

Capítulo 6. Los entornos virtuales de aprendizaje: experiencias de estudiantes normalistas

Gloria Martínez Alcalá
Marco Adrián Juárez Vázquez
Ana Yolanda Pérez Mendoza
Josefina Soto Castillo

Escuela Normal del Valle de Mexicali

DOI: [10.46990/iQuatro.2025.04.18.6](https://doi.org/10.46990/iQuatro.2025.04.18.6)

Resumen

La vertiginosa sociedad de la información demanda al futuro docente desarrollar habilidades digitales para desempeñar su labor. Este estudio tiene como propósito mostrar una metodología singular al desplegar un entorno virtual de aprendizaje con normalistas. Para ello, se utiliza el paradigma cualitativo con aproximación fenomenológica. La información fue recabada mediante análisis de documentos digitales, entrevista grupal y observación participante. Los resultados indican que el uso de las tecnologías de aprendizaje en un entorno virtual promueve la autonomía y responsabilidad del estudiante para desarrollar un trabajo efectivo hacia la alfabetización digital.

Palabras clave

Aprendizaje, formación docente, entornos virtuales, tecnologías

Introducción

Los estudiantes de la generación Millennials conforman, desde hace más de una década, una de las poblaciones más desafiantes en la historia de la educación, obligando a los diferentes niveles y modalidades de formación a adaptarse tanto en los procesos de enseñanza como en el contexto de los aprendizajes realizados por ellos. Los requerimientos a las instituciones educativas se dan también en función de las tecnologías de la información y comunicación, mismas que se han venido consolidando, sobre todo a nivel global, desde mediados del siglo XX, al punto de conocer a las generaciones recientes bajo la denominación de Nativos Digitales.

El uso de los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) ha transformado radicalmente la forma en que se aborda la enseñanza y el aprendizaje, especialmente en la formación de futuros docentes. En el caso de las escuelas normales, esta transformación adquiere un matiz especial, pues implica no sólo preparar a los estudiantes para que hagan uso de la tecnología educativa, sino también para que desarrollen competencias didácticas y sean capaces de integrar estas herramientas en su futura práctica profesional. La relevancia científica y tecnológica de estudiar las experiencias de los normalistas en los EVA radica en su potencial para identificar las fortalezas y limitaciones de este modelo, optimizando así su diseño y uso en la formación inicial docente. En un contexto de transición hacia una educación más híbrida y digital, comprender cómo los estudiantes perciben, interactúan y reflexionan sobre estos entornos resulta crucial para mejorar las políticas educativas y pedagógicas.

Existen algunos estudios previos donde estudiaron el impacto que aportan los entornos virtuales de aprendizaje, destacando dos aspectos importantes por sus efectos. En primer lugar, se reconoce la capacidad para fomentar el aprendizaje autónomo, el pensamiento crítico y la colaboración entre pares. Por otro lado, investigaciones como las de Meirinhos y Osorio (2009) y Tirado (2020) encuentran dificultades de los estudiantes en el manejo de la tecnología, como es el caso de la falta de interacción social, y el desafío que representa la motivación intrínseca en estos entornos virtuales. Asimismo, investigaciones recientes han mostrado algunas percepciones que tienen los docentes en formación sobre los EVA, los cuales valoran la flexibilidad y accesibilidad, pero también señalan la desconexión con el acompañamiento docente, especialmente en asignaturas prácticas o complejas.

Utilizar una plataforma virtual, además de otras aplicaciones tecnológicas en la enseñanza, ya era una práctica común para la escuela. La utilización de la plataforma virtual tenía el propósito de congraciarse, o incluso, asumir como propia la normativa de virtualización impuesta por las autoridades, en vista de posibles nuevas medidas fuera del control institucional, especialmente de las autoridades de la escuela normal. En este contexto, el presente

estudio tiene como objetivo analizar las experiencias y reflexiones de los estudiantes normalistas en torno a los EVA, identificando las fortalezas, debilidades y áreas de oportunidad para su implementación en la formación inicial docente. Este análisis busca contribuir al estado actual de la investigación al ofrecer una perspectiva crítica desde el contexto normalista mexicano, en el que se combinan desafíos tecnológicos, pedagógicos y culturales.

