

Capítulo 31. Las percepciones de los docentes de educación normal sobre los Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA) y su generación dentro de la práctica educativa.

Maricela Guadalupe Barba Corona
Delia Delgadillo Iñiguez
Irma Lorena Medina Aragón
Cinthya Castañeda Muñoz

Escuela Normal Experimental Mtro. Rafael Ramírez

DOI: 10.46990/iQuatro.2024.08.5.31

Resumen

El objetivo es analizar las percepciones de los docentes de educación normal sobre los Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA) y su generación dentro de la práctica educativa, es un informe parcial de corte cualitativo, orientado por un método fenomenológico con alcance descriptivo. Como instrumento para recolectar información se diseñó un cuestionario de preguntas abiertas, arrojando resultados que señalan que los AVA son espacios de interacción y que las demandas del contexto actual implican la formación de nuevas generaciones en el ámbito digital.

Palabras clave

Ambientes Virtuales de Aprendizaje, percepción docente, práctica docente

Introducción

Los constantes cambios generados en la educación actual exigen la generación de ambientes de aprendizaje de calidad, siendo el docente el principal facilitador de la construcción y exploración de múltiples representaciones y perspectivas, que favorezcan en los futuros docentes, su inmersión en un contexto para el aprendizaje apoyados en las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), buscando con ello, la formación y el aprendizaje de aspectos, tales como representación de contenidos, realización de actividades, interacciones profesor–estudiantes y estudiante–estudiante, además de estrategias para la evaluación de los aprendizajes.

El uso y la apropiación de las TIC en educación se hacen cada vez más necesarias para establecer los nexos entre pedagogía y tecnología, como lo mencionan Díaz et al. (2011), en la actualidad el conocimiento digital juega un papel muy importante, específicamente en la educación; TIC posibilitan la puesta en práctica de estrategias comunicativas y educativas para establecer nuevas formas de enseñar y aprender, por lo que, Suárez et al. (2019) mencionan que la formación en competencias del siglo XXI tiene como pilar fundamental las TIC, que fomentan el desarrollo de estudiantes investigativos, líderes con pensamiento crítico y ético, que aporten a la sociedad desde todos los campos del saber.

El plan y programas de estudios 2022 de la Licenciatura en Educación Primaria, establece que es necesaria la generación de espacios donde se puedan promover procesos de inclusión, igualdad, interculturalidad crítica y de aprendizaje permanente, es por ello, que resulta primordial que el docente del curso pueda conocer y analizar las características de sus estudiantes, de tal manera que el planteamiento de propósitos sea significativo y enriquecedor, así como, la selección de las metodologías didácticas, los recursos tecnológicos y los medios digitales acordes al contexto educativo donde se desarrollará el acto educativo. (SEP, 2022).

Por lo antes expuesto, es que se busca conocer las percepciones que tienen los docentes sobre los Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA) con la finalidad de analizar la importancia y utilidad que les dan dentro de su práctica docente, buscando fortalecer el desarrollo de sus cursos e impactar en los rasgos del perfil de egreso de los estudiantes de la licenciatura en educación primaria, ya que como lo menciona Pérez y Ricardo (2021) “las tecnologías son un recurso motivador para el aprendizaje que vincula directamente a los estudiantes” (p. 279), lo anterior, permitirá identificar las necesidades de formación de los docentes de la escuela normal en la que se realizó esta investigación, para la mejora de su práctica docente y su desarrollo profesional.

Para llevar a cabo la presente investigación se plantearon algunos cuestionamientos que guiaron el camino a seguir, ¿Cuáles son las percepciones de los docentes de la escuela normal sobre los AVA?, ¿Qué elementos toman en cuenta para generar un AVA?, ¿Qué herramientas utilizan para la generación de los AVA? Por lo anterior, se presenta el objetivo general que guía la investigación analizar las percepciones de los docentes de la escuela normal experimental “Mtro. Rafael Ramírez” del ejido nuevo león en la licenciatura en educación primaria sobre los AVA y su generación dentro de la práctica educativa.

