prácticas pedagógicas y fomentar una mayor participación y motivación por parte de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

4. MARCO TEORICO

4.1 De la presencialidad a la virtualidad

Una investigación de (Garzón 2021) destaca que la intersubjetividad mediada por las nuevas tecnologías permite relacionarse y compartir conocimientos a la vez que se recuerdan ideas previas y la experiencia vivida coadyuvando a fijar el conocimiento. Como educadores se debe tener presente que el conocimiento no proviene de una sola fuente, ya sea de la institución educativa o de los docentes, de esta manera que pasar del formato presencial al virtual no debe tener efectos negativos en el proceso de enseñanza.

(Gallego y Gámiz, 2007) indican que se debe estar presto a buscar todas las fuentes posibles de conocimiento para llegar a los estudiantes sea el contexto que se presente. La actualización de conocimientos es esencial para el trabajo en aula para establecer comunicación efectiva con las nuevas generaciones de estudiantes, que tienen el manejo al alcance de su mano desde las pantallas tecnológicas, inclusive desde el teléfono celular. En este sentido, según (Gavilánes, 2021), todo docente con vocación de servicio debe usar las herramientas didácticas para lograr el aprendizaje, olvidando que la cátedra magistral es solamente una fuente de información en relación al aprendizaje de los estudiantes en el aula. (Rizo, 2020) explica que la educación debe fortalecer las habilidades de los alumnos, desde el ángulo de la virtualidad puede profundizar en los intereses individuales, para la relación de aprendizajes colectivos, interconectados de la virtualidad. Las aulas online y offline deberán transformarse rápidamente en espacios abiertos, flexibles, dinámicos, que exigen al estudiante mayor implicación, mayor autonomía y constante interlocución y retroalimentación. Por consiguiente, el aprendizaje consiste en la búsqueda y descubrimiento de conexiones entre nodos de información a partir de la interacción y colaboración con otros actores a través de las plataformas virtuales; de forma grupal, entre los compañeros, el profesor, la comunidad y los profesionales que aplican el conocimiento para atender necesidades concretas. En tanto, que, en el modelo de formación de la educación virtual se destaca el lugar del estudiante como agente principal del proceso formativo, (Franco, 2021) recomienda que el profesor participe como guía, facilitador de conocimientos y en la actualidad el docente se

convierte en orientador que problematiza y retroalimenta continuamente el proceso individual y grupal, que dinamiza el aprendizaje colaborativo y en red, de esta manera selecciona información de la más alta calidad y en variado formato, aprovechando la riqueza narrativa de los distintos medios, entre los que se destacan el uso de las TIC (Tecnologías de Información y Comunicación).

Por consiguiente, en la virtualidad se busca que un estudiante desarrolle competencias. (Buitrago Bohórquez y Sánchez 2021) consideran que la autoformación es una actitud protagónica frente a su proceso de aprendizaje, puesto que la autonomía podría brindar mejores resultados académicos. Allí las TIC se combinan con una concepción interactiva y constructivista del aprendizaje, donde el estudiante logra independencia y dispone de horarios adecuados a su proceso intelectual, usando plataformas virtuales (Muñoz, 2022). De allí, se deriva la construcción de conocimientos centrados en la búsqueda a través de Internet, el aprendizaje centrado en el estudiante, el aprender a aprender, los espacios de red, el aprendizaje a lo largo de la vida, la personalización y el docente facilitador quien maneja los nuevos elementos que son parte de las aulas virtuales y también de las salas de clases presenciales.

En este orden de ideas, (Brunner 2000) justifica la incorporación de las TIC en la educación porque las exigencias de la sociedad de la información plantean que la educación se haga cargo de la alfabetización informática para lograr satisfactoriamente el paso de la presencialidad a la virtualidad. Así el aprendizaje se flexibiliza y logra efectividad en las relaciones de los actores del proceso educativo. De esta forma las pantallas educativas son una nueva forma de libro didáctico, donde los textos pueden ser interactivos e inclusive integrar realidad virtual en la entrega de conocimientos. Esta combinación conduce a estrechar las relaciones entre docentes y estudiantes.

La intersubjetividad en la educación virtual se construye a través de la comunicación, en interacción con el otro dentro del plano educativo, lo que ocurre en el mundo de la vida cotidiana, en el caso de la trascendencia de lo presencial a lo virtual. En este sentido, agrega (Muñoz, 2021) la existencia de un mundo comunicativo efectivo online, donde el docente y los estudiantes se expresan para entender la nueva realidad a la cual los invita la virtualidad. En este proceso, el lenguaje resulta central, y la entrega de las emociones, mediante los emojis, son parte de la nueva forma de expresión online, ya que, es a través del lenguaje que se organiza el mundo, pues gracias con él tipificamos la realidad; es

decir, aprender por medio de la relación con la nueva realidad que está rodeada del uso de medios tecnológicos conocidos por unos y desconocidos por otros, que más temprano que tarde serán parte fundamental de la comunicación mundial.

4.2 Enfoque constructivista

La construcción del conocimiento requiere de un proceso que implica la elección, ordenación y evolución de la información que obtiene el estudiante de múltiples fuentes, para relacionarla y enlazarla con el conocimiento existente (Díaz & Hernández, 2010). Los procesos de enseñanza y aprendizaje con una perspectiva constructivista, parten de los conocimientos preestablecidos, de la experiencia y su acertada atención en la adaptación de contenidos al contexto real de las personas, con el claro objetivo de requerir actividades, basándose en referencias procedentes de la familia, centro educativo, empresa o comunidad (López & Jiménez, 2013). En este sentido, si la cimentación del entendimiento se la desarrolla acorde a la situación y el contexto del aprendiz, estamos ante un enfoque constructivista (Maldonado-Torres, Araujo, & Rondon, 2018). Según la concepción socio-constructivista, si en el proceso de aprendizaje el estudiante es un ente activo, construye significados, realiza actividades específicas y además aporta con propuestas consensuadas entre con los demás compañeros y el docente, en esas circunstancias se está generando el aprendizaje (Silva & Maturana, 2017). Un componente del constructivismo resalta, que el proceso de enseñanza se encamina a la elaboración de actividades auténticas, es decir que tengan una aplicación o utilidad en el entorno en que se desenvuelve el sujeto (López & Jiménez, 2013). Y ahora las Tics, ofertan infinidad de experiencias mentales, para el logro de un aprendizaje constructivista, por lo que se puede afirmar que el principio formativo de este enfoque extiende su desarrollo en los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) (Hernández, 2008). La enseñanza en EVA con un enfoque constructivista, expone que a medida que el estudiante va develando el sentido de sus experiencias se van construyendo las estructuras cognitivas, siendo importante incorporar estrategias como el aprendizaje basado en problemas y el aprendizaje colaborativo, donde se desarrollan la expresión, la comprensión, el análisis y reflexión, otorgando el protagonismo al educando (Quiñones, 2001). Tomando en consideración esta corriente, el diseño de actividades de enseñanza virtual se orienta hacia la interacción social, el papel activo del sujeto en formación y la resolución de problemas que surgen en contextos reales (Navarro & Texeira, 2011).