Justificación

La finalidad de la educación es el desarrollo de las competencias por parte de los educandos, lo que les permite su desenvolvimiento en el entorno social, personal, laboral y escolar, incluyendo en este el sustento científico a los diferentes conocimientos que se les pretende transmitir. Con el empleo de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) es viable crear entornos educativos a través de la creación de ambientes de aprendizaje en donde el educador potencie un aprendizaje y, al mismo tiempo, el estudiante, al recurrir a distintas fuentes de información, le permita actuar para resolver una situación problemática específica, empleando su conocimiento para transformar la información, regresándola para que sea evaluada y retroalimentada por parte del docente, finalizando el ciclo de esta espiral de construcción del conocimiento.

Esta tecnología ha sido un verdadero avance en el actuar educativo y, aunque genera expectativas, también son muy variadas las reacciones y dimensiones percibidas entre la comunidad escolar y en nuestra área temática, con claras connotaciones de cambios relevantes en los procesos de formación docente.

Ahora bien, se considera que las competencias tecnológicas del alumno en la actualidad son sobresalientes, sin embargo, la literatura muestra que éstos sufren un déficit al utilizar estas herramientas en el ámbito educativo, no obstante, su habilidad se destaca en emplearlas con fines sociales y recreativos. Por ello, es vital integrar las tecnologías como medio didáctico por parte del docente, haciendo uso eficaz de los instrumentos especializados con fines de enseñanza y aprendizaje, con la intención de lograr mayor utilidad de estos y adaptación al contexto (Mendoza, 2020).

Con esta investigación se pretende generar un conocimiento más amplio en torno a los procesos de enseñanza-aprendizaje mediados por las TIC y en particular por los EVA, así como su incidencia en el desarrollo de competencias de los estudiantes de la licenciatura en educación primaria. La creación de un Entorno Virtual de Aprendizaje implica un cambio significativo en las formas de enseñar, permitiendo que el estudiante sea el protagonista de su proceso formativo, otorgándole un mayor grado de libertad y control, creando un aprendizaje más significativo y potenciando sus competencias digitales con fines académicos.

Revisión de la Literatura

Los entornos virtuales de aprendizaje

En la actualidad, el concepto de EVA contemporáneo se enmarca en un entorno tecnológico complejo, fluido y en constante expansión en términos de soportes, plataformas y aplicaciones digitales. Un Entorno Virtual de Aprendizaje es un marco tecnológico formado por una serie de herramientas de software que pueden ser combinadas específicamente para la enseñanza y el aprendizaje (Puente García, 2023). Estas herramientas pueden utilizarse para facilitar la comunicación para el trabajo en colaboración; crear canales de información y promover el acceso a recursos y actividades didácticas como trabajos para entregar, indexaciones de lectura, fomento al trabajo colaborativo entre estudiantes, pruebas para la realización de exámenes, retroalimentación a los estudiantes, entre otras (Rivas y Espinoza, 2023). Presenta información bidireccional sobre cómo trabaja el alumno en un contexto de aprendizaje en línea.

Algunos de los sistemas de gestión de aprendizaje tradicionales son D2L, Moodle y Blackboard, pero las aplicaciones web 2.0 como Facebook y Twitter cada vez juegan un papel más significativo en estos procedimientos, los cuales además de innovadores representan fuentes de consulta e interacción de información que orientan al alumno en la búsqueda de información.