Revisión de la Literatura

La ciencia y la tecnología han avanzado a pasos agigantados y se han integrado a distintos sectores de la sociedad, la educación no ha quedado fuera de ello. Lo anterior, ha propiciado distintas formas de relacionarse con el proceso de enseñanza-aprendizaje, situación que se convierte en un reto para el docente, al incorporar a su práctica educativa una diversidad de estrategias y recursos que permitan la generación de ambientes de aprendizaje en las aulas de clase.

El diccionario de la Real Academia Española (2022) define el término ambiente como el “conjunto de condiciones o circunstancias físicas, sociales, económicas, etc., de un lugar, una colectividad o una época”, mientras que para Castro (2019) estos resultan esenciales para el logro de los propósitos de la educación, un espacio y tiempo dinámicos en el que los individuos desarrollan capacidades, competencias, habilidades y valores, lo cual lleva a pensar que el espacio debe ir cambiando a medida que se introduzcan innovaciones, y no solo este, sino todas las prácticas que en él tienen lugar, es ahí cuando se requiere que el docente, lo transforme y exista coherencia entre su discurso y su actuar.

Mientras tanto Téllez (2014) establece que más allá de considerar solo el espacio físico, permite pensar en el ambiente que actúa con el ser humano y lo transforma, por tanto, se debe tener en cuenta la organización espacial, las relaciones entre personas, con los objetos, los roles y criterios establecidos, y las actividades que en él se realizan.

Lo anterior, presenta un reto para los docentes al construir escenarios donde se logre captar el interés de los alumnos, y que además se logren los aprendizajes, en este sentido, el Ministerio de Educación Nacional (2010), establece que, el ambiente de aprendizaje es aquel que permite que el desarrollo de los estudiantes crezca en calidad, lo que implica, que los docentes diariamente creen escenarios pedagógicos para enseñar a aprender, reconociendo saberes previos de los estudiantes, la construcción de conocimientos y la resolución de problemas en los contextos en que ellos se encuentran, mientras que, Great Schools Partnership

(2013), propone que, un ambiente de aprendizaje es la forma en la que interactúan los individuos y la manera en la que los docentes diseñan sus clases.

Carranza et al.(2016) establece una tipología de ambientes de aprendizaje que describe como un conjunto de escenarios posibles de aprendizaje, el primero refiere al paradigma del ejercicio, en el cual, se acepta más o menos explícitamente que la resolución de ejercicios, es el método para aprender un tópico determinado, el segundo denominado escenario de investigación, se define como una situación particular que tiene la potencialidad para promover un trabajo investigativo o de indagación, por último, en un buen ambiente de aprendizaje se utilizan herramientas que son todos los instrumentos empleados para realizar las actividades desde los útiles escolares de un alumno y los presentes en el aula (pizarrón, tiza), hasta el lenguaje necesario para comunicarse entre los actores, además, las tecnologías de la información y la comunicación.

En la actualidad, es común hablar de ambientes de aprendizaje, ya que estos permiten interactuar entre el docente, alumno y aprendizaje, basándose en la tecnología, pues han logrado dinamizar los procesos de enseñanza aprendizaje. Con base en lo anterior, Montoya et al. (2023) plantean que los Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA) son el “contexto donde los elementos que conforman el aula, interactúan e intercambian información con el fin de construir conocimiento, basando su acción en una serie de reglas, todo ello, logrado por la mediación de herramientas informáticas” (p.4). Lo que permite pensar en los avances tan cambiantes en un mundo globalizado que ha provocado la tecnología, y que han modificado la relación de la enseñanza aprendizaje permitiendo una relación muy estrecha de los jóvenes para con la tecnología, lo que implica retos para los docentes, como plantea Castro (2019) un maestro deber ser capaz de crear ambientes significativos y planificar el proceso tan importante que ahí va a dar lugar, tener claridad en cada estrategia empleada y que conozca con certeza el propósito de usarla.