En los procesos de e-learning a través de EVA, se requieren elementos como los recursos tecnológicos, formación docente en innovación tecnológica basada en el constructivismo y diseño de experiencias formativas virtuales, para ejercer la función de moderador y animador en las interacciones sociales y desarrollo de competencias tecnológicas para estos espacios (Quiroz & Jeldres, 2018). Se asume entonces que los docentes en un EVA, se convierten en el puente entre el auténtico aprendizaje y los estudiantes, debido a que le da un sentido pedagógico a las herramientas web ofertadas por las TICs. Tomando como referencia el enfoque constructivista, entre los principios teóricos del e-learnig que se muestran en la figura 1, se pueden considerar: partir de los conocimientos previos, fomentar el aprendizaje significativo, motivar, orientar y fomentar la interacción (Meza, 2012).

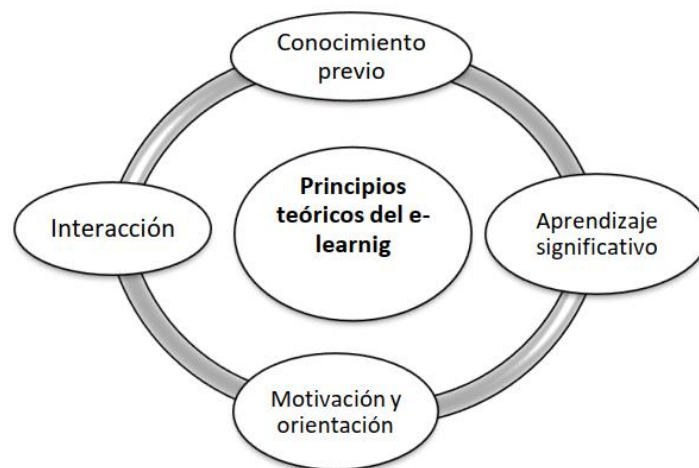


Figura 1 obtenida de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7539680>

4.3 Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA)

Un EVA, es una aplicación informática utilizada por el guía y los educandos, para producir espacios de enseñanza y aprendizaje y su uso puede concebirse en tres modalidades presencial, virtual o mixta (Universitat Jaume I., 2004). En este entorno existe interacción y colaboración entre sus participantes, por ello también se lo cataloga como un espacio social donde fluye la comunicación sincrónica y asincrónica (Quiroz & Jeldres, 2018). En el contexto educativo los EVA, generan zonas de interacción e

intercambio de recursos didácticos de tipo textual y multimodal entre el docente y los estudiantes (Ortiz, Andrade, & Cadena, 2017).

En este sentido los EVA, han descentralizado el acceso al conocimiento, permitiendo beneficios a multiplicidad de usuarios, permitiendo al estudiante desarrollar módulos, asignaturas o cursos virtuales a los cuales está previamente inscrito en línea, con el objetivo de desarrollar habilidades, competencias y destrezas en el que se comparten experiencias a través de interacciones didácticas.

Las plataformas virtuales de aprendizaje distribuyen contenidos en diversos formatos como texto, sonido, video, hipertexto e hipermedia, permiten revisar evaluaciones en línea, realizar control y seguimiento de tareas o actividades en fin propicia las herramientas tecnológicas para el desarrollo del enfoque pedagógico seleccionado; entre las más cotizadas por su funcionalidad actualmente están: Moodle, Teams, Chamilo, Edmodo, Evolcampus, Canvas LMS, E-doceo y muchos otros sistemas de gestiones de aprendizaje LMS, su elección obedece al modelo didáctico y factores económicos e institucionales.

Para afirmar que un EVA favorece el cambio pedagógico los roles tanto de docentes como estudiantes deben estar en constante evolución, usar herramientas de la web para construir y compartir conocimiento, (Quiroz & Jeldres, 2018). Se requiere que los educandos tengan un protagonismo dinámico e interactivo en los EVA, debiendo aplicar estrategias donde se conviertan en productores y creadores de contenidos, incrementando la base del conocimiento, fortaleciendo enlaces, etc. (Quiroz & Jeldres, 2018). El docente debe aplicar habilidades de pensamiento para adaptar las herramientas Tic al enfoque pedagógico elegido, utilizando métodos innovadores entre ellos, el aprendizaje basado en proyectos ABP que llevan implícito el aprendizaje colaborativo y la gamificación.

Un EVA se compone de cuatro dimensiones pedagógicas (Area & Adell, 2009), como se describe en la figura 1

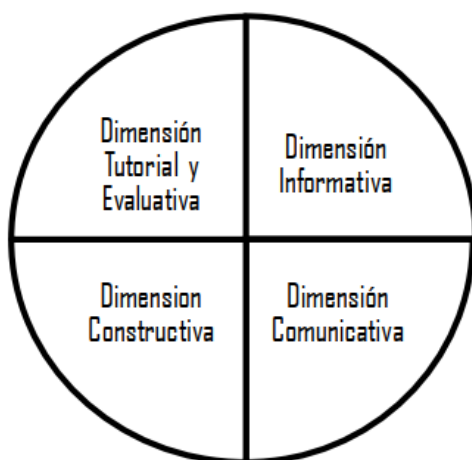


Figura 2 obtenida de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7539680>

En la dimensión informativa se encuentran todos los recursos tecnológicos a los que accede el estudiante para la adquisición del conocimiento entre ellos: libros, informes, enlaces, páginas web y videos los que son proporcionados y analizados por el docente, en la dimensión constructiva se aplican estrategias pedagógicas para que el educando ejecute actividades que permitan lograr un aprendizaje significativo y colaborativo como la participación en foros de debate, redacción de ensayos, desarrollo de proyectos, resolución de problemas, construcción de wikis, entre otros, siendo importante que dichas acciones sean encaminadas a desarrollar niveles elevados de procesos cognitivos para la era digital, en la dimensión de Comunicación se establecen espacios para la interacción entre los participantes, realizar preguntas y compartir experiencias para apoyarse, básicamente convierte en un área social y de apoyo mutuo. La dimensión tutorial y evaluativa se posiciona al docente como un moderador de las actividades de aprendizaje con habilidades motivadoras, organizativas, técnicas-pedagógicas, evaluativas atendiendo a los criterios preestablecidos y de retroalimentación del proceso de enseñanza aprendizaje (Area & Adell, 2009).