Esta transformación no ha sido ajena en el contexto de la formación de docentes. Uno de los mayores desafíos para la educación en general y en particular para la formación de docentes en los últimos tiempos ha sido el tener que lidiar adecuadamente con los cambios logrados por la sociedad en general, en especial los que tienen que ver con la globalización; la gran explosión de información que se ha vuelto digital ofrecida y compartida a través de internet, la participación activa y colaborativa de los usuarios que se ha fomentado en la llamada web 2.0, así como los privilegios de las tecnologías de la información y la comunicación para democratizar el acceso a dicha información. Las TIC abren nuevas oportunidades y posibilidades para alcanzar niveles significativos y autónomos de formación (Rodríguez, 2021).

También conocida como “sociedad de la información”, donde hace referencia a que estas nuevas generaciones de estudiantes cuentan con un vasto número de insumos tecnológicos para la búsqueda de datos, por lo que además de poder contar con fuentes cada día más actualizadas, el uso de la inteligencia artificial (IA) ha venido a facilitar en gran medida sus procesos de enseñanza- aprendizaje.

A partir de la década de los noventa, se considera a los EVA, -también denominados plataformas virtuales o aplicaciones web orientadas al aprendizaje-, como sistemas de software

que se integran con el uso de internet para ayudar en la administración del proceso de enseñanza-aprendizaje (Ramos et al., 2023).

Los EVA han logrado consolidarse como un espacio de interacción entre el estudiante y la organización educativa, así como han venido configurando una relación entre la gestión académica y la gestión del conocimiento, lo que ha contribuido al desarrollo de una tarea orientada hacia la formación de sujetos autónomos, así como a consolidar una gestión del conocimiento encaminado al aprendizaje de los alumnos. Se describen las principales características de un EVA de la siguiente manera: la administración del ambiente se centra en los procesos de registro y autenticación de los usuarios, el manejo de materiales educativos, la generación y evaluación de tareas, la participación en foros y la obtención de calificaciones (Medina et al., 2024).

Los EVA se consideran software libre cuando se proporciona el acceso de forma gratuita a la aplicación y código fuente mediante una licencia, y puede disponer de diversos niveles de personalización y adaptación. En otras palabras, un EVA es un software libre cuando se comparte la solución tecnológica y particularmente, se garantiza la libertad o autonomía para acceder al código fuente del aplicativo para modificarlo de acuerdo con necesidades particulares presentes y futuras. Es posible distribuirlo, ya sea directamente o a través de un tercero, de acuerdo con tanto la voluntad como la prestación de un beneficio común de la colectividad, bien sea esta una entidad obrante en el seno de una institución, como un grupo o comunidad de aprendizaje, o extendida secularmente con el uso del título de obra open source, generalmente de acceso gratuito (Jurado Enríquez, 2022).

Teorías del aprendizaje y su relación con los entornos virtuales

A continuación, se recogen las ideas principales de las diferentes teorías del aprendizaje; conductista, cognitivo, sociocognitivo, constructivista y conectivista para realizar una breve reflexión sobre su relación con los entornos virtuales.

Desde el enfoque de la teoría conductista el aprendizaje se produce por la transferencia de la información desde el entorno al estímulo-respuesta. Se fundamenta la práctica docente en el refuerzo, generalmente positivo, muchas veces materializado en juegos o por la experiencia lograda en el alumno con la repetición de prácticas (Hernández-Bieliukas y Aranguren, 2022).

Por otra parte, la teoría cognitiva postula que la información es procesada, seleccionada, organizada e interpretada por el sujeto, al aplicarla. La relación con la vida real docente se lleva a cabo a través de actividades laborales utilizando métodos inductivos que promueven la resolución de problemas, contrarios a la consideración positivista por la importancia

de los conocimientos teóricos y las reflexiones profesionales sobre su acción educativa (Bautista García y Zúñiga Rodríguez, 2021).