Como establece (CEPAL-UNESCO, NACIONES UNIDAS, 2020; p.13), “el profesorado cuente con competencias para usar las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación en su práctica profesional para disponer de mejores elementos para brindar una educación de calidad y para guiar eficazmente el desarrollo de las competencias del alumnado”

Puesto que los AVA constituyen una nueva forma de tecnología educativa y ofrecen una compleja serie de oportunidades y tareas a las instituciones de enseñanza de todo el mundo. (UNESCO, 2008), lo que implica que el docente a partir de esa misma estructura y atributos tecnológicos debe realizar modificaciones internas de sus pensamientos y estrategias de enseñanza. Es decir, el docente requiere de una revisión crítica sobre su prác-

tica docente, replantearse la forma de trabajar en el grupo a través de la implementación de nuevas estrategias innovadoras que provean en los alumnos herramientas que les permitan una participación activa donde adquieran nuevos conocimientos. En este sentido, el plan de estudios de educación normal para licenciados en educación primaria 2022 establece en uno de sus propósitos que los contenidos estarán encaminados para que la comunidad estudiantil pueda distinguir y aprovechar las tecnologías digitales como medio para informar, comunicar, participar, aprender, enseñar, generar y difundir conocimiento, resultado de los procesos de formación docente, convirtiéndose en precedente para el uso didáctico de las herramientas digitales en ambientes de aprendizaje presenciales, híbridos o virtuales, ya que, los avances tecnológicos ofrecen herramientas que motivan al alumno a aprender o a realizar las actividades que conducen a ello. SEP (2022, p.4)

Partiendo de que el docente tiene un rol importante en el proceso de aprendizaje de los alumnos, es necesario que éste cuente con el apoyo administrativo de la Institución, puesto que, hay aspectos que no necesariamente son pedagógicos. Como plantean Wang, Sierra y Fólder (Citado en Hiraldo, 2013), solo es posible lograr una construcción social del conocimiento en un entorno virtual de enseñanza y aprendizaje si el profesor incentiva la interacción entre los estudiantes de modo que haya un aprendizaje entre pares, siendo necesario un seguimiento permanente a las actividades realizadas por ambos actores (docentes y alumnos), ya que, permitirá evaluar la correcta utilización de los recursos de aprendizaje, como afirma Mollo-Torrico et al. (2023) la implementación de herramientas virtuales fomenta un aprendizaje significativo y colaborativo tanto para los docentes como para los estudiantes que contribuyen a construir entornos de aprendizaje en diferentes ambientes, dinámicos, colaborativos y sobre todo participativos

Es importante considerar la formación del docente en las competencias digitales para generar ambientes de aprendizaje como indica Castro retomado de (Ministerio de Educación Nacional, 2017) quien establece que se debe fortalecer continuamente las competencias de todos los docentes, tal cual lo plantea la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE), tanto al inicio como en el desarrollo de la profesión.

Lo anterior, dará pauta a dejar de lado las prácticas tradicionales de los docentes avanzando a posibilidades de innovar utilizando las herramientas que acerquen a más conocimientos, lugares y personas, salvando distancias, lo que permite hacer modificaciones en la forma de enseñanza.

Para ello, se deben considerar los elementos de los ambientes virtuales de aprendizaje propuestos por Hiraldo (2013).

a. **Infraestructura**, esta hace referencia al espacio físico o virtual donde se desarrolla el proceso de enseñanza y aprendizaje. Ambos espacios deben estar diseñados de manera que propicien un aprendizaje significativo a través de la integración de recursos de aprendizaje que garanticen el éxito del mismo.

b. **El Currículo**, este elemento se refiere a los contenidos disciplinares que se trabajarán en todo el proceso formativo. Estos contenidos de aprendizaje son propuestos por la Institución, tomando en cuenta una serie de necesidades sociales y laborales y orientados al desarrollo de conocimientos, actitudes y valores en los alumnos.

