



DOI: <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i4.2444>

Ciencias de la Educación
Artículo de Investigación

Escenarios, tendencias y recursos de aprendizaje de la Educación Superior, en tiempos de conectividad

Scenarios, trends and learning resources for Higher Education in times of connectivity

Cenários, tendências e recursos de aprendizagem do Ensino Superior, em tempos de conectividade

Rocío Elizabeth Oña-Chiguano ^I
reonac@istx.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-7216-8377>

Lorena Maribel Benavides-Mayo ^{II}
imbenavidesm@istx.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0003-0801-6747>

Silvia Catalina Villacis-Torres ^{III}
scvillacis@istx.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-5134-7720>

Jiménez Ruiz Sandra-Mariela ^{IV}
smjimenezr@istx.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-4932-1548>

Alexandra Jaqueline Oña-Chiguano ^V
katherine022012@hotmail.com
<https://orcid.org/0000-0001-6955-2186>

Correspondencia: reonac@istx.edu.ec

***Recibido:** 15 de noviembre de 2021 ***Aceptado:** 30 de noviembre de 2021 ***Publicado:** 14 de diciembre de 2021

- I. Docente Investigador, Magister Universitario en Tecnología Educativa y Competencias Digitales, Tecnologías de Información y Comunicación, Instituto Superior Tecnológico Cotopaxi, Latacunga, Ecuador.
- II. Docente Investigador, Master Universitario en Alta Dirección, Instituto Superior Tecnológico Cotopaxi, Latacunga, Ecuador.
- III. Docente Investigador, Magister en Gerencia de Proyectos Educativos y Sociales, Instituto Superior Tecnológico Cotopaxi, Latacunga, Ecuador.
- IV. Docente Investigador, Licenciada en Psicología Clínica, Salud nutrición e higiene, riesgos, emergencias y Educación para la salud y seguridad industrial, Instituto Superior Tecnológico Cotopaxi, Latacunga, Ecuador.
- V. Docente Investigador, Licenciada en Ciencias de la Educación, mención Inglés, Investigadora Independiente, Latacunga, Ecuador.

Resumen

En la actualidad los recursos de aprendizaje han cambiado con el auge de la conectividad y por consiguiente de la educación virtual, los escenarios y tendencias en este sentido, forman parte de una gama de medios audiovisuales, informáticos y de multimedia que dinamizan aún más los procesos de enseñanza - aprendizaje. La investigación que se presenta tiene como propósito general: estudiar los escenarios, tendencias y recursos de aprendizaje de la Educación Superior en tiempos de conectividad, con la finalidad de evidenciar las diferentes alternativas de sus prácticas, para ello, se enmarca en un enfoque mixto o cuali - cuantitativo, de tipo descriptivo – exploratorio. Como técnica de investigación se realizó una encuesta, con la aplicación de un cuestionario dicotómico abierto a una muestra no probabilística por conveniencia de 87 docentes de diferentes universidades de la Región Sierra Centro del Ecuador, todo esto con apoyo en una revisión y análisis documental. Dentro de las conclusiones, se exponen las diferentes dinámicas recursivas con apoyo en las tecnologías que configuran una nueva forma de llevar los procesos educativos, dónde principalmente el estudiante o futuro profesional tiene a su disposición una serie de herramientas para desarrollar sus competencias, y el docente como facilitador el desafío de adaptar sus saberes y experiencia para transmitir de una forma eficaz sus conocimientos.

Palabras claves: Educación Superior; Conectividad; Tendencias; Recursos; Aprendizaje.

Abstract

Nowadays, learning resources have changed with the rise of connectivity and consequently of virtual education, the scenarios and trends in this sense, are part of a range of audiovisual, computer and multimedia media that make the teaching-learning processes even more dynamic. The general purpose of this research is to study the scenarios, trends and learning resources of Higher Education in times of connectivity, with the purpose of evidencing the different alternatives of its practices, for this purpose, it is framed in a mixed or quali-quantitative approach, of descriptive - exploratory type. As a research technique, a survey was conducted, with the application of an open dichotomous questionnaire to a non-probabilistic sample of 87 teachers from different universities in the Central Highlands Region of Ecuador, all this with the support of a documentary review and analysis. Among the conclusions, the different recursive dynamics supported by technologies that configure a new way of carrying out the educational processes, where mainly the student or future

professional has at his disposal a series of tools to develop his competences, and the teacher as facilitator the challenge of adapting his knowledge and experience to transmit his knowledge in an effective way, are exposed.

