



DOI: <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v8i3>

Ciencias de la Educación
Artículo de Investigación

Los entornos virtuales como recursos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje del nivel de estudios básico superior

Virtual environments as didactic resources in the teaching-learning process of the upper basic level of studies

Ambientes virtuais como recursos didáticos no processo ensino-aprendizagem do nível básico superior

Marllury Raquel Zambrano-Giler ^I
mzambrano8123@utm.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-2175-1837>

Casilda Paquisha Intriago-Mora ^{II}
paquisha.intriago@utm.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-3786-3948>

Correspondencia: mzambrano8123@utm.edu.ec

***Recibido:** 29 de mayo del 2022 ***Aceptado:** 02 de junio de 2022 * **Publicado:** 08 de julio de 2022

- I. Estudiante de la Maestría en Pedagogía Mención Docencia e Innovación Educativa, Universidad Técnica de Manabí.
- II. Docente Investigador, Ingeniera Comercial, Magíster en Gerencia Educativa, Magíster en Evaluación y Certificación en Instituciones de Educación Superior, Doctorante en Ciencias Contables y Financieras de la Universidad de la Habana de la República de Cuba, Profesora Titular de la Universidad Técnica de Manabí, Portoviejo, Ecuador.

Resumen

La presente investigación pretende investigar los entornos virtuales como recursos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje del nivel de estudios básico superior, en donde los docentes desconocen las alternativas para aplicar en el proceso de enseñanza y aprendizaje, el objeto del estudio fue diseñar una estrategia didáctica de entornos virtuales como recurso en el proceso de enseñanza aprendizaje del nivel básico superior de la Unidad Educativa Técnico Pedernales, el diseño fue no experimental de campo y transversal por cuanto se enfoca en la institución donde se aplicará la indagación. La población corresponde a 478 estudiantes (231 hombres y 247 mujeres) que se encuentran matriculados en el periodo vespertino de octavo, noveno y décimo del nivel básico superior y 19 docentes que también pertenecen al mismo. Para determinar el tamaño de la muestra relacionada con los educandos se aplicó una fórmula estadística de muestro para poblaciones finitas misma que dio como resultado 213 estudiantes. Para la recolección de la información primaria se adjudica una encuesta a estudiantes y docentes; a su vez se aplica una guía de observación.

Los resultados obtenidos permitieron visualizar la necesidad de implementar entornos virtuales en el proceso de enseñanza - aprendizaje como apoyo que permitan motivar a los educandos a relacionarse de forma efectiva con los contenidos que el docente comparte desarrollando sus habilidades y destrezas encaminadas al logro del desarrollo integral.

Palabras claves: Escuela rural; Investigación cualitativa; Socio construccionismo; Identidad colectiva campesina.

Abstract

The present investigation aims to investigate virtual environments as didactic resources in the teaching-learning process of the upper basic level of studies, where teachers are unaware of the alternatives to apply in the teaching and learning process, the object of the study was to design a didactic strategy of virtual environments as a resource in the teaching-learning process of the higher basic level of the Pedernales Technical Educational Unit, the design was non-experimental and cross-sectional in that it focuses on the institution where the inquiry will be applied. The population corresponds to 478 students (231 men and 247 women) who are enrolled in the evening period of eighth, ninth and tenth of the upper basic level and 19 teachers who also belong to it. To determine

Los entornos virtuales como recursos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje del nivel de estudios
básico superior

the size of the sample related to the students, a statistical sampling formula for finite populations was applied, which resulted in 213 students. For the collection of primary information, a survey is awarded to students and teachers; in turn, an observation guide is applied. The results obtained made it possible to visualize the need to implement virtual environments in the teaching-learning process as a support that allows students to be motivated to interact effectively with the contents that the teacher shares, developing their abilities and skills aimed at achieving comprehensive development.

Keywords: Rural school; Qualitative research; Socio constructionism; Peasant collective identity.