c. **Planificación del proceso de aprendizaje**. Para que el proceso de enseñanza y aprendizaje pueda desarrollarse con éxito, es necesario contar con una adecuada planificación ya que ésta contempla la forma como se va a realizar el proceso y el tiempo en el cual se va a propiciar.

d. **La Comunicación**, Es uno de los elementos fundamentales del proceso de enseñanza y aprendizaje que se da entre docentes y alumnos y entre alumnos entre sí.

e. **Evaluación de los aprendizajes**, Es el proceso que se realiza para medir el nivel de competencia que ha desarrollado el alumno en función a los objetivos de aprendizaje propuestos. La evaluación es de carácter sistémica y se da en todo el proceso. (p.4)

Metodología

El presente trabajo es un informe parcial de investigación, el cual, está orientado por un enfoque cualitativo, desde el planteamiento de Hernández et al. (1991) “La investigación cualitativa se enfoca en comprender y profundizar los fenómenos, explotándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con el contexto” (p. 364). Por lo tanto, este informe parcial busca rescatar desde la voz de los docentes de la escuela normal las percepciones que tienen sobre el concepto de ambientes aprendizaje virtuales, las dificultades y retos que han enfrentado en la generación de ambientes de aprendizaje virtuales y cómo los han atendido.

Atiende a un estudio con alcance descriptivo, retomando a Hernández et al. (1991) “Estudios descriptivos buscan especificar propiedades y características importantes de cualquier fenómeno que se analice”. (p.92) por lo que a través de los estudios descriptivos se pueden hacer caracterizaciones de los fenómenos, en este caso los participantes brindaron información, la cual permitió analizar la forma en que perciben los ambientes virtuales de aprendizaje, además de conocer cómo las han utilizado dentro de las asignaturas que imparten en la escuela normal donde se realizó el presente trabajo de investigación, buscando

con ello, el diseño de estrategias de atención para el fortalecimiento de su práctica docente y el logro del perfil de egreso de los estudiantes normalistas.

El estudio se apoya del método de interpretación fenomenológico, este método, desde la perspectiva de Álvarez - Gayou (2005), refiere a una corriente filosófica originada por Edmund Husserl a mediados de 1890; se caracteriza por centrarse en la experiencia personal, en vez de abordar el estudio de los hechos desde perspectivas grupales o interaccionales.

Dentro de la fenomenología podemos encontrar enfoques en este caso se hizo uso de la fenomenología empírica la cual se enfoca menos en la interpretación del investigador y más en describir las experiencias de los participantes. El analista hace a un lado —en la medida de lo posible— sus experiencias para visualizar una nueva perspectiva del fenómeno o problema bajo estudio. (Hernández et al.,1991).

El contexto en el que se realizó, ésta primera etapa de la investigación es la Escuela Normal Experimental “Mtro. Rafael Ramírez” la cual, es de sostenimiento federal, pertenece al sector público, está ubicada en un contexto rural en el Ejido Nuevo León, en el valle de Mexicali, B. C.

En cuanto a los participantes, se tomó en cuenta a docentes de base de la misma escuela, el proceso de selección fue por invitación abierta, logrando la participación de 14 de ellos, los voluntarios compartieron sus experiencias en la comunidad normalista.

Como técnica de recolección de la información se diseñó y aplicó un cuestionario de preguntas abiertas, haciendo uso de la herramienta Google Forms, con la finalidad de identificar las percepciones de los docentes de la escuela normal respecto al concepto que tienen sobre los ambientes virtuales de aprendizaje y los aspectos que rescatan de su práctica docente. El cuestionario se conformó de categorías de análisis, encaminadas a rescatar las percepciones que los docentes tienen respecto al tema, así como a identificar los retos que han enfrentado en la generación de los AVA desde su práctica docente y cómo los han atendido.