Keywords: Higher Education; Connectivity; Trends; Resources; Learning.

Resumo

Atualmente, os recursos de aprendizagem têm mudado com o surgimento da conectividade e consequentemente da educação virtual, os cenários e tendências a este respeito fazem parte de um leque de suportes audiovisuais, informáticos e multimídia que dinamizam ainda mais os processos ensino - aprendizagem. A pesquisa apresentada tem como objetivo geral: estudar os cenários, tendências e recursos de aprendizagem da Educação Superior em tempos de conectividade, a fim de demonstrar as diferentes alternativas de suas práticas, para isso, se enquadra em uma abordagem mista ou quali - quantitativo, descritivo - exploratório. Como técnica de pesquisa, foi realizado um survey, com a aplicação de um questionário dicotômico aberto a uma amostra de conveniência não probabilística de 87 professores de diferentes universidades da região da Serra Central do Equador, tudo isso com o apoio de uma revisão documental e análise. Nas conclusões, as diferentes dinâmicas recursivas são expostas com o apoio das tecnologias que configuram uma nova forma de realizar os processos educativos, onde principalmente o aluno ou futuro profissional tem ao seu dispor um conjunto de ferramentas para desenvolver as suas competências, e o professor como facilitador, o desafio de adaptar seus conhecimentos e experiências para transmitir efetivamente seus conhecimentos.

Palavras-chave: Ensino Superior; Conectividade; Tendências; Meios; Aprendendo.

Introducción

En los escenarios educativos en tiempos de conectividad, se han generado una serie de alternativas de aprendizaje para la educación superior, tendencias que se han incrementado y presentan una opción viable en la actualidad, con la situación de distanciamiento social producida por la pandemia del COVID-19, lo cual, ha incrementado el uso de métodos, técnicas y recursos didácticos para llevar a cabo los diferentes programas curriculares educativos de forma virtual.

Esto ha configurado un importante cambio, que se ha hecho progresivo, y aún sin determinar si será precedero o no, sin embargo, genera importantes transformaciones que llevan a repensar sobre los retos significativos que obstaculizan una implementación absoluta de la adopción de la tecnología en la educación superior y sobre aquellos factores que aceleran su continuidad y total admisión.

Considerando que, en cada época las universidades se han manejado bajo determinados paradigmas educativos, adaptándose a los cambios sociales y económicos, razón por la cual, no pueden quedar aisladas de los cambios que se suscitan en la actualidad, es necesario que puedan encajar en la era de la conectividad (Andrade, et al, 2021)

la educación superior amerita realizar adaptaciones que provea las instrucciones, mecanismos, recursos y herramientas para ofrecer una enseñanza cónsona a los tiempos actuales, evidentemente el proceso de enseñanza – aprendizaje ha cambiado, y exige la incorporación de recursos, técnicas y herramientas que permitan la visión de un aprendizaje globalizado... , pero a la vez requiere de mayor preparación, uso de recursos y herramientas tecnológicas para tener una comunicación más cónsona con los estudiantes, que en su mayoría son nativos digitales (p. 1645).

A tenor de lo expuesto, los autores de la investigación que se presenta, han tomado como interés, realizar una investigación que permita estudiar los escenarios, tendencias y recursos de aprendizaje de la Educación Superior en tiempos de conectividad, con la finalidad de evidenciar las diferentes alternativas de sus prácticas.

Fundamentación Teórica

Actualmente el auge de la innovación educativa está jugando un papel preponderante en los diferentes sistemas institucionales universitarios, en la evolución de modalidades, herramientas y recursos. En consonancia con ello, la educación superior capacita para incorporar profesionales en las diferentes áreas de trabajo, las necesidades en este espacio también han cambiado, solo con observar la demanda de teletrabajo y los nuevos perfiles laborales de la economía digital, se enfrentan cambios y desafíos para migrar a un sistema desde el ámbito presencial hacia el ámbito digital, expresan (Andrade, et al, 2021)

las instituciones universitarias, así como los docentes tienen un camino por delante que recorrer, con respecto a la evaluación de la calidad y la disposición de los recursos para garantizar un proceso de enseñanza – aprendizaje para una generación que concibe a la tecnología como parte innata de su vida y las diferentes actividades que realizan (p.1639).