De la teoría socio-cognitiva destaca un modelo pedagógico basado en el aprendizaje cooperativo. Este planteamiento parte como “gran hermano” de las prácticas docentes, ya que los alumnos tienen asignado un trabajo específico; no solamente aprenden los contenidos, sino que también tienen que asumir funciones cooperativas con el consiguiente aprendizaje del trabajo en equipo, del clima positivo de aula y de cada miembro del grupo como agente de enseñanza. Por consiguiente, un escenario virtual de aprendizaje bien diseñado tendría que contemplar tanto la interlocución con el profesor como con los demás alumnos, tanto de manera asíncrona como sincrónica, consiguiendo promover la cooperación en la red (Gómez y Ortíz, 2021).

En la teoría constructivista, el conocimiento es construido activamente por el sujeto que aprende, siendo el aprendizaje un autodescubrimiento del alumno. Por lo tanto, debe ofrecer al discente la posibilidad de cimentar su propio conocimiento incorporando al curso diferentes recursos que pueda utilizar activamente para descubrir y construir esos conocimientos, es decir, como metodología constructivista (Díaz Barriga y Hernández, 2002).

En última instancia se presenta el conectivismo, como columna vertebral de esta propuesta, ya que representa una respuesta a las necesidades expuestas en el entorno laboral. Ante la inminente evolución de la sociedad del conocimiento, esta teoría basa sus procesos en el uso eficaz de las tecnologías y la información para el logro de los objetivos, por ello “el aprendizaje no es una experiencia aislada, sino que, en cambio, es una experiencia que combina y conecta nodos de conocimiento” (Campos, 2012, p. 115).

Metodología

Esta investigación de corte cualitativo se caracteriza porque incluye la búsqueda y comprensión de los fenómenos educativos. En ese sentido, según Lozano y Mercado (2011), es necesario trabajar con las perspectivas subjetivas de los sujetos implicados en los hechos, profundizando en los significados, contextualizando así los fenómenos a estudiar.

Por tanto, la aproximación fenomenológica posibilita explorar el modo particular de percibir, interpretar, vivir y reflexionar sobre los procesos didácticos, para ampliar el marco interpretativo, considerando las vivencias del individuo en formación (Fuster, 2019). Asimismo, esta perspectiva invita al docente a reflexionar en profundidad acerca de las experiencias cotidianas en la tarea de la enseñanza y emprender acciones para mejorar su práctica pedagógica.

La hipótesis de trabajo consiste en que, al utilizar entornos virtuales de aprendizaje, los estudiantes normalistas experimentan un aumento significativo en su percepción de la autonomía y la autogestión en su proceso formativo en comparación con los métodos tradicionales.

La población total objeto de estudio la constituyen 29 alumnos del grupo de sexto semestre que cursan la Licenciatura en Educación Primaria en la Escuela Normal del Valle de Mexicali Ejido Campeche. El tipo de muestreo utilizado fue por conveniencia, cuyo propósito es elegir participantes que aporten riqueza sobre las cuestiones que se estudian (Maxwell, 2019). De ahí que, se eligieron 2 alumnos para representar a los cinco equipos del grupo y el total de los sujetos para este grupo focal fueron 10, cuyas edades oscilan entre los 19 y 22 años. El desarrollo de este estudio se abordó desde el curso “Bases Legales y Normativas de la Educación Básica en México” del plan de estudios 2018 de la Licenciatura en Educación Primaria.

El alcance del estudio es descriptivo con nivel analítico-interpretativo, mediante las técnicas de observación participante, entrevista grupal y análisis de contenido cualitativo de evidencias digitales producidas por el estudiante. De acuerdo con Rodríguez et al. (2006) la triangulación es el procedimiento que permite aceptar como razonables las explicaciones sobre el comportamiento y evaluación de las personas. Por esta razón, para otorgar validez al estudio, se realizó la triangulación de datos obtenidos mediante los instrumentos utilizados, como técnica de confrontación y herramienta de comparación de diferentes fuentes de información.