4.4 Los entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje

El avance acelerado de la Tecnología de la Información y Comunicación (TIC) han generado múltiples beneficios a la colectividad, en especial en el ámbito educativo vinculado con los intereses y necesidades del educando a la vez dejando atrás el viejo modelo educativo donde el docente era un mero transmisor y expositor de información. Circunstancias que exigen al profesorado sólidos conocimientos en áreas específicas, habilidades investigativas, manejo de grupos, comunicación eficiente, administración factible del tiempo, capacidad autocrítica y competencias computacionales. (Pastora, Betty & Fuentes, 2021)

Por eso, los ambientes de aprendizaje no se circunscriben al espacio escolar más bien se trata de aquellos espacios en donde se crean las condiciones para que el participante se apropie de nuevos conocimientos, experiencias y elementos que le generen procesos de análisis, reflexión y apropiación. Cabe puntualizar que, una de las bondades de las TIC está relacionada con la conectividad que facilita acceder a la información de forma rápida y hacer uso de cualquier recurso multimedia. Por lo demás, economiza esfuerzo y tiempo a través del uso de internet (Fernández et al., 2019).

Desde el surgimiento de los entornos virtuales de enseñanza se ha buscado la manera de vincular en el mismo todos los aspectos informáticos incorporado la multimedia como imagen, sonido, videos, otros. De la misma manera, tomar en consideración los cinco componentes principales que le conforman: el espacio, los estudiantes, los tutores, los contenidos educativos y los medios). Por ello, la planeación de la enseñanza en línea presenta ciertas falencias por parte del profesorado puesto que algunos continúan con la obsesión por la transmisión de contenidos, tendencia al uso de metodologías de naturaleza conductista, preferencia a la evaluación sumativa olvidándose en muchos casos del análisis de los procesos de construcción del conocimiento; excesivo descuido en el diseño de estrategias instructivas. (Pastora, Betty & Fuentes, 2021)

De este modo, la planificación de un entorno virtual de enseñanza conlleva a implementar todos los componentes del sistema didáctico. Situación que requiere la estructuración correcta del contenido a mostrar y que el alumno pueda apropiarse de los contenidos plasmados en el mismo. Concierta destacar la necesidad de realizar una alfabetización digital en la adquisición de nuevas habilidades para el entendimiento y la interacción con

las tecnologías, es decir, se precisa el desarrollo de competencias para utilizarlas de forma eficaz, responsable e inteligente (Fernández et al., 2019).

En corolario, el profesorado deberá tener en cuenta concretar las ideas que se desea impartir; planificar situaciones para que los estudiantes socialicen entre ellos, aclaren inquietudes, argumenten sus puntos de vistas; vivencien experiencias asociadas con la cotidianidad y aprenden uno de los otros. Sumado a trabajar en la medida en que el grupo se organiza y aprende alrededor de la consecución de un objetivo. También, desarrollen interdependencia positiva, interacción, contribución individual, habilidades personales y de grupo (Guiza, 2011).

Entonces, la planificación de estrategias en un entorno virtual puede derivar de un nivel alto de satisfacción por parte de los participantes siempre que se tome en cuenta todos los componentes que conforman el proceso educativo con la incorporación de las TIC, que estará direccionado y centrado en el alumnado en un acompañamiento continuo, y secuencial para confrontar con éxitos los desafíos del aprender haciendo, y que no afecte la prosecución efectiva de sus estudios.

4.5 Enseñanza en un entorno virtual

El acto de enseñar en un Entorno virtual de aprendizaje (EVA) demanda de un proceso activo de las metodologías que se llevarán a la práctica. Por ende, las instrucciones deben orientar paso a paso para que los educandos gestionen el aprendizaje independiente. Sin obviar las tutorías académicas a fin de ofrecer el asesoramiento continuo para minimizar las limitaciones que suelen presentarse bajo esta modalidad. Asimismo, coadyuvar a los estudiantes a transferir lo aprendido a situaciones reales y complejas. Esto aplica incluso para estudiantes sobresalientes. Es evidencia de un exacerbado malestar que se ha propagado por todo el nivel de educación superior, la manera cómo enseñamos y cómo aprenden los estudiantes favorece principalmente la memorización (Escamilla, 2019, p. 12). No obstante, el profesorado cuenta con una matriz de estrategias y recursos para realizar su práctica docente en aras de responder a los requerimientos actuales que consienta desarrollar en los estudiantes competencias disciplinares y transversales. Envuelve un aprendizaje basado en retos, flexibilidad en el cómo, cuándo y dónde se aprende, una vivencia universitaria memorable, profesores inspirados en aprender a reaprender, con trayectorias curriculares y contenidos más personalizados hacia el

aprendizaje vivencial que reduce la brecha entre teoría-práctica que permite desarrollar competencias blandas ahora llamadas competencias poderosas (Escamilla, 2019, p. 13).

Un aspecto importante en la autogestión del aprendizaje lo constituyen los recursos, sin estos sería casi imposible llevar a cabo con éxito la enseñanza virtual. Por ende, facilita la creatividad, la flexibilidad de pensamiento para actuar en resolución de problemas, amplía la imaginación y la curiosidad.

Uno de los mayores retos que están teniendo las universidades a nivel mundial es preparar a los alumnos para un trabajo cada vez más incierto. A la vista de la automatización y los progresos de la inteligencia artificial (Covarrubias, 2019).

En la planificación de estrategias en un entorno virtual se pueden utilizar diversos recursos didácticos que permiten el feedback inmediato con el soporte de las herramientas y el apoyo de la evaluación continua. También, mantener la información actualizada, diseñar materiales educativos, incrementar la productividad de participación del alumnado. En fin, la producción actualizada de los conocimientos en un aprender a conocer y aprender haciendo (Covarrubias, 2019).

La gestión docente en los entornos virtuales siempre se desarrollará a modo de complemento con el uso de las TIC, para facilitar aprendizajes independientes y colaborativo. Entonces, el profesor se convierte en un mentor de acompañamiento en actitud positiva y de alto impacto de creatividad en aras de orientar todo el proceso de formación integral de los estudiantes. Además, las instituciones educativas tienen la responsabilidad de acondicionar la infraestructura que permita la fácil vinculación con la tecnología de punta.