Cualquier tendencia que intente adherirse a los procesos tecnológicos dentro de las instituciones universitarias requiere aportar desde una visión de liderazgo y compromiso con el desarrollo de la educación. Como se ha dicho en los párrafos anteriores, los docentes deben prepararse para los nuevos procesos de enseñanza – aprendizaje con la formación y actualización continua que amerita este nuevo escenario, para ello las instituciones educativas deben formar una cultura y comunidad sobre la base de la innovación integrada a la tecnología de la información y la comunicación, para lograr la sostenibilidad en el tiempo, al servicio de la sociedad y la solución de sus problemas (Paredes, 2021).

Escenarios y tendencias educativas en la era de la conectividad

Para comprender los cambios que se viene suscitando, es conveniente hablar de los escenarios, partiendo del concepto que ofrece (Rhodes, 1994, como se citó en Salinas, 2019), cuando denomina al escenario como la descripción detallada de lo que se está concibiendo o imaginando y de su significado, “en la educación los escenarios suelen describir un día o una situación didáctica concreta en un contexto educativo futuro, y el proceso de creación de estos escenarios ayuda a los implicados en la planificación del cambio” (p.422).

En este sentido, describir escenarios de aprendizaje motivados por la incorporación de las innovaciones en la comunicación tecnológica, virtual o digital, establece un panorama que permite comprender la creación de ambientes de aprendizaje adecuados a las nuevas percepciones espacio – temporales, dónde estos cambios tienen repercusiones significativas en los centros e instituciones, así como en los docentes y alumnos, haciendo énfasis en las características que preexisten en los procesos educativos en la actualidad, como: formalismo, interactividad, dinamismo, multimedia, hipermedia, conectividad, mediación, según (Ruíz, 2013, como se citó en Díaz, et al, 2018), se explican en la siguiente *Figura 1*:

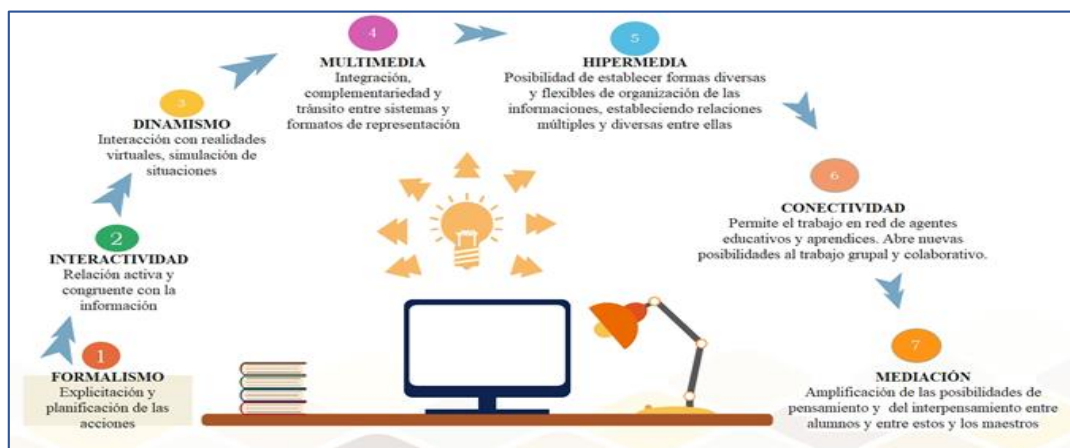


Figura 1. Características de los nuevos escenarios de la educación virtual.

Elaborado por: Los autores (2021), a partir de (Ruíz, 1994, como se citó en Díaz, et al, 2018).

En términos generales, estas características descritas, funcionan como elementos innovadores dentro del ámbito educativo, que coexisten con algunos paradigmas ya establecidos en la institución universitaria. De manera que, dentro de las tendencias de la innovación educativa como sistema de intervenciones, decisiones y procesos intencionados, van dirigidos a modificar actitudes, ideas, modelos, prácticas pedagógicas, esto trae como consecuencia la introducción de nuevos proyectos, maneras de hacer las cosas, materiales curriculares, nuevos recursos, estrategias de enseñanza - aprendizaje, modelos didácticos y cambios en la dinámica del aula (Carbonell, 2012, como se citó en Díaz, et al, 2018).

Para la Higher Education Edition, del (Horizon Report, 2019) existen en la actualidad tendencias que aligeran la incorporación de la tecnología en las universidades a corto, mediano y largo plazo como: el rediseño de los espacios de aprendizaje, y los diseños de aprendizaje mixto, así como, la influencia del avance en la cultura de la innovación y un enfoque creciente en la medición de la misma, también se hace necesario repensar en el funcionamiento de las instituciones, los grados modulares y desagregados, respectivamente.