Resumo

A presente investigação tem como objetivo investigar os ambientes virtuais como recursos didáticos no processo de ensino-aprendizagem do nível básico superior de estudos, onde os professores desconhecem as alternativas a serem aplicadas no processo de ensino e aprendizagem. estratégia didática de ambientes virtuais como recurso no processo de ensino-aprendizagem do nível básico superior da Unidade Educacional Técnica Pedernales, o desenho foi não experimental e transversal na medida em que incide sobre a instituição onde a investigação será aplicada. A população corresponde a 478 alunos (231 homens e 247 mulheres) que estão matriculados no período noturno de oitavo, nono e décimo do nível básico superior e 19 professores que também pertencem a ele. Para determinar o tamanho da amostra referente aos alunos, foi aplicada uma fórmula de amostragem estatística para populações finitas, que resultou em 213 alunos. Para a recolha das informações primárias, é atribuído um inquérito a alunos e professores; por sua vez, é aplicado um guia de observação. Os resultados obtidos permitiram visualizar a necessidade de implementar ambientes virtuais no processo de ensino-aprendizagem como um suporte que permita que os alunos sejam motivados a interagir de forma eficaz com os conteúdos que o professor compartilha, desenvolvendo suas habilidades e habilidades visando alcançar o desenvolvimento integral.

Palavras-chave: Escola rural; Pesquisa qualitativa; Socioconstrucionismo; Identidade coletiva camponesa.

Introducción

Los entornos virtuales son de importancia en el desarrollo integral de los educandos por lo que mediante ellos los docentes innovan en su praxis de aula encaminando a los alumnos a la autonomía en el proceso de enseñanza y aprendizaje alcanzando altos niveles de conocimiento.

A nivel mundial los sistemas educativos promueven en las instituciones que regulan la implementación de los entornos virtuales como apoyo en las clases que se imparten a diario para que los alumnos tengan la autonomía en su aprendizaje dando el rol de guía al tutor de la asignatura. En el Ecuador esta realidad es distinta debido a que no se han podido implementar en todas las instituciones educativas el acceso a los entornos virtuales por lo que no existen las condiciones para poder llevar a cabo esta innovación de práctica, por ello los alumnos desconocen sobre el dominio de herramientas software y hardware.

En la Unidad Educativa Técnico Pedernales se ha identificado esta problemática en dos fases, la primera en el déficit de tiempo aplicado al manejo de las TIC por parte de alumnos y docentes y la segunda en base a los resultados de aprendizaje y conectividad que se evidenció durante los tiempos de aislamiento preventivo ante el contagio por COVID-19.

La importancia del estudio es destacar lo necesario que es adquirir el dominio de las TIC por parte de alumnos y docentes para que en ese sentido se puedan alcanzar altos rendimientos académicos de los alumnos motivándolos a profundizar sobre las diferentes asignaturas en las cuales a diario se estudia.

Los entornos virtuales

Los entornos virtuales en la actualidad permiten que los docentes mejoren su praxis mediante la innovación en el aula de clases, en donde los educandos se motivan en la adquisición de los conocimientos desarrollando sus habilidades necesarias para la resolución de las actividades que se proponen.

El apoyo con ambientes de aprendizaje virtual es necesario debido a que permite la optimización de tiempo y espacio logrando que los alumnos puedan acceder a los materiales necesarios para su aprendizaje en tiempo real en cualquier momento mediante los dispositivos electrónicos característico de las Tecnologías de la Información y comunicación (TIC).

Acorde con (Belloch, Los entornos virtuales de aprendizaje, 2012) en su artículo científico sostiene que gran parte de los entornos virtuales poseen herramientas suficientes para desarrollar con cierta

Los entornos virtuales como recursos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje del nivel de estudios básico superior

calidad las acciones formativas también es cierto que pueden presentar limitaciones y problemas que afecten directamente a la calidad de las acciones formativas. Por ello, existe la necesidad de disponer de estándares con criterios claros que nos permitan valorar la calidad de estas plataformas de formación.

A juicio de (Suárez C. 2003) refiere en su estudio que la educación es un proceso social por naturaleza, un evento que al estar implicado en una red de influencias mutuas, es indudablemente, el suceso más humano y humanizador de todas las finalidades sociales, por ello el adaptar los recursos virtuales promueve en los educandos la motivación para generar nuevos conocimientos que le servirán en su vida.

Como afirma (Bustos & Coll, 2010) que la sociedad digital en relación con la educación se hace desde un posicionamiento que intenta comprender el potencial efecto transformador de las TIC digitales en los contextos educativos. Se parte del supuesto de que la incorporación de las TIC a la educación, cada vez más acelerada, está produciendo una serie de cambios y transformaciones en las formas en que nos representamos y llevamos a cabo los procesos de enseñanza y aprendizaje. (EA)

Nota. El gráfico contiene los factores que determinan el aprendizaje humano mediado por entornos virtuales.