4.6 Estrategias de enseñanza en un entorno virtual

Para planificar un aula virtual se debe tener en cuenta el enfoque constructivista donde el profesor, se convierte en un facilitador en todo el proceso de enseñanza-aprendizaje. Este acto educativo implica saber que enseñar, con cuáles estrategias y recursos didácticos se abordará cada sesión de aprendizaje. Concomitantemente, conocer las características particulares de cómo aprende el estudiante en sus estilos de aprendizaje y especial cuidado en preparar el aula desde un espacio de interacción agradable.

De este modo, el docente con una postura constructivista conduce las clases para permitir

que los estudiantes construyan el conocimiento a partir de técnicas o métodos que generen la participación activa en un pensamiento crítico-reflexivo (Serrano & Pons, 2011). Para ello puede crear su aula de clases en cada tema por encuentro en un lapso académico, que variará de acuerdo con el sistema de gestión de aprendizaje que utilice, por ejemplo, Blackboard, Moodle, Google Classroom o Canvas entre otras..

Por eso, al planificar cuidadosamente el aula virtual permitirá que los estudiantes fomenten el pensamiento transdisciplinario, prepararse antes de asistir a las clases, revisar de manera repetida las clases grabadas, cumplir a tiempo con todas las actividades o tareas programadas según calendario académico, revisar las presentaciones de las diapositivas pre clase, la asistencia a clases y entregar las tareas de comprobación en el momento solicitado.

Con relación a la ejecución de tareas grupales, es importante promover el logro de objetivos cualitativos más ricos en contenido, pues reúne propuestas y soluciones de varias personas del grupo, aumenta el aprendizaje de cada quien debido a que se enriquece la experiencia de aprender, incrementa la motivación por el trabajo individual y grupal, puesto que hay una mayor cercanía entre los miembros y compromiso con todos; aumenta la cercanía y la apertura. En el plano personal mejora las relaciones intergrupales; acrecienta la satisfacción por el propio trabajo y se valora el conocimiento como un aporte de los demás miembros del grupo; disminuye los sentimientos de aislamiento y el temor a la crítica. Amplia la retroalimentación permanente (Mestre et al, 2007).

Por otro lado, para la implementación de un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) se debe considerar la metodología PACIE, que admite el uso de las TIC, como un soporte a los procesos de aprendizaje y autoaprendizaje, en el que se esquematiza los aspectos tecno-pedagógico de la educación virtual y/o distancia. El nombre PACIE, es el resultado de las iniciales de cada uno de los procesos secuenciales en los que se fundamenta esta metodología: (P) Presencia, (A) Alcance, (C) Capacitación, (I) Interacción y (E) E-learning (Camacho, 2009) que permite manejar de una mejor manera el proceso de transición, tanto en los espacios presenciales cotidianos como en los institucionales, de guiar por internet el proceso de enseñanza-aprendizaje con la utilización de recursos didácticos usados en clase (Camacho, 2009).

En efecto, toma en cuenta la motivación y el acompañamiento, la calidad y calidez humana versus la cantidad y frialdad; incorpora la comunicación y presentación de la

información; los procesos sociales que apuntalan la criticidad y el análisis de los datos que acceda construir conocimientos mediante la interacción, y el intercambio de experiencias educativas para informar, exponer, crear, colaborar en un espacio interactivo donde el profesorado se convierte en un mediador para compartir información y conocimientos (Camacho, 2009).

Por lo tanto, la metodología PACIE, requiere de un diseño institucional con una imagen corporativa de estilo y formato para que los estudiantes al momento de ingresar al campus virtual encuentren recursos atractivos de la web 2.0, como animaciones, videos, que inviten a desarrollar la imaginación, la creatividad y la estimulación de los participantes en la autogestión del aprendizaje, con instrucciones precisas que soporten el trabajo individual y grupal donde se evidencie la calidad en las actividades, y discusiones propuestas (Camacho, 2009).

En este sentido, la administración de entornos virtuales requiere de una planificación organizada y secuencial de los contenidos a tratar en los diferentes encuentros de clases, delimitando cada objetivo de instrucción, los recursos didácticos, los criterios de evaluación con sus respectivas rubricas todo ello para lograr las actividades de inicio, desarrollo y cierre. Asimismo, tener presente los momentos de la comunicación sincrónica y asincrónica que supone un cambio significativo en la forma de enseñar-aprender bajo la modalidad en línea.

Como es evidente, el rol del profesor estará mediado en un buen o no aceptación de su desempeño profesional. Por lo tanto, se requiere la capacitación constante del profesorado para minimizar las dificultades que se le puedan presentar por la falta de competencias digitales, inexperiencia en la conducción grupal, déficit en la comunicación efectiva y el diseño de materiales acordes a cada ocasión. Mientras tanto, los estudiantes necesitan de un proceso de inducción para aprender administrar su aula virtual, poner en práctica el aprender haciendo en una proyección secuencial de sus nuevas capacidades, habilidades, destrezas y valores aprendidos en el proceso 11 enseñanza-aprendizaje.

El aprender haciendo implica aprender de verdad, apropiarse del conocimiento, construyéndolo paso a paso (Camacho, 2009). Por tal motivo, se demanda de estrategias de enseñanza en la cual se reciba la información en diferentes formatos ya sea con recursos multimedia o hipertextuales que produzcan el aprendizaje individual y

colaborativo. A la vez, promueve el pensamiento computacional, el pensamiento crítico-reflexivo, la participación activa y el aprendizaje basado en problemas.

5 MARCO METODOLOGICO

5.1. Población y muestra (Contexto de estudio. Factores)

El contexto de estudio, contempla como población a los alumnos de primer año de la licenciatura de kinesiología y fisioterapia. El establecimiento universitario, se encuentra ubicado en la ciudad de Rosario en la provincia de Santa Fe Argentina y cuenta con una trayectoria de 50 años, posee internet WIFI y sala de informática con accesos libre para sus alumnos a bibliotecas virtuales. La universidad presenta una plataforma virtual donde se realizan intercambios con docentes, también cuenta con libro de calificaciones, calendario académico, programación de clases y bibliografía a utilizar tanto los docentes como los alumnos. Anualmente, se matriculan estudiantes que provienen no sólo de la localidad, sino que en su mayoría, de sus alrededores. En relación a las características de la población, se destaca la concurrencia de estudiantes de clase media, los cuales muchos deben mudarse a la ciudad y compartir o no residencia en departamentos.