En este orden de ideas, las instituciones educativas son impactadas constantemente por el entorno que les rodea, razón por la cual, tienden a ser moldeadas por tendencias macroeconómicas amplias que se desarrollan en el mundo, continente, región y país donde ejercen sus actividades. Un ejemplo de ello, se presentan en los resultados del (Informe Horizonte de EDUCASE, 2020) que, con la intención de anticiparse al futuro, realizaron una solicitud a varios panelistas, sobre detallar

evidencias observables de las macro tendencias que están y van a dar forma a la enseñanza y el aprendizaje en las universidades.

En vista de esta solicitud, los panelistas agruparon cinco (05) categorías tendenciales; tecnológicas, sociales, económicas, políticas, y propias de la educación superior. Y que, para efectos de la investigación que se presenta, se destacan de forma generalizada todas las categorías, con énfasis en las tecnológicas y las propias de las instituciones universitarias. En la primera se enfocan en la inteligencia artificial, sus implicaciones tecnológicas, el entorno de aprendizaje digital de próxima generación y preguntas sobre análisis y privacidad.

En los aspectos que involucran la categoría propia de las universidades, se mencionan la educación en línea, los cambios en la población estudiantil y los caminos alternativos a la educación, estos tres aspectos se colocaron en primer lugar de una lista que constaba de 130 tendencias tecnológicas y prácticas como elementos mencionados por los panelistas (Informe Horizonte de EDUCASE, 2020).

Tomando en cuenta el mayor nivel impacto que estos aspectos pueden producir en la educación superior, desde las dimensiones de equidad e inclusión, resultados de aprendizaje, riesgos, receptividad del profesorado y costo, adicionalmente evidenciar la necesidad de un proceso de alfabetización para los docentes en lo que respecta al manejo de recursos y herramientas de aprendizaje.

Ente los escenarios y tendencias se pueden mencionar; el aprendizaje basado en Personal Learning Environment, por sus siglas (PLE), que trata de un entorno de aprendizaje personal, caracterizada por ser flexible o abierta, también los entornos de aprendizaje WIKI donde de forma colaborativa, múltiples autores pueden enriquecer, agregar, editar, quitar contenidos. De igual forma se tienen las tendencias de aprendizaje con redes sociales, lo que permite la creación, comunicación de contenido tanto con los estudiantes, como los diferentes círculos educativos.

En el mismo orden de ideas, se encuentran los espacios de aprendizaje lúdicos, dónde se utilizan como herramientas para el desarrollo cognitivo, la capacidad para solucionar problemas, pensamiento crítico y reflexivo. También el entorno de aprendizaje Massive Open Online Courses (MOOC), que trata de cursos ilimitados en línea, disponibles para cualquier persona que desee tomarlos sin distinción de su ubicación.

En Latinoamérica, varias universidades se apoyan en las diferentes tendencias mencionadas, pero particularmente los MOOC, son usados para complementar el aprendizaje, en vista de los diferentes recursos que se usan como audio, texto, video, animación, así como la interacción entre estudiantes y profesores. Expresa (Paredes, 2021)

En junio de 2014, la Universidad del Cauca, al suroeste de Colombia, lanza su primer curso MOOC bajo la plataforma de código abierto edX. En julio del mismo año, Centrum Católica Business School, la escuela de negocios de la Pontificia Universidad Católica del Perú, lanza centrumX, la plataforma virtual especializada en cursos MOOC de negocios (p. 40).

Uno de los hallazgos observables en la demanda de estos cursos, es que, en un principio han sido desarrollados con la intención de dar el acceso a personas de bajos recursos económicos, para que cuenten con la facilidad de aprender sobre diversos temas, ya que, difícilmente pueden matricularse y costear una titulación universitaria. Sin embargo, el incremento de su demanda viene de la población de profesionales y personas que desean mejorar sus competencias laborales, poca es la demanda de estudiantes de recursos limitados.

Asimismo, bajo estos escenarios y en la aplicación de estas tendencias, el docente emplea su saber, así como adapta sus recursos de enseñanza hacia competencias de manejo de la virtualidad para potenciar su rol como prosumidor (consume y produce). Razón por la cual, los recursos educativos han migrado tanto como despliegue y también la forma en que los usuarios pueden manipularlos y enriquecerlos (Chirino y Olvera, 2014).