La validación del cuestionario se llevó a cabo por un grupo de cinco expertos que se reconocen por su conocimiento sobre el tema y trayectoria en el ámbito educativo, tienen como características que trabajan en la escuela normal contando con 10, 16, 16, 20 y 25 años de experiencia. Con base en los resultados obtenidos, se realizaron ajustes en el instrumento previamente establecidos, siendo el indicador principal el de mejorar la redacción de la guía de preguntas para obtener una mejor comprensión de los mismos. Una vez corregido se procedió a aplicarlo.

Resultados

Una vez concluido el proceso de análisis e interpretación de la información, se procedió a presentar la información organizada en categorías las cuales refieren a las percepciones de los ambientes virtuales de aprendizaje, características y elementos que identifican a los AVA, estrategias implementadas, los retos y dificultades, así como necesidad que tienen de formación en este tema.

Desde la categoría de las percepciones, respecto al concepto de ambientes virtuales de aprendizaje, el total de los docentes coinciden en que es un espacio virtual de interacción que permite tanto a los maestros como a los estudiantes adquirir y compartir aprendizajes y conocimientos.

En cuanto a las características que deben de considerarse en los AVA, la mayoría de los participantes externaron que estos requieren del internet para su desarrollo, dominio de las tecnologías, plataformas digitales, software, apps, uso de materiales didácticos, además, del interés por aprender de los participantes, ser dinámicos, con respeto, comunicación y trabajo colaborativo, respecto a los elementos que debe de contener un AVA, los encuestados comentan que, los sujetos son una pieza importante, en este caso, docente – alumno, además de la conexión-red de internet, además coinciden en que las plataformas y las apps son herramientas que permiten un óptimo desarrollo de las actividades del proceso enseñanza - aprendizaje, contar con un plan de trabajo estructurado que permita hacer ajustes ante necesidades que se presenten, recibir orientación y acompañamiento de mediadores, contar con materiales, considerar las formas de trabajo sincrónicas y asincrónicas.

En la categoría generación de ambientes de aprendizaje, dos profesores externaron que no generan AVA, mientras que los doce restantes comparten que sí los generan, y que sus prácticas se basan en los conocimientos con los que cuentan, reflexionando sobre sus habilidades básicas y mientras que otros, cuentan con habilidades más avanzadas. Se observa que, debido a las demandas del contexto actual, la formación de las nuevas generaciones en el ámbito digital, el acceso a dispositivos digitales y el uso de plataformas son herramientas digitales básicas que merecen un espacio en el ámbito educativo.

En la forma en que generan los AVA, la mayoría de los participantes comentaron que se apoyan de Classroom y WhatsApp, videos, y juegos interactivos, utilizando, además, los dispositivos electrónicos para la búsqueda de información.

La mayoría de los docentes han enfrentado algunas dificultades y retos, de los cuales comparten que, la motivación de los estudiantes es uno de los mayores retos que han en-

frentado, así como, la apatía, desinterés, y en algunos casos la infraestructura, además, el mantener la atención y lograr la participación de los alumnos durante las sesiones. De igual forma, han buscado solucionar estas situaciones a través de la búsqueda de estrategias, trabajo colaborativo con colegas, rediseño de actividades propuestas.

En cuanto a las mayores dificultades enfrentadas, coinciden en las formas de organización, llegar a acuerdos, tolerancia para el trabajo en equipo, problemas con el internet, equipo y conectividad, además, de no contar con las habilidades por parte de algunos maestros y estudiantes en el uso de plataformas.

Por último, se les cuestionó sobre la necesidad que tienen de formación para la generación de los AVA, al respecto la mayoría de los docentes comparten información relevante para el fortalecimiento de sus habilidades digitales, como lo son; capacitación en herramientas digitales, fortalecer el trabajo colegiado, diseño de actividades de aprendizaje, habilitación en diferentes herramientas, páginas o plataformas virtuales, y aunque no es parte formativa, pero influyen en gran medida en la formación que reciben los estudiantes, los docentes coinciden en que se debe de contar con espacios y equipo tecnológico adecuado para favorecer la generación de AVA.