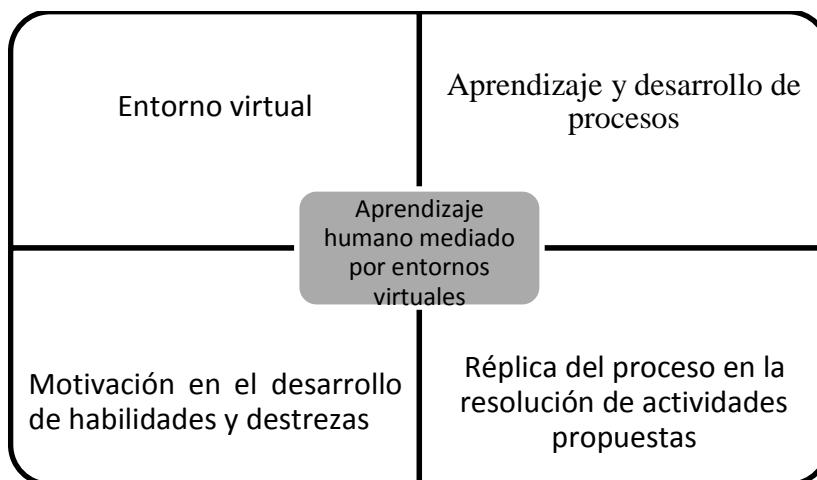


Figura 1: Componentes que influyen en el aprendizaje mediado por entornos virtuales.

Recursos didácticos

Los recursos didácticos son de importancia para mejorar el interés de los alumnos por los contenidos que se comparten en el aula, por ello a través de acciones efectivas los alumnos

Los entornos virtuales como recursos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje del nivel de estudios básico superior

adquieren conocimientos necesarios tales como el aprendizaje de procesos de resolución de problemas que puede evocar y replicarlos en soluciones eficaces de situaciones similares.

Acorde con (Reyes, 2015) en su tesis indica que las estrategias didácticas son un conjunto de elementos que facilitan la realización del proceso de enseñanza y aprendizaje mejorando la comunicación docente - estudiante. Proporcionan experiencias sensoriales significativas acerca de un determinado conocimiento y así mismo contribuyen a que los estudiantes construyan un conocimiento determinado.

Asimismo, (Espinoza, 2017) en su estudio anota que uno de los soportes más significativos y creativos en el mejoramiento de la calidad de la educación dentro de clase es crear y recrear materiales educativos que satisfagan las expectativas de los docentes frente a su responsabilidad de propiciar el cambio cualitativo de nuestra educación. Los recursos didácticos son muy importantes e indispensables ya que permiten desarrollar en los educandos destrezas y habilidades, los cuales deben ser elaborados de acuerdo a los años básicos y áreas de estudio tomando en cuenta el desarrollo evolutivo del estudiante, estos juegan un papel muy importante ya que sin ellos los aprendizajes serían menos significativos y despertarían menos interés y motivación.

Empleando las palabras de (Moreno, 2004) en su informe se refiere en cuanto a las posibilidades didácticas de los medios virtuales donde se presentan desde una triple perspectiva: como un recurso o instrumento del cual se aplican en determinadas circunstancias, como un medio de expresión y comunicación y como el análisis crítico de la información o de los contenidos de los medios.

Nota. En el gráfico 2 se exponen las etapas para la elaboración de recursos didácticos en donde Materiales y métodos

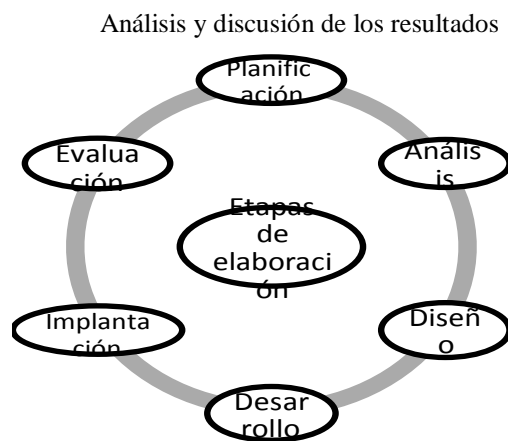


Figura 2: Etapas para la elaboración de recursos didácticos

Los entornos virtuales como recursos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje del nivel de estudios
básico superior

Figura 3: ¿Qué opinas sobre la educación mediante el uso de entornos virtuales?