El Ecuador, no escapa de esta realidad, en virtud de formar parte de los países afectado por la situación de emergencia que ha marcado la Pandemia del COVID-19, esto ha generado la necesidad de que las Instituciones de Educación Superior se adapten rápidamente a un contexto de aprendizaje virtual, dónde la migración de los diferentes procesos que se llevan a cabo, pasó de la presencialidad a un ambiente conectado digitalmente.

Esta investigación forma parte de una serie de estudios que se han realizado para indagar sobre los diferentes recursos usados *in situ*, y como de forma paulatina los docentes han logrado incorporar nuevas tendencias y herramientas que le permiten la eficacia en los procesos y sus relaciones con los estudiantes, para ello ha sido necesario enmarcar este documento en una metodología que

permitió obtener datos en el campo, y también información documental que visibiliza los hallazgos de un cambio que se viene generando en la forma de llevar a cabo la dinámica educativa.

Metodología

Para dar cumplimiento al objetivo general propuesto de estudiar los escenarios, tendencias y recursos de aprendizaje de la Educación Superior en tiempos de conectividad, con la finalidad de evidenciar las diferentes alternativas de sus prácticas, fue necesario encuadrar la investigación en un enfoque mixto o cuali - cuantitativo, esto para proporcionar tanto datos que permitieron visibilizar la situación en las practicas docentes habituales, respecto al uso de tendencias y recursos de aprendizaje, propios de la conectividad y la virtualidad.

Así como obtener información documental actualizada de las diferentes herramientas disponibles como apoyo en los procesos educativos universitarios. El enfoque mixto permite tener un panorama integral de la misma realidad, tomando en consideración lo expresado por (Guelmes y Nieto, 2015) “el enfoque mixto es un proceso que recolecta, analiza y vincula datos cuantitativos y cualitativos en una misma investigación...como forma de encontrar diferentes caminos y obtener una comprensión e interpretación, lo más amplia posible, del fenómeno en estudio”

Por otro lado, es de tipo descriptivo – exploratorio, debido a la necesidad de caracterizar las variables de estudio, sin influir sobre ellas, solo observarlas en un entorno natural y ofrecer una descripción tal como se presentan. En el sentido exploratorio, porque es una temática novedosa, que depende de la rapidez de las innovaciones que se van dando en el contexto de la conectividad, lo que implica que es una realidad muy cambiante y en constante actualización. Esta característica particular del fenómeno, hace que solo pueda ser estudiado bajo un criterio abierto de lo nuevo y desconocido, apoyado en la perspectiva de (Tomala, 2016), cuando expresa que “Los estudios exploratorios nos permiten aproximarnos a fenómenos desconocidos, con el fin de aumentar el grado de familiaridad y contribuyen con ideas respecto a la forma correcta de abordar una investigación en particular”.

Como técnica de investigación se realizó una encuesta, con la aplicación de un cuestionario dicotómico abierto a una muestra no probabilística por conveniencia de 87 docentes de diferentes universidades de la Región Sierra Centro del Ecuador. Estos profesionales fueron tomados aleatoriamente, para responder a las 17 preguntas del cuestionario, dónde se les permitió expresar

sus diferentes inquietudes respecto a la temática abordada. En el siguiente apartado se exponen los hallazgos y resultados.

Resultados y discusión

Respecto a la recolección de datos *in situ*, en un acercamiento sobre las tendencias y recursos de aprendizaje virtual vigente en la actualidad y que comúnmente son usados por el grupo de docentes que forma parte de este estudio en la Región Sierra Centro del Ecuador, se realizó una exploración previa mediante una encuesta dicotómica abierta, dónde los docentes expresaron primeramente que el dispositivo más usado por ellos y sus estudiantes es la computadora; 93% de los encuestados afirma que laptop y un 86% PC de escritorio, por consiguiente, los recursos consisten en aplicaciones o Apps en línea o descargables, también páginas web que prestan diferentes servicios que funcionan como herramientas de apoyo. En el siguiente *Gráfico 1* se presentan los resultados de los dispositivos más usados como apoyo en las clases virtuales.