Discusión

Desde la postura de Montoya et al. (2023) los (AVA) son el contexto donde los elementos que conforman el aula interactúan e intercambian información con el fin de construir conocimiento, basando su acción en una serie de reglas, todo ello, logrado por la mediación de herramientas informáticas”. (p.4) da la pauta para hacer las siguientes reflexiones:

Los docentes coinciden en que es una forma de interacción virtual, la mayoría tiene disposición para generar espacios virtuales que faciliten el aprendizaje de los alumnos.

Aun cuando se ha avanzado en el uso de la tecnología para generar AVA, todavía queda camino por recorrer, puesto que existen profesores que consideran que no cuentan con las habilidades suficientes para utilizar las herramientas digitales, lo que, limita la generación de esos espacios, por lo que resulta necesario que “el profesorado cuente con competencias para usar las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación en su práctica profesional para disponer de mejores elementos para brindar una educación de calidad y para guiar eficazmente el desarrollo de las competencias del alumnado” (CEPAL-UNESCO, NACIONES UNIDAS, 2020; p.13), para lograr generar ambientes donde se privilegie el proceso enseñan-

za aprendizaje, aun cuando afirman contar con conocimientos para fortalecer ambientes de confianza a través del respeto y seguridad para el desarrollo del trabajo que en los cursos se demandan.

Conclusiones

Partiendo del objetivo general el cual es analizar las percepciones de los docentes de educación normal sobre los Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA) y su generación dentro de la práctica; se concluye que:

Los docentes perciben los AVA como un espacio virtual de interacción que permite tanto a los maestros como a los estudiantes adquirir y compartir aprendizajes y conocimientos.

Las herramientas que utilizan los docentes para generar ambientes virtuales de aprendizaje son el Classroom, WhatsApp, videos y juegos interactivos, además, de los dispositivos electrónicos como la computadora y el celular principalmente para la búsqueda de información.

La motivación en los estudiantes es uno de los mayores retos a los que se han enfrentado los maestros, la apatía, desinterés, y en algunos casos aspectos de la infraestructura, así como, mantener la atención y lograr la participación de los alumnos durante las sesiones, así como las formas de organización, llegar a acuerdos, tolerancia para el trabajo en equipo, problemas con el internet, equipo y conectividad, aunado a ello, como lo plantea Mollo-Torrico et al. (2023) la implementación de herramientas virtuales fomenta un aprendizaje significativo y colaborativo tanto para los docentes como para los estudiantes que contribuyen a construir entornos de aprendizaje en diferentes ambientes, dinámicos, colaborativos y sobre todo participativos; otro reto es el no contar con las habilidades por parte de algunos maestros y estudiantes para el uso de plataformas, resultan de gran relevancia poner puntual atención a los aspectos de infraestructura y equipamiento de la institución para que estos, no sean un obstáculo para lograr la generación de los AVA buscando con ello, alcanzar un aprendizaje significativo en los estudiantes, así como el fortalecimiento de los rasgos del perfil de egreso.

Se requiere continuar con la generación de espacios colegiados que permitan a los docentes, compartir las experiencias de diseño de actividades de aprendizaje a través de diversas herramientas que fomenten la generación de ambientes de aprendizaje virtuales.

Que, en colegiado, se favorezca la inclusión digital de alumnos y maestros mediante la enseñanza sincrónica y asincrónica logrando que las clases sean más dinámicas, ya que, esto

permite romper las barreras de tiempo y espacio que existen en una educación tradicional y posibilitan las dinámicas del mundo moderno.

Es importante buscar los medios para promover la habilitación en las diferentes herramientas digitales. Dado que en el Plan y programas de estudios 2022 para la Licenciatura en Educación Primaria establece que los alumnos deben contar con las herramientas digitales en ambientes de aprendizaje presenciales, híbridos o virtuales.

Considerar espacios y equipo tecnológico adecuado dentro de la institución para favorecer la generación de AVA en diferentes horarios, lo que, permite estudiar a su propio ritmo sin importar en donde se encuentren.