En la investigación cualitativa, los datos deben ordenarse previo a su análisis en categorías para ser codificados. Para efectos de esta investigación, las categorías de análisis iniciales fueron elegidas de manera deductiva, por su relevancia teórica para los fines del estudio, quedando las siguientes; entorno virtual de aprendizaje, desempeño del estudiante y situaciones de aprendizaje.

Para la recolección de datos, se elaboró un guion de entrevista con 10 ítems. Respecto al análisis de la información, se realizó la transcripción y lectura detallada de las respuestas obtenidas. Se codificaron los datos en una matriz, a través de la selección y ordenamiento de la información en fragmentos que compartían similitudes para generar unidades de significado. De igual forma, se analizaron las evidencias de los estudiantes en la plataforma, evaluándolas y contrastándolas con las observaciones del docente.

A partir de los testimonios de los estudiantes normalistas, se identifica que las respuestas se vuelven repetitivas en torno a ciertas temáticas, mostrando así, evidencia de la

saturación de datos. Entre estas se encuentran, la utilidad percibida de los entornos virtuales de aprendizaje, la confianza en las habilidades adquiridas y el proceso de aprendizaje como un reto inicial que luego se transformó en una actividad creativa; los obstáculos con la conectividad, la búsqueda de información confiable y el tiempo de edición.

Finalmente, se realizó una síntesis para extraer conclusiones significativas y responder a los objetivos planteados, lo cual permitió interpretar la manera en que los estudiantes percibieron y experimentaron su aprendizaje en entornos digitales, asegurando una comprensión profunda del objeto de estudio.

Resultados

A través de los datos recogidos en este estudio sobre las experiencias y reflexiones de los estudiantes normalistas en torno a los EVA, se han recogido aspectos relacionados con la eficacia del entorno virtual de aprendizaje, el desempeño de los estudiantes y la utilidad de las situaciones de aprendizaje propuestas, así como las áreas de mejora para su implementación en la formación de docentes. El marco interpretativo para el análisis se enfoca desde la fenomenología, acorde con Álvarez-Gayou (2003) se considera adecuada para describir y comprender la forma en que los sujetos experimentan un suceso, así como mostrar los elementos comunes de tales percepciones, vivencias, conocimientos y habilidades relacionadas con la interacción en un EVA.

En relación con los hallazgos sobre la capacidad para elaborar un objeto virtual con fines académicos, la mayoría de los estudiantes coincidieron en autoevaluar su desempeño como notable, lo que podría indicar confianza en los conocimientos y las habilidades desarrolladas al expresar comentarios como los siguientes:

... Ahora ya conozco los pasos para manejar herramientas tecnológicas de ese tipo. Este conocimiento no solo incluye la comprensión de las funciones básicas de las herramientas, sino también la capacidad de seleccionar las más adecuadas según el propósito con el que se elabore... (Sujeto 1).

...Porque he aprendido a diseñar contenidos interactivos y atractivos, lo que es fundamental para mantener el interés de los estudiantes y facilitar un aprendizaje más significativo... (Sujeto 6).

...Considero que he adquirido las habilidades para utilizar herramientas tecnológicas en el aula para crear un ambiente de aprendizaje más actualizado a los intereses de los alumnos de esta era digital... (Sujeto 8).

Los extractos que a continuación se muestran, permiten valorar la utilidad pedagógica del EVA conforme a las percepciones recogidas en donde todos los sujetos de estudio coinciden en que fue muy útil interactuar en este espacio y desarrollarlo.

... Me va a permitir agrupar materiales educativos, enlaces y recursos en un solo lugar, facilitando el acceso a información relevante y también dar a conocer mi quehacer docente, mostrando el trabajo de los estudiantes y proyectos especiales, lo que puede aumentar la motivación y el reconocimiento... (Sujeto 6).