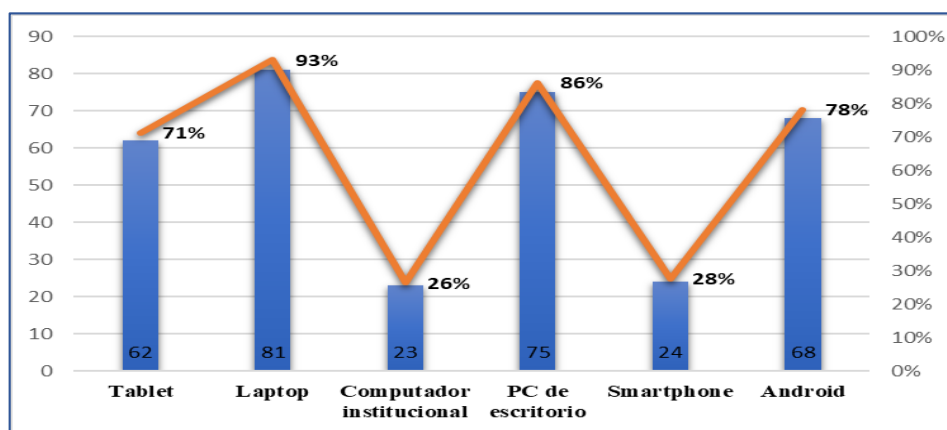


Gráfico 1. Dispositivos usados como apoyo en clases virtuales
Elaborado por: Los autores (2021)

También afirman que los teléfonos móviles, en un 78% usan el Android, que ayuda en algunas asignaciones, pero, sobre todo, sirve para mantener la comunicación con los estudiantes, e incluso muchos de ellos tienen Apps descargadas para agendar actividades, notificaciones, correos electrónicos, grupos y actividades institucionales. En este sentido, las aplicaciones de las redes sociales como WhatsApp, Twitter, Telegram sirven de apoyo para grupos de clases virtuales como apoyo en las plataformas que están asignadas para ello dentro de la institución. En el siguiente

Gráfico 2, se expresan los resultados de algunas Apps, páginas web y herramientas virtuales utilizadas como apoyo por los docentes en el proceso de aprendizaje.

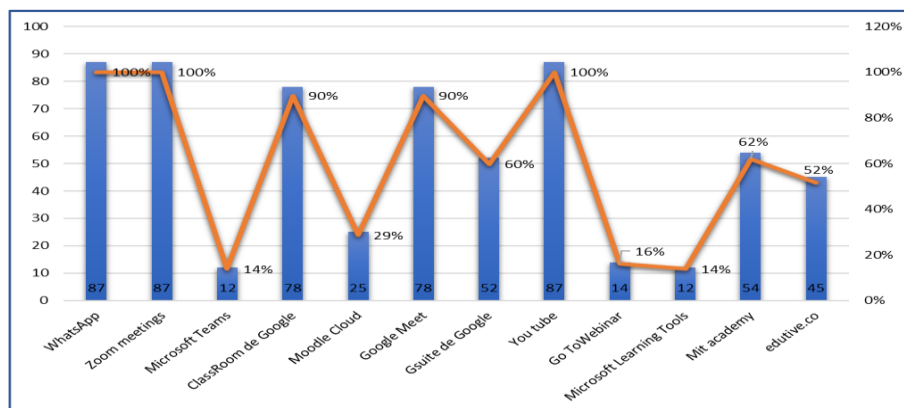


Gráfico 2. Recursos, plataformas y herramientas virtuales usadas por los docentes
Elaborado por: Los autores (2021)

En el gráfico que se presenta una de las tendencias en recursos de aprendizaje más usadas son WhatsApp en un 100%, Zoom meetings y YouTube en un 100%, Classroom y Google Meet en un 90%. El WhatsApp es una aplicación de mensajería instantánea, que en muchos casos también puede ser usada para dar clases online, mediante grupos, permite crear salas virtuales. Zoom meetings y Google Meet, son herramientas de aulas virtuales que se usan para conferencias, webinars o para realizar videollamadas, enfatiza en la posibilidad de programar reuniones, crear notificaciones, compartir pantallas, habilitar una pizarra digital para dibujar o crear notas, grabaciones, chat, entre otras.

Asimismo, YouTube es una de las plataformas de videos más usadas, ofrece desde tutoriales, hasta una cantidad ilimitada de información educativa mediante canales libres, donde se pueden tocar diversidad de temas que muchas veces sirven de apoyo para reforzar conocimiento. Se puede acceder desde el ordenador o desde un dispositivo móvil. De igual forma Classroom de Google es una plataforma que permite crear y administrar las asignaciones generales de un curso o una clase, calificar, enviar asignaciones y recibir las tareas, enviar comentarios y hacer foros. En la siguiente Tabla 1, se describen algunas tendencias en plataformas, recursos y herramientas virtuales, como apoyo en el aprendizaje.