Para llevar adelante el relevamiento, se abordará la investigación a partir de una muestra no probabilística, integrada por sujetos voluntarios, los cuales tendrán la posibilidad de participar de manera libre y opcional, mediante la instrumentación de un cuestionario, de carácter anónimo y digital. (Hernandez Sampieri, 2018).

Este tipo de muestras, no se organiza en base la representatividad de la población, es decir a la selección de una porción representativa, sino que el investigador establece una población, en relación a las posibilidades de obtener información, que resulten en datos enriquecedores para la investigación, en la cual los sujetos participen voluntariamente para aportar sus respuestas.

5.2. Instrumentos de investigación

Para llevar adelante la investigación, se utilizarán dos instrumentos, en primer término un focus group con los docentes de primer año, para conocer aquellos aspectos vinculados al uso de aulas virtuales, para expresar reflexiones u opiniones en referencia al uso de recursos digitales para las tareas educativas y definir los tópicos

importantes para la elaboración de un cuestionario, que permita indagar sobre los recursos digitales utilizados por los estudiante.

En segundo lugar, mediante el aporte de los docentes, se abordará la definición de los interrogantes para la elaboración de un cuestionario con preguntas cerradas, estructuradas a partir de opciones de respuesta (múltiple choice), y preguntas abiertas para recabar datos cualitativos. El cuestionario se instrumentará de manera online, anónima y de acceso digital mediante un formulario de Google Drive, cuyo contenido invita a responder preguntas vinculadas al uso de recursos digitales tanto para la producción como el consumo, aplicados a la elaboración y generación de actividades académicas.

En relación a lo mencionado anteriormente, cabe aclarar que el cuestionario como herramienta de recolección de datos, pretende dar respuesta a la necesidad de los docentes de conocer el uso de recursos didácticos que los alumnos más reconocen como eficientes en el ámbito digital para aplicarlos en el diseño de las aulas virtuales. Por tanto, la propuesta del cuestionar es relevar los recursos digitales más aceptados como útiles en el aprendizaje de los estudiantes, mediante la formulación de preguntas cerradas y abiertas, para conocer los recursos digitales que utilizan en sus actividades académicas, tales como la búsqueda de información, el acceso a bibliografía, elaboración de trabajos prácticos, herramientas que utilizan para comunicarse, modalidad de interacción en la virtualidad, entre otros aspectos.

Las preguntas, en su mayoría, ponen al estudiante ante la decisión de elegir una opción de respuesta, para indagar las herramientas que utiliza en la cotidianeidad para llevar adelante sus actividades académicas, y contempla varias dimensiones de análisis que se abordan acorde a cada interrogante.

El cuestionario se compone de doce interrogantes con opción de respuesta cerrada, tres preguntas de carácter abierto y se encuentran agrupadas en bloques temáticos según su funcionalidad. Para finalizar, se ofrecen opciones de preguntas abiertas orientadas a recopilar información de tipo cualitativa y que serán analizadas en función a la metodología de patrones de respuestas.

5.3. Resultados.

Para implementar el focus group, se plantearon preguntas disparadoras de modo de generar una instancia de diálogo e interacción entre los docentes a los fines para recopilar datos sobre distintos aspectos del trabajo en la virtualidad.

Como parte de los resultados de la dinámica grupal, se identificaron los principales tópicos que dan lugar a la elaboración del cuestionario, como propuesta de intervención, es decir, se incorporan aquellos aspectos que los profesores consideraron necesarios para elaborar la encuesta, a los fines de trazar un perfil digital general de los alumnos respecto de los recursos digitales que consumen y aquellos utilizan para producir contenido en la cotidianeidad.

Como parte del proceso de desarrollo del focus group, cabe aclarar que se identificaron temáticas vinculadas a la conectividad, la comunicación, la interacción, la disponibilidad de dispositivos, y el uso recursos por parte de los alumnos, sobre los cuales se formulan los interrogantes de la encuesta.

Al respecto es importante indicar, que la generación de los datos de la encuesta, se constituyen en una fuente de información útil para los profesores en la toma de decisiones, respecto de la selección de los recursos digitales al momento de realizar el diseño de un aula virtual. Esto resulta de vital importancia, ya que serán incorporados en la planificación de la asignatura y el desarrollo de las clases, de modo de establecer la articulación entre el uso de la tecnología y su implementación, para impulsar el aprendizaje mediante el uso de las Nuevas Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC).

5.4. Análisis de resultado

El desarrollo del focus group permitió recopilar distintos puntos de vista de docentes acerca de la clase virtuales, permitiendo obtener aspectos importantes en la dinámica de cursado en aulas virtuales y en especial la necesidad de desarrollar estrategias que proporcionen aprendizajes significativos para sus alumnos y no meramente una transmisión de contenido.

En general la mayoría de los docentes describen la enseñanza online como un desafío pero también como una oportunidad para explorar nuevas formas de enseñar. Algunos se

muestran optimistas y satisfechos con los resultados obtenidos hasta ahora, mientras que otros reconocen las dificultades inherentes a este cambio.

En cuanto a las herramientas tecnológicas hay una diversidad de herramientas mencionadas, desde plataformas de videoconferencia hasta recursos interactivos y redes sociales académicas. Los docentes valoran las herramientas que fomentan la interacción, colaboración y participación activa de los estudiantes pero no todos logran crear ese espacio de intercambio.

El plantear preguntas sobre la participación y compromiso de los estudiantes: Existe una percepción variada en cuanto a la participación de los estudiantes, desde aquellos altamente comprometidos hasta aquellos que muestran niveles variables de involucramiento. Algunos docentes identifican preferencias de participación de los estudiantes según el medio utilizado (escrito vs. discusiones en vivo).

Las respuestas también describen que se presentaron desafíos como la adaptación rápida a nuevas herramientas, la conexión intermitente a internet, la motivación de los estudiantes y la adaptación de la evaluación a un entorno virtual.

Todos los docentes coincidieron en que la capacitación y la implementación de estrategias alternativas son clave para abordar estos desafíos. Algunos ven esta transición, del aula presencial a la virtual, como una oportunidad para explorar nuevos métodos de enseñanza que podrían ser beneficiosos a largo plazo.