...Es demasiado útil ya que sirve para lograr crear un ambiente más interactivo e interesante para los estudiantes ya que a ellos les llama mucho la atención la tecnología, esto se puede aplicar mediante juegos, videos, imágenes, y todo lo que sea interesante para lograr aprendizajes... (Sujeto 7).

En relación con las experiencias vividas en su proceso de aprendizaje, una opinión común entre los entrevistados fue que representó un reto, ya que al inicio no tenían idea sobre cómo realizar una página web y finalmente se convirtió en un entretenimiento divertido que permitió poner a prueba su creatividad como docentes, enseguida se presentan algunas de sus reflexiones.

...Lo sentí como un logro, la verdad fue muy satisfactorio poder implementarla, ya que al inicio no tenía ni idea de cómo crearla... (Sujeto 2).

...Era un poco estresante el no saber cómo elaborarla, pero durante el curso llegó a ser hasta entretenido idear con mi equipo nuevas formas de captar la atención del espectador; divertido, pero informativo... (Sujeto 4).

...Me sentía motivada por realizar algo nuevo, pero a la vez algo estresada por ser la primera vez que organizaba una página, editaba videos, creaba contenido. En equipo todas las actividades se facilitaron y llegué a disfrutar del proceso... (Sujeto 9).

Los aspectos relacionados con las dificultades enfrentadas durante el desarrollo del curso al diseñar una página web, son diversas, entre ellas se incluyen el tiempo destinado a la edición de los videos y tareas, en palabras de los estudiantes se presentan los siguientes fragmentos:

... Entender conceptos técnicos nuevos y gestionar el tiempo para completar las tareas ... (Sujeto 5).

... Siempre nos llevábamos mucho tiempo en el proceso de edición largo y tedioso de los videos ... (Sujeto 2).

Estos aspectos indican áreas de mejora al considerar el tipo de actividades solicitadas, así como el tiempo necesario para su elaboración.

... Algunos participantes señalan como inconveniente la búsqueda de información verídica de fuentes confiables para alimentarla ... Buscar información y las fuentes correctas fue lo más difícil, para seleccionar el contenido de la página, así que tuvimos que investigar y verificar su veracidad... (Sujeto 10).

... Mientras que otros más, coinciden en la necesidad de buscar tutoriales y asesoría para elaborar las actividades solicitadas ... Pero con ayuda de tutoriales y asesoría del docente, así como de los compañeros de mi equipo, pudimos llevar a cabo las actividades a pesar de que ninguno es experto en edición ni diseño de páginas web ... (Sujeto 8).

... En palabras de un entrevistado sigue presentándose como obstáculo importante el acceso a la conectividad de calidad ... El internet fue una dificultad, a veces fallaba y dedicar tiempo de calidad me costó un poco de trabajo ... (Sujeto 3).

En conjunto, estos resultados indican que el uso de las tecnologías de aprendizaje en un entorno virtual promueve la autonomía y responsabilidad del estudiante para desarrollar un trabajo efectivo hacia la alfabetización digital.

Discusión

Los docentes en formación tienen un papel importante en la evaluación de estas nuevas formas de enseñanza, por ello entender sus experiencias y reflexiones es esencial para crear nuevas estrategias pedagógicas y poder optimizar los recursos y el uso de la tecnología en la educación. En el estudio de Rivera Arce (2024) se destacan diferencias para entender cómo adaptar estrategias pedagógicas y tecnológicas a distintos contextos escolares afirmando que los universitarios necesitan estrategias más estructuradas apoyadas en recursos tecnológicos avanzados. Por otra parte, en los resultados arrojados, este estudio subraya la necesidad de estrategias diferenciadas según el contexto educativo y el nivel de alfabetización digital. Los normalistas, al trabajar en contextos más diversos, requieren estrategias flexibles, integrando las herramientas digitales en actividades prácticas como el diseño de materiales didácticos interactivos para alumnos de educación básica. A diferencia de los universitarios, desarrollando propuestas más sólidas desde el punto de vista teórico.