Tabla 1. Tendencias en plataformas, recursos y herramientas virtuales de aprendizaje

Plataformas educativas	
Google for Education	Conjunto de herramientas digitales para procesos de enseñanza y aprendizaje
Moodle	Plataforma de aprendizaje, sistema integrado para crear ambientes educativos
Chamilo	Plataforma e-learning, para gestionar educación virtual
Dokeos	Es un Learning Management Systems, permite a los docentes y alumnos las funciones administrativas y académicas de la capacitación
Canvas	Herramienta para analizar y crear modelos de negocio de forma simplificada, se utiliza para pasar de idea a proyecto y plasmar nuestra idea en un modelo empresarial.
Atutor	Es un sistema que permite la creación del contenido dentro del sistema y un entorno de red social, de código abierto, basado en Web.
Claroline	Plataforma de aprendizaje y software colaborativo de código abierto y gratuito. Lleva una licencia GNU y está publicado bajo la licencia de código abierto GPLv2
Blackboard Learn	Aplicación de enseñanza, aprendizaje, creación de comunidades y uso compartido de conocimientos en línea.
Rcampus	Herramienta gratuita para los estudiantes y profesores. Los miembros pueden utilizar esta plataforma para organizar cursos, archivar y autopublicar
NEO LMS	Sistema de gestión del aprendizaje (LMS por sus siglas inglés) con el que fácilmente se pueden crear y gestionar todas las actividades de aprendizaje
Apps Educativas	
GeoGebra	Software de matemáticas para todo nivel educativo. Reúne dinámicamente geometría, álgebra, estadística y cálculo en registros gráficos, de análisis y de organización en hojas de cálculo
Desmos	Calculadora gráfica que permite observar funciones y su comportamiento en el plano cartesiano
Socrative	Herramienta multimedia que permite crear encuestas y cuestionarios conociendo la respuesta de los alumnos en tiempo real
Microsoft Whiteboard	Pizarra digital para la colaboración creativa de ideas y contenido
Jamboard	Pantalla inteligente que te permite extraer con rapidez imágenes de una búsqueda en Google, guardar el trabajo en la nube automáticamente
Scratch	Herramienta para crear historias interactivas, juegos, animaciones, música y producciones artísticas
TinkerCAD	Colección online que incluye herramientas de software de Autodesk que permite a los principiantes crear modelos 3D
TourCreator	Herramienta que mediante el uso de imágenes de Google Maps, fotografías en 360 o en 2D; genera recorridos virtuales a través de escenas y descripciones.
Cassio ClassPad	Herramienta para llevar a cabo cálculos complejos, dibujar gráficos y utilizar un sistema algebraico computacional.
Xmind	Herramienta que permite realizar y compartir diagramas de flujo, mapas conceptuales o lluvia de ideas
Apps de Comunicación	
Hangout	Servicio de mensajería, por lo que su principal uso es el de mantener conversaciones por chat en tiempo real entre dos o más personas.
Zoom	Plataforma que permite realizar videoconferencias, chatear e impartir clases de forma rápida y sencilla
Skype	Software que permite comunicación personal y laboral por videoconferencia o video llamada
Telegram	Servicio de mensajería dónde se pueden crear grupos de hasta 200.000 personas o canales para hacer difusiones a audiencias ilimitadas
Jitsi Meet	Plataforma que sirve para realizar videollamadas o conferencias de hasta 100 participantes de manera gratuita y sin necesidad de cuenta
GoTo Meeting	Proporciona una solución de reunión en línea profesional rápida, que permite a los clientes reunirse cara a cara, compartir presentaciones y chatear con colegas, todo con el clic de un botón
Cisco Webex es	Plataforma para reuniones y eventos en la nube
Anymeeting	Proveedor de conferencias web y software de seminarios web para pequeñas empresas
Microsoft Teams	Plataforma unificada de comunicación y colaboración, que facilita la interacción entre colaboradores, conocido especialmente por ser un centro de trabajo basado en chats

Elaborado por: Los autores (2021), a partir de revisión bibliográfica

En la tabla se puede observar una parte de las tendencias, plataformas, recursos y herramientas disponibles como apoyo en el proceso de aprendizaje, existe una gama diversa que se actualiza para cubrir las demandas presentes de los usuarios como instituciones universitarias, docentes y estudiantes. Este listado presenta los más usados y de fácil accesos.