En resumen, las respuestas muestran una gama de experiencias, desafíos y enfoques utilizados por los docentes universitarios al adaptarse a la enseñanza online, resaltando la necesidad de flexibilidad, capacitación y estrategias innovadoras para un éxito continuo en este entorno educativo cambiante

5.5. Conclusiones (que fundamentan la propuesta de intervención)

El objetivo del relevamiento es encontrar recursos digitales adecuados para el diseño del aula virtual universitaria y rescatar la experiencia del docente en el uso de la enseñanza en línea. Esto permite redefinir las prácticas educativas para mantener y mejorar la experiencia en el entorno virtual. Al identificar el perfil digital de los alumnos, el docente puede tomar decisiones sobre qué recursos digitales usan, integrándolos en la planificación del aula en línea. Se busca diseñar actividades que fomenten la interacción, la participación y el aporte de los estudiantes como protagonistas activos de su proceso

de aprendizaje. Se identifican recursos digitales utilizados por estudiantes universitarios para integrarlos en la planificación del aula virtual, permitiendo el acceso al aprendizaje a través de herramientas cotidianas y potenciando la enseñanza con las Nuevas Tecnologías aplicadas al aprendizaje (Tecnologías de Aprendizaje y Conocimiento - TAC).

Mediante la identificación del perfil digital de sus alumnos, el docente podrá tomar decisiones respecto de los recursos digitales utilizados por los estudiantes para incluirlos como parte de su planificación para el su uso y diseñar actividades con el objeto de propiciar la interacción, la participación y el aporte de los alumnos como protagonistas de su propio proceso de aprendizaje.

6.1 PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

6.1. Introducción

Propuesta de Intervención: Clase Online Constructivista

Título: Construyendo Conocimiento: Una Experiencia Constructivista en el Aula Virtual

Esta propuesta tiene como objetivo diseñar e implementar un modelo de clase online utilizando el enfoque constructivista, que se pueda centrar en el estudiante y en el proceso de construcción activa del conocimiento. La clase se estructurará en torno a actividades colaborativas, reflexivas y prácticas que promuevan la participación activa y el pensamiento crítico de los estudiantes.

6.2 Objetivos de la intervención:

Objetivo general:

Implementar y evaluar una clase online constructivista para estudiantes de la Licenciatura en Kinesiología y Fisiatría, enfocada en fomentar la construcción activa del conocimiento en una universidad de ciencias de la salud.

Objetivo específico:

- Introducir a los estudiantes en el enfoque constructivista y sus principios fundamentales.

- Facilitar la construcción activa del conocimiento a través de actividades interactivas y participativas.
- Fomentar el pensamiento crítico y la reflexión sobre el tema abordado mediante herramienta interactiva en tiempo real.

6.3 Propuesta o acciones de intervención a realizar:

La clase se llevará a cabo a través de una plataforma de aprendizaje virtual, utilizando herramientas como zoom o Google meet, foros de discusión y actividades interactivas.

Se seguirá una estructura flexible que permita adaptarse a las necesidades e intereses de los estudiantes, fomentando su participación activa y su autonomía en el proceso de aprendizaje. Se utilizarán estrategias como el aprendizaje basado en problemas, el trabajo en grupos cooperativos y la reflexión guiada para promover la construcción significativa del conocimiento.

El profesor actuará como facilitador del aprendizaje, brindando orientación y apoyo a los estudiantes a lo largo de la clase.

Desarrollo de la Clase:

Segmento, tiempo y objetivo de aprendizaje	Desarrollo
Introducción (5 minutos) Objetivo de aprendizaje: Que los estudiantes comprenderán el enfoque constructivista y su relevancia en el proceso de aprendizaje.	• Bienvenida a los estudiantes y presentación del tema. • Explicación del enfoque constructivista y sus implicaciones para el proceso de aprendizaje.
Actividad Inicial (10 minutos) Objetivo de aprendizaje: Que los estudiantes identifiquen y reflexionen sobre sus conocimientos previos relacionados con el problema planteado.	• Presentación de un problema • Evaluación de conocimientos previos mediante herramienta interactiva Quizizz • Debate y reflexión individual o en grupos pequeños sobre el problema planteado.

Explicación y Discusión Guiada (10 minutos) Objetivo de aprendizaje: Los estudiantes explorarán diferentes perspectivas y enfoques teóricos sobre el tema a través de la discusión guiada.	• Breve exposición teórica del tema por parte del profesor. • Discusión guiada con preguntas abiertas para explorar diferentes perspectivas y enfoques.
Actividad Práctica (10 minutos) Objetivo de aprendizaje ☐ Aplicación de Conceptos: Permitir a los estudiantes aplicar los conocimientos teóricos a situaciones prácticas concretas. ☐ Colaboración: Fomentar el trabajo en equipo y la colaboración entre los estudiantes para resolver problemas. ☐ Experimentación Activa: Promover la experimentación y el pensamiento crítico al explorar diferentes enfoques para la resolución de problemas.	• Asignación de una actividad práctica que permita a los estudiantes aplicar los conceptos aprendidos. • Fomento del trabajo colaborativo y la experimentación activa.
Cierre (5 minutos) Objetivo de aprendizaje ☐ Recapitulación y Comprensión: Repasar los conceptos clave y asegurar que los estudiantes hayan comprendido los temas tratados durante la clase. ☐ Evaluación del Aprendizaje: Utilizar herramientas de evaluación como Quizziz para medir la comprensión y	• Recapitulación de los puntos clave • Evaluación de clase mediante Quizziz. • Reflexión sobre el proceso de aprendizaje y sus aplicaciones prácticas. • Despedida y motivación para la próxima clase.

retención del conocimiento por parte de los estudiantes. ☐ Aplicación Práctica: Reflexionar sobre cómo los conceptos aprendidos se aplican en contextos reales fuera del aula. ☐ Motivación y Preparación: Motivar a los estudiantes para continuar aprendiendo y prepararlos para las siguientes etapas del curso.	
--	--

Recursos:

Plataforma virtual de aprendizaje (por ejemplo, Moodle, Google Classroom).

Material didáctico multimedia (videos, presentaciones, recursos interactivos).

Herramientas de comunicación online (videoconferencias, chat, foros).

Evaluación:

La evaluación se realizará de manera formativa, a través de la participación activa en las actividades de clase, la calidad de las contribuciones en las discusiones y la realización de las actividades prácticas asignadas. Se valorará especialmente la capacidad de los estudiantes para construir y compartir conocimiento de manera colaborativa y reflexiva a través de la plataforma padlet colaborativo. Así como también evaluar mediante una herramienta interactiva en formato de opción múltiple en tiempo real que permita obtener información al docente sobre los puntos clave que se pueden reforzar si no se comprendió lo desarrollado en la clase.