Los resultados destacan similitudes y algunas diferencias lo cual enriquece la discusión, ya que ambos estudios concluyen que los EVA son herramientas poderosas para desarrollar competencias digitales y pedagógicas sin embargo subrayan la importancia de mejorar algunos aspectos como el diseño instruccional, la accesibilidad y el soporte para poder maximizar su potencialidad y efectividad. Los resultados de ambas investigaciones plantean la necesidad de estrategias diferenciadas según el contexto educativo y el nivel de alfabetización digital de los estudiantes, mientras que los normalistas muestran un enfoque más práctico y creativo, los universitarios requieren apoyo estructural y técnico para poder superar algunas barreras, también mencionan en ambos estudios, la formación docente y la planeación cuidadosa de actividades en entornos virtuales de aprendizaje son clave.

Conclusiones

Este proyecto se llevó a cabo para poner a prueba una metodología singular de enseñanza al desplegar un entorno virtual de aprendizaje en la formación inicial. El propósito de este estudio fue identificar las fortalezas y limitaciones de este modelo, optimizando así su diseño y uso, al comprender a profundidad cómo interactúan, experimentan y reflexionan sobre estos entornos los futuros docentes.

Podemos concluir, a partir de los datos arrojados por este análisis, que el total de los sujetos percibe la utilidad pedagógica que representa para el docente en formación el desarrollo de habilidades digitales con fines didácticos, mediante el uso de los entornos virtuales de aprendizaje, incluyendo la innovación en la práctica docente para adaptarse a los intereses de las nuevas generaciones.

La gran mayoría experimentaron un impacto positivo en su proceso educativo y reconocen la efectividad del modelo para fortalecer su capacidad de análisis y pensamiento crítico, así como la creatividad e innovación. Asimismo, el trabajo colaborativo vigoriza el entusiasmo de los estudiantes en pro de completar las consignas visualizando la investigación e interacción como medios para lograrlo.

Por otra parte, es necesario considerar las limitaciones de esta práctica metodológica. En primer lugar, los hallazgos indican que aun cuando estamos inmersos en un mundo rodeado de tecnología y hacemos uso cotidiano de ella, es todavía grande la brecha por cerrar respecto a su empleo formativo. En segundo lugar, el acceso a la conectividad sigue siendo un factor clave para desarrollar con continuidad y en menor tiempo, las actividades del programa en la plataforma.

La inclusión de los entornos virtuales de aprendizaje en la formación docente de los normalistas representa una coyuntura valiosa para enriquecer las prácticas educativas y responder a las exigencias de una sociedad actual. Para optimizar sus beneficios, es crucial que los docentes participen en programas de capacitación continua en competencias digitales, adopten metodologías pedagógicas efectivas y promuevan una cultura ética y responsable en el uso de las tecnologías. De esta manera, se garantizará una educación de calidad, que orienta a los futuros profesionales para los desafíos del mundo actual.

Resumiendo, es fundamental considerar la infinidad de situaciones que intervienen en los procesos de enseñanza-aprendizaje, sobre todo cuando median las herramientas digitales. De ahí que es prioritario retroalimentar el desempeño de los estudiantes en las sesiones de asesoría; escucharlos y exhortarlos garantizará el éxito de la tarea.

Referencias

- Álvarez-Gayou, J. (2003). *Cómo hacer investigación cualitativa. Fundamentos y metodología*. Paidós.
- Bautista García, Y., & Zúñiga Rodríguez, M. (2021). La práctica docente mediada por las tecnologías de la información y comunicación. Retos y experiencias en educación básica. *Conrado*, 17(79), 81-88. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v17n79/1990-8644-rc-17-79-81.pdf>