Concientizar a los docentes de la importancia de la generación de AVA como una interacción y aprendizaje que permite el fortalecimiento de los rasgos del perfil de egreso del futuro licenciado en educación primaria, generando para los estudiantes un fácil acceso a la información sin depender de un espacio específico y con libertad del uso del tiempo.

Referencias

- Álvarez-Gayou, J. J. (2005). *Cómo hacer investigación cualitativa*. México: Paidós. <http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/jspui/handle/I23456789/3750>
- Carranza, P; Sgreccia, N; Quijano, T y Goin, M. (2016). *Ambientes de Aprendizaje y Proyectos escolares con la comunidad*. Revista Latinoamericana de Etnomatemática. <https://www.redalyc.org/journal/2740/274048277001/274048277001.pdf>
- Castro, F. M. (2019). Ambientes de aprendizaje. *Sophia*, 15(2), 40-54. http://scielo.org.co/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1794-89322019000200040&lng=es <https://doi.org/10.18634/sophiaj.15v.2i.827>
- CEPAL-UNESCO, NACIONES UNIDAS (2020). La educación en tiempos de pandemia COVID-2019. <https://www.cepal.org/es/publicaciones/45904-la-educacion-tiempos-la-pandemia-covid-19>
- Díaz, J., Pérez, A. y Florido, R. (2011). Impacto de las Tecnologías de la Información y las Comunicación (TIC) para disminuir la brecha digital en la Sociedad Actual. *Cultivos Tropicales*, 32(1), 81-90
- Great Schools Partnership. (2013). *Learning Environment*. Obtenido de *The Glossary of Education Reform*: <http://edglossary.org/learning-environment/>
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (1991). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw Hill.
- Hirald, T. R. (2013). Uso de los entornos virtuales de aprendizaje en la educación a distancia. *Edu-tec*. Costa Rica http://www.uned.ac.cr/academica/edutec/memoria/ponencias/hirald_162.pdf

- Ministerio de Educación Nacional. (2017). Ambientes de Aprendizaje. Colombia. <http://www.colombiaaprende.edu.co/html/productos/1685/w3-article-288989.htm>
- Montoya, P.L.A, García S. J.J., González C.A(2023). Ambientes virtuales de aprendizaje en proyectos de comunicación y medios en la escuela de suboficiales y Nivel Ejecutivo “Gonzalo Jiménez de Quesada” Policía, Colombia. Revista Internacional de Tecnología Ciencia y Sociedad. <https://journals.eagora.org/revTECHNO/article/view/4793/3097>
- Mollo-Torrico, J. P., Lázaro-Cari, R. R., Crespo-Albares, R. (2023). Implementación de nuevas tecnologías de información y comunicación para la Educación Superior: Revisión Sistemática. Revista Ciencia & Sociedad, 3(1), 16-30. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8746785>
- Pérez, W. & Ricardo, C. (2021). Características de los ambientes de aprendizaje enriquecidos con TIC para la comprensión lectora en el ciclo de la Educación Básica. *Revista Saber, Ciencia y Libertad*, 16(1), 278 – 300. <https://manglar.uninorte.edu.co/handle/10584/10716#page=1>
- Real Academia Española (2022). *Diccionario de la lengua española*. 23ª edición. <http://www.rae.es/recursos/drae>.
- SEP (2022). *Plan de estudios de licenciados en educación primaria*. Secretaría de Educación Pública. México.
- Suárez, U., S. L., Flórez A., J. y Peláez, A. M. (2019). Las competencias digitales docentes y su importancia en ambientes virtuales de aprendizaje. *Revista Reflexiones y Saberes*. (10), 33-41.
- Téllez, N. (2014). *Ensayo sobre el diseño de ambientes de aprendizaje*. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/prepa4/n3/e3.html>
- UNESCO (2008). *Estándares de competencia en TIC para docentes*, Londres: UNESCO. <http://cst.unesco-ci.org/sites/projects/cst/default.aspx>.