Conclusiones:

Esta propuesta de intervención busca ofrecer una experiencia de aprendizaje en línea enriquecedora y significativa, basada en los principios del constructivismo. Se espera que esta clase proporcione a los estudiantes las herramientas y habilidades necesarias para construir su propio conocimiento de manera autónoma y crítica, preparándolos para

enfrentar los desafíos del mundo profesional. Así como también a los docentes un modelo de desarrollo y evaluación del desarrollo de la clase que le permita reforzar puntos y guiar la próxima sesión.

6.4 Lugar

La propuesta de intervención se propone llevar a cabo en universidad de medicina, facultad de ciencias de la salud y deporte, específicamente en la carrera de la Licenciatura en kinesiólogía y fisioterapia.

6.5 Temporalidad

La intervención se realizará durante un período de cuatro semanas, con una clase semanal de 40 minutos. Esto permitirá a los estudiantes tener tiempo suficiente para reflexionar sobre el material y participar en las actividades de forma efectiva.

6.6 Factibilidad y Variabilidad de Recursos

- **Factibilidad:** La intervención es factible dado que la universidad ya cuenta con una plataforma de aprendizaje virtual y herramientas de comunicación online. Los recursos materiales, como videos y presentaciones, pueden ser desarrollados y compartidos fácilmente.
- **Variabilidad de Recursos:** Los recursos utilizados pueden variar según las necesidades específicas de los estudiantes. Se puede ajustar el uso de diferentes herramientas interactivas y materiales didácticos para asegurar una experiencia de aprendizaje inclusiva y efectiva.

6.7 Impacto

- **Estudiantes:** Se espera que los estudiantes desarrollen una comprensión profunda del enfoque constructivista y sean capaces de aplicar este conocimiento en su aprendizaje diario. La intervención fomentará habilidades de pensamiento crítico, colaboración y reflexión.
- **Docentes:** Los docentes obtendrán un modelo de clase constructivista que pueden adaptar y utilizar en sus propias enseñanzas. La evaluación formativa permitirá a los docentes identificar áreas de mejora y ajustar sus estrategias de enseñanza.

6.8 Resultados Esperados

- **Corto Plazo:** Al finalizar la intervención, se espera que los estudiantes demuestren una mayor participación en clase, habilidades mejoradas de pensamiento crítico y una comprensión clara de los principios del constructivismo.
- **Mediano Plazo:** Los estudiantes aplicarán los conocimientos adquiridos en otras áreas de estudio, mejorando su rendimiento académico general y su capacidad para trabajar de manera colaborativa.
- **Largo Plazo:** Los estudiantes estarán mejor preparados para enfrentar desafíos profesionales y académicos, utilizando un enfoque constructivista para resolver problemas y construir conocimiento de manera autónoma.

6.9 Conclusión y Prospectiva

Esta propuesta de intervención educativa busca integrar los principios del constructivismo en un entorno de aprendizaje en línea. A través de una combinación de actividades interactivas, discusiones guiadas y evaluaciones formativas, se espera que los estudiantes desarrollen habilidades esenciales para el aprendizaje autónomo y crítico. La implementación de esta propuesta no solo beneficiará a los estudiantes, sino que también proporcionará a los docentes un modelo adaptable y efectivo para futuras clases.

En el futuro, se espera expandir este modelo de intervención a garantizarán su relevancia y efectividad en un entorno educativo en constante cambio. otros cursos y programas dentro de la universidad, adaptando los métodos y herramientas a diferentes disciplinas y niveles educativos. Además, se podrían llevar a cabo investigaciones para evaluar el impacto a largo plazo de este enfoque en el rendimiento académico y el desarrollo profesional de los estudiantes. La continua retroalimentación y ajuste del modelo.

BIBLIOGRAFIA

- Area, M., & Adell, J. (2009). ResearchGate. net. Recuperado el 2020, de https://www.researchgate.net/publication/216393113_ELearning_ensenar_y_aprender_en_espacios_virtuales
- Araya-Castillo, L., y Rivera-Arroyo, J. (2021). Nota de actualidad. ¿Cómo las instituciones de educación superior deben enfrentar los nuevos desafíos del entorno? *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, 27(1), 22-32. <https://doi.org/10.31876/rsc.v27i1.35293>
- Buitrago-Bohórquez, B., & Sánchez, H. (2021). Competencias pedagógicas y tecnológicas del docente para el diseño instruccional en educación virtual universitaria. *IPSA Scientia, revista científica multidisciplinaria*, 6(2), 82-100. Recuperado de <https://latinjournal.org/index.php/ipsa/article/view/1054>.
- Brunner, J. (2000). Educación: escenarios de futuro. Nuevas tecnologías y sociedad de la información. *Documento de Trabajo núm. 16, PREAL*. Recuperado de: http://mt.educarchile.cl/archives/PREAL_doc.pdf.
- Camacho, P. (2009). Metodología PACIE en los ambientes virtuales de aprendizaje para el logro de un aprendizaje colaborativo. <file:///C:/Users/PC/Downloads/Dialnet-MetodologiaPACIEEnLosAmbientesVirtualesDeAprendiza-4156135.pdf>
- Covarrubias, P. (2019). Tecnología en las aulas.: El desafío de las universidades para preparar los talentos del futuro. *Telos: Cuadernos de comunicación e innovación*, (110), 40-46. <https://telos.fundaciontelefonica.com/wp-content/uploads/2019/04/telos-110-enlightened-analysis-pelayo-covarrubias.pdf>
- Díaz, F., & Hernández, G. (2010). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista. Mc Graw Hill. Obtenido de https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/35272781/Estrategias_docentes_para_un_aprendizaje_significativo.pdf?responsecontentdisposition=inline%3B%20filename%3DESTRATEGIAS_DOCENTES_PAR_UN_APRENDIZAJE.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Cre

- Escamilla, J. (2019). El valor de enseñar para le mañana.Telos: Cuadernos de comunicación e innovación, (110), 10-15
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7424073>

- Fernández, M., Ordoñez, E., Morales, C., López, B. (2019). *La competencia digital en la docencia universitaria*. Octaedro: Barcelona, Spain. <https://octaedro.com/wp-content/uploads/2020/06/16154-La-competencia-digital-en-la-docencia-universitaria.pdf>

- Franco, J. (2021). La motivación docente para obtener calidad educativa en instituciones de educación superior. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (64), 151-179. DOI: <https://doi.org/10.35575/rvucn.n64a7>.