- Campos, L. G. (2012). Conectivismo como teoría de aprendizaje: conceptos, ideas, y posibles limitaciones. *Revista Educación y Tecnología*, 1, 111-122.
- Díaz Barriga Arceo, F. y Hernández Rojas, G. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. McGraw Hill.
- DOF (3 agosto de 2018). Plan de estudios de la Licenciatura en Educación Primaria. Acuerdo número 14/07/18. https://dgesum.sep.gob.mx/storage/recursos/normatividad/acuerdos/kjI8MzKP9K-Acuerdo14_07_18.pdf
- Fuster Guillen, D. E. (2019). Investigación cualitativa: método fenomenológico hermenéutico. *Propósitos y Representaciones*, 7 (1), 201-229. <http://www.scielo.org.pe/pdf/pyr/v7n1/a10v7n1.pdf>
- Gómez, O. Y. A., Ortiz, O. L. O. (2021). Pedagogías emergentes en ambientes virtuales de aprendizaje. *Revista internacional de pedagogía e innovación educativa*, 1(1), 11-36.
- Hernández-Bieliukas, Y. C., Aranguren Peraza, G. N. (2022). Modelo Tecno pedagógico de Virtualización de Entornos Educativos. *Paradigma*, 43.
- Jurado Enríquez, E. L. (2022). Educaplay. Un recurso educativo de valor para favorecer el aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Cubana de educación superior*. <https://sielo.sld.cu>
- Lozano, I. y Mercado, E. (2011). *Cómo investigar la práctica educativa*. Colección Liminalia.
- Maxwell, J. A. (2019). *Diseño de investigación cualitativa: Un enfoque interactivo* (3.ªed.) SAGE.
- Medina, J. J. B., Medina, L. A. B., Rodríguez, T. T., Granado, A. Y. S., Granado, M. M. S. (2024). Estrategias de gamificación en la educación superior: impacto y efectividad de las plataformas digitales. *Conocimiento global*, 9(3), 158-176. <https://conocimiento-global.org/revista/index.php/cglobal/article/view/453>
- Meirinhos, M., & Osório, A. (2009). Las comunidades virtuales de aprendizaje: el papel central de la colaboración. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (35), 45-60. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=36812381004>
- Mendoza, A. (2020). *Integración de tecnologías en el aula: Estrategias para la enseñanza y aprendizaje*. Editorial Académica.
- Puente García, E. A. (2023). Evaluación de los entornos virtuales y aprendizaje significativo de estudiantes de un instituto superior tecnológico-Chosica, 2022. <https://repositorio.ucv.edu.pe>
- Ramos, D. D., Ramos, L. Y. N., Díaz, M. E. J. (2023). Entornos Virtuales de Aprendizaje en el Desarrollo de Competencias en Estudiantes Universitarios. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(3), 7468-7486. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i3.6739

- Rivas, J., & Espinoza, A. (2023). Desarrollo de un proyecto de aprendizaje colaborativo en línea. El trabajo colaborativo y las Tecnologías de Información y Comunicación. La Perspectiva de la Internacionalización. Revista de educación y derecho, (28). <http://revistes.ub.edu>
- Rivera Arce, M. Z. (2024). Entornos Virtuales de Aprendizaje en la Educación Universitaria: Estudio sobre las Barreras en el Aprendizaje y su Relación con el Rendimiento Académico [Tesis doctoral, Nova Southeastern University]. NSUWorks. https://nsuworks.nova.edu/fse_etd/608/
- Rodríguez et al. (2006). La triangulación analítica como recurso para la validación de estudios de encuesta recurrentes e investigaciones de réplica en Educación Superior. RELIEVE. Revista Electrónica de Investigación y Evaluación Educativa, 12(2), 289-305. <https://doi.org/10.7203/relieve.12.2.4231>
- Rodríguez, S. M. L. (2021). Competencias TIC para el desarrollo profesional docente. Revista compás empresarial. <http://revistas.univalle.edu>
- Tirado, R. (2020). Los entornos virtuales de aprendizajes. <https://dspace.itsjapon.edu.ec/jspui/handle/123456789/3842>