Conclusiones

Las dinámicas recursivas de la conectividad que configuran una nueva forma de llevar los procesos educativos, evidencian principalmente, que el estudiante o futuro profesional tiene a su disposición una serie de herramientas para desarrollar sus competencias, y el docente como facilitador tiene el desafío de adaptar sus saberes y experiencia para transmitir de una forma eficaz sus conocimientos. Uno de los propósitos en el proceso de aprendizaje, es valerse de estrategias que permitan dar soporte a los contenidos académicos, para fomentar habilidades de pensamiento y competencias tanto básicas, genéricas como especializadas y técnicas. El acceso al conocimiento que caracteriza a la conectividad, debe enfocarse en que todos los recursos y tendencias aporten a ese desarrollo. Por otro lado, la capacitación del docente es importante, para que este asuma el liderazgo en el proceso como corresponde, esta debe asumirse bajo una responsabilidad compartida, no puede quedar solo a manos e inversión del docente, las instituciones educativas deben formar parte en facilitar los medios para lograrlo. Finalmente, la incorporación de nuevos recursos que facilitan el aprendizaje, debe estar encaminado a mejorar cada vez más la calidad educativa, romper las barreras que impiden la comunicación e interacción entre los actores, así como reforzar la participación activa en pro de la construcción del conocimiento, lo que puede hacer posible que la diversidad de tendencias y recursos en la conectividad sean aprovechados de una forma efectiva.

Referencias

1. Andrade, J., Oña, R., Sánchez, E., Toaquiza, J., & Benavides, L. (Agosto de 2021). Desafíos de la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's) en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la Educación Superior Universitaria. *Dominio de la Ciencia*, 7(4), 1634-1652. Obtenido de <https://www.dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/2191/4669>

2. Chirino, V., & Olvera, A. (2014). El profesor como prosumidor en la administración del conocimiento para la mejora continua de recursos de aprendizaje. La experiencia del SICAM. En Ramírez, Los recursos de aprendizaje en educación a distancia. Nuevos escenarios, experiencias y tendencias (págs. 45-59). Perú: Universidad Alas Peruanas. Obtenido de <https://virtualeduca.org/documentos/observatorio/2014/los-recursos-de-aprendizaje.pdf>
3. Díaz, Y., Baena, M., & Baena, G. (2018). Nuevos escenarios de aprendizaje, un reto pedagógico. Edumet.net. Obtenido de <https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/05/nuevos-escenarios-aprendizaje.html>
4. Guelmes, E., & Nieto, L. (2015). Algunas reflexiones sobre el enfoque mixto de la investigación pedagógica en el contexto cubano. Scielo, 435-452. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202015000100004
5. Horizon Report. (2019). Tendencias en la enseñanza universitaria. España: Blog Biblioteca de Traducción y Documentación de la Universidad de Salamanca. Obtenido de <https://universoabierto.org/2020/01/21/horizon-report-2019-tendencias-en-la-ensenanza-universitaria/>
6. Informe Horizonte de EDUCASE. (2020). Edición de enseñanza y aprendizaje. Estados Unidos: Educase. Obtenido de <https://library.educause.edu/-/media/files/library/2020/3/2020horizonreport.pdf?#page=7&la=en&hash=C794E2733663052A656FC1C180B8872D7CF7E444>
7. Instituto Internacional para la Educación Superior en América Latina y el Caribe. (2020). COVID-19 y educación superior: De los efectos inmediatos al día después. Análisis de impactos, respuestas políticas y recomendaciones. Chile: UNESCO. Obtenido de <http://www.iesalc.unesco.org/wp-content/uploads/2020/05/COVID-19-ES-130520.pdf>
8. Paredes, W. (2021). Tecnologías para las instituciones de educación superior (IES) y sus experiencias. (I. T. Rumiñahui, Ed.) Ecuador: CEDIA. Obtenido de <https://www.cedia.edu.ec/assets/docs/publicaciones/libros/TECNOLOGIES.pdf>
9. Salinas, J. (2019). Grupo CIFO: IV Congreso de Formación para el Trabajo. En F. F. Vigo (Ed.). IFES. Obtenido de

<https://www.kimerius.es/app/download/5793770865/Nuevos+escenarios+de+aprendizaje.pdf>

10. Tomala, O. (2016). Tipos de Investigación. Obtenido de Blog Metodología de la Investigación: <https://sites.google.com/site/misitioweboswaldotomala2016/tipos-de-investigacion>

©2021 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).