Variable	F	%
Excelente	0	0,00%
Bien	1	0,47%
Promedio	12	5,63%
Por debajo del promedio	65	30,52%
Pobre	135	63,38%
Total	213	100,0%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Técnico Pedernales Elaboración propia.

En referencia a la pregunta: “¿Qué opinas sobre la educación mediante el uso de entornos virtuales?” el 63,38% refiere que pobre, el 30,52% indica por debajo del promedio, el 5,63% sostiene que promedio, el 0,47% bien mientras la opción excelente no fue escogida por los participantes. Los resultados indican que los alumnos creen que la educación que se ha brindado hasta el momento mediado por la virtualidad no ha logrado satisfacer las necesidades de los educandos.

Acorde con (Quijano, 2010) en su estudio menciona que la alternativa de introducir las técnicas de la computación en la enseñanza y en el aprendizaje brinda la posibilidad de transformar, radicalmente, las condiciones tradicionales, mediante nuevas formas de enseñar y de aprender. De esta manera, proporciona la integración con otras disciplinas por medio de la simulación y el uso del video, el desarrollo de habilidades para la autoevaluación del aprendizaje, la aplicación de las tecnologías en función del aprendizaje interactivo y el impulso de la independencia cognoscitiva, como máxima aspiración pedagógica.

A juicio de (Romero & Solórzano, 2022) sostiene en su informe que los entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje pueden causar diferentes tipos de impacto en los estudiantes de educación inicial, dependiendo de los componentes como los hábitos de disciplina y trabajo, las didácticas virtuales de aprendizaje y enseñanza, estas circunstancias dificultan la visualización de los efectos en el aprendizaje y sus resultados en el desarrollo de los estudiantes de educación inicial

Los entornos virtuales como recursos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje del nivel de estudios
básico superior

Figura 4: ¿Consideras que tu docente te motiva en el proceso de enseñanza y aprendizaje mediado por la virtualidad?

Variable	F	%
Excelente	00	00
Muy bueno	00	00
Bueno	50	24
Poco	90	42
Nada	73	34
Total	213	100,0%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Técnico Pedernales Elaboración propia.

En referencia a la pregunta: “¿Consideras que tu docente te motiva en el proceso de enseñanza y aprendizaje mediado por la virtualidad?”, los participantes respondieron un 42% Poco, el 34% Nada y el 24% Bueno, las variables Excelente y Muy bueno no fueron escogidos por los participantes. Los resultados indican que los educandos son se sienten motivados en las clases que aplican los entornos virtuales por lo que los docentes no aplican las estrategias didácticas adecuadas para alcanzar el desarrollo de las habilidades y destrezas.

Citando a (Suárez, Flórez, & Peláez, 2019) en su artículo refiere que varios estudios han demostrado que a pesar de que la educación virtual es más común cada día, gracias a sus facilidades, sus estudiantes no llegan a desarrollar competencias digitales y esto tiene su origen en que los docentes, responsables de su formación, tampoco cuentan con dichas habilidades o con la didáctica necesaria dentro de su praxis para lograr despertar el interés en los alumnos.

Con las palabras de (Acosta, Campos, Cuyutupa, León, & Ochoa, 2020) en su informe resalta que con la implementación de los medios tecnológicos se ayuda a que los estudiantes desarrollen competencias cognitivas y que puedan aplicarlas en diferentes situaciones. Es decir, los estudiantes de hoy en día, pertenecen a una era digital, en la cual tenemos como herramienta el uso de las TIC, que deben servir exclusivamente para motivar a los estudiantes, dándole así un buen uso a aquello que se plantea como objetivo.

Los entornos virtuales como recursos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje del nivel de estudios básico superior

Figura 5: ¿En el último año has podido fortalecer tus competencias en el dominio de entornos virtuales para el mejoramiento de su praxis en el aula?

Variable	F	%
Si	00	00
No	10	53
A veces	09	47
Nunca	00	00
Total	19	100,0%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Técnico Pedernales Elaboración propia.

En referencia a la pregunta: “¿En el último año has podido fortalecer tus competencias en el dominio de entornos virtuales para el mejoramiento de su praxis en el aula?”, el 53% refiere que No ha podido fortalecer sus competencias en el dominio de entornos virtuales para el mejoramiento de su praxis en el aula, el 47% sostiene que A veces, las opciones Si y Nunca no fueron escogidas por los participantes. Los resultados evidencian que los docentes no han adquirido conocimientos para poder aplicar de forma correcta los entornos virtuales.