- Gavilánes, M. (2021). *Influencia de la vocación docente en la calidad educativa (Período 2021)* (Tesis de pregrado). Universidad Técnica Babahoyo. Ecuador. Recuperado de: <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/9907>

- Gallego, M., & Gámiz, V. (2007). Un camino hacia la innovación basada en un entorno de aprendizaje virtual aplicado a la inmersión práctica en los estudios universitarios de educación. *Revista Latinoamericana De Tecnología Educativa - RELATEC*, 6(1), 13-32. Recuperado de: <https://relatec.unex.es/article/view/299>

- Garzón, C. (2021). Las competencias docentes en el siglo XXI de cara a la virtualidad de la educación con ocasión del COVID-19. *Boletín Redipe*, 10 (5), 177-188. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8116437>

- Gómez-Hurtado, I., García-Rodríguez, M. D. P., González, I., y Coronel, J. M. (2020). Adaptation of active methodologies in university education in pandemic time. *Revista Internacional de Educación para la Justicia Social*, 9(3), 415-433. <https://doi.org/10.15366/riejs2020.9.3.022>

- Guiza, E. (2011). *Trabajo colaborativo en la web: entorno virtual de autogestión para docentes*. [Tesis Doctoral, Universidad Autónoma de Baja California] <https://core.ac.uk/download/pdf/33010104.pdf>

- Hernández, G. (2008). Los constructivismos y sus implicaciones para la educación. *Revista perfiles educativos*, 30(122), 38-77. Obtenido de

http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982008000400003&lng=es&tlng=es.

- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2018). *Metodología de la investigación* (Vol. 4, pp. 310-386). México: McGraw-Hill Interamericana.

- López, C., & Jiménez, S. (2013). Constructivismo en los procesos de educación en línea. *Revista Ensayos Pedagógicos*, 7(2), 157-167. Obtenido de <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/6706-Texto%20del%20art%C3%ADculo-16100-1-10-20150623.pdf>

- Maldonado-Torres, S., Araujo, V., & Rondon, O. (2018). Enseñar como un “acto de amor” con métodos de enseñanza-aprendizaje no tradicionales en los entornos virtuales. *Revista Electrónica Educare*, 22(3), 371-382. doi: <http://dx.doi.org/10.15359/ree.22-3.18>

- Mestre, G., Valdés, T., Fonseca, P. (2007). *Entornos virtuales de enseñanza aprendizaje*. Editorial universitaria EDUNIV. La Habana <https://libros.metabiblioteca.org/bitstream/001/251/8/978-959-16-0637-2.pdf>

- Meza, J. (2012). *Modelo pedagógico para proyectos de formación virtual*. Bonn: Gesellschaft für Internationale Zusammenarbeit (GIZ). Obtenido de <http://itcp.edu.hn/AEV/Modelo%20pedag%F3gico%20para%20proyectos%20de%20formacion%20virtual.pdf>

- Muñoz, M. (2021). Formación docente constante para una comunicación virtual efectiva. *Revista Multi-Ensayos*, 7(14), 28-37. DOI: <https://doi.org/10.5377/multiensayos.v7i14.12003>

- Muñoz, M. (2022). Uso de pantallas educativas virtuales en generación táctil. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(24), 1258-1269. Recuperado de: <https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/574>

- Navarro, E., & Texeira, A. (2011). Constructivismo en la educación virtual. (F. p. Latinoamérica., Ed.) *Didáctica, innovación y multimedia*, (21), 1-8. Obtenido de <https://ddd.uab.cat/pub/dim/16993748n21/16993748n21a7.pdf>

- Ortiz, J., Andrade, M., & Cadena, S. (Diciembre de 2017). Resultados de implementación de la plataforma educativa virtual Universidad Central del Ecuador. FIGEMPA: Investigación y Desarrollo, 2(2), 107-114. Obtenido de <http://revistadigital.uce.edu.ec/index.php/RevFIG/article/view/76/56>
- Pastora Alejo, Betty, & Fuentes Aparicio, Arian. (2021). La planificación de estrategias de enseñanza en un entorno virtual de aprendizaje. *Revista Científica UISRAEL*, 8(1), 59-76. <https://doi.org/10.35290/rcui.v8n1.2021.341>
- Quiñones, J. (2001). Fundamentos pedagógicos en entornos virtuales de aprendizaje. Tercer Congreso Virtual "Integración sin barreras en el siglo XXI", 15. Colombia. Obtenido de http://www.quadernsdigitals.net/datos/hemeroteca/r_43/nr_480/a_6491/6491.html
- Quiroz, J., & Jeldres, M. (2018). La virtualidad una oportunidad para innovar en educación: un modelo para el diseño de entorno virtuales de aprendizaje. *Revista Didasc@lia: Didáctica y Educación*, 5(1), 1-22. Obtenido de http://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:tKmOxDHrjiQJ:scholar.google.com/+Constructivismo+y+virtualidad&hl=es&as_sdt=0,5
- Rizo, M. (2020). Rol del docente y estudiante en la educación virtual. *Revista Multi-Ensayos*, 6(12). <https://doi.org/10.5377/multiensayos.v6i12.10117>
- Serrano, J., & Pons, R. (2011). El constructivismo hoy: enfoques constructivistas en educación. *Redie*, 13(1). http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1607-40412011000100001&script=sci_arttext
- Silva, J., & Maturana, D. (2017). Una propuesta de modelo para introducir metodologías activas en educación superior. *Innovación educativa*, 17(73), 117-131. Obtenido de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732017000100117&lng=es&tlng=es
- Universitat Jaume I. (2004). Selección de un entorno virtual de enseñanza/aprendizaje. *Educativo*, Castellón de la Plana. Obtenido de https://cent.uji.es/doc/eveauji_es.pdf
- Vinichenko, M. V., Vinogradova, M. V., Nikiporets-Takigawa, G. Y., y Rybakova, M. V. (2021). The impact of the pandemic on the quality of education and the image of a university. *XLinguae*, 14(1), 17-37. <https://doi.org/10.18355/XL.2021.14.01.02>

- Walker, P. G. T., Whittaker, C., Watson, O. J., Baguelin, M., Winskill, P., Hamlet, A., Djafaara, B. A., Cucunubá, Z., Olivera, D., Green, W., Thompson, H., Nayagam, S., Ainslie, K. E. C., Bhatia, S., Bhatt, S., Boonyasiri, A., Boyd, O., Brazeau, N., Cattarino, L., Ghani, A. C. (2020). The impact of COVID-19 and strategies for mitigation and suppression in low- and middleincome countries. *Science*, 369(6502), 413-422.
<https://doi.org/10.1126/science.abc0035>