(Delerna & Lévano, 2021) en su estudio resuelven que, en el desarrollo de las clases en un entorno no presencial, es atractiva para desempeñar actividades docentes aplicadas a las estrategias de educación, las cuales garantizan la adquisición de conocimientos dentro y fuera del ámbito educativo y construye una alternativa, donde la complejidad de la vida actual dificulta el acceso a las aulas tradicionales, en este sentido las tecnologías de la información cumplen un papel fundamental para el logro de las enseñanzas y aprendizajes.

(Roys, 2016) en su artículo científico se refiere sobre las competencias docentes y refiere que son de suma importancia para la buena ejecución del quehacer pedagógico, por lo que son en sí mismas un desafío y el sentido de la enseñanza en las facultades de educación, de modo que los parámetros para la renovación curricular se erigen en torno a ellas.

Los entornos virtuales como recursos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje del nivel de estudios básico superior

Figura 6: ¿Consideras que el aplicar los entornos virtuales con los educandos motivan a la adquisición de conocimientos de forma interdisciplinario?

Variable	F	%
Frecuentemente	00	00
Muy frecuente	19	100
A veces	00	00
Nunca	00	00
Total	19	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Técnico Pedernales Elaboración propia.

En referencia a la pregunta: “¿Consideras que el aplicar los entornos virtuales con los educandos motivan a la adquisición de conocimientos de forma interdisciplinario?”, el 100% de los participantes indica que se deben aplicar los entornos virtuales Muy Frecuente por lo que logra que los educandos se interesen por adquirir conocimientos en la interdisciplinariedad.

Acorde con (Mestre, Fonseca, & Valdés, 2007) sostiene que un entorno virtual de enseñanza - aprendizaje es un conjunto de facilidades informáticas y telemáticas para la comunicación y el intercambio de información en el que se desarrollan procesos de adquisición de conocimientos, en ellos interactúan, fundamentalmente, profesores y estudiantes. Sin embargo, la naturaleza del medio impone la participación en momentos clave del proceso de otros roles: administrador del sistema informático, expertos en media, personal de apoyo, etc.

En concordancia con (González, 2016) en su estudio se refiere a la educación y menciona que uno de los soportes tecnológicos para la enseñanza en la actualidad son las plataformas educativas de las cuales existen una gran variedad para aplicar con los educandos para alcanzar los objetivos propuestos en el aula de clases.

Figura 7: ¿Te gustaría participar en un taller que permita adquirir estrategias para la aplicación de los entornos virtuales con tus educandos?

Variable	F	%
Si	19	100

Los entornos virtuales como recursos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje del nivel de estudios básico superior

No	00	00
Tal vez	00	00
Nunca	00	00
Total	19	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Técnico Pedernales Elaboración propia.

En referencia a la pregunta: “¿Te gustaría participar en un taller que permita adquirir estrategias para la aplicación de los entornos virtuales con tus educandos?”, el 100% de los participantes indica que si está dispuesto a participar en un taller que permita el mejoramiento de su praxis en la aplicación de los entornos virtuales y en ese sentido despertar el interés de los educandos.

A juicio de (Brito & Rivero, 2014) en su estudio refiere que la integración de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación en el campo educativo ha posibilitado que las ofertas formativas actualmente no tengan fronteras témporoespaciales. Como dichas propuestas se ofrecen en diferentes niveles y modalidades educativas y atañen a diversos campos del saber, los modelos pedagógicodidácticos que las acompañan no son homogéneos, sino todo lo contrario. También se observa una amplia diversidad en cuanto al diseño y a los recursos tecnológicos que se emplean en dichas propuestas.

Asimismo (Real & Marcillo, 2021) en su artículo científico publican que el maestro dentro del aula, debe crear ambientes significativos de aprendizaje, con experiencias educativas innovadoras, que motiven a los estudiantes a ser los autores principales en la construcción del conocimiento; fomentando la igualdad, participación e inclusión social de todos sus integrantes; en un clima de respeto, empatía, solidaridad y trabajo en equipo. Una de las tareas del educador es romper los esquemas mentales y afrontar los retos que demanda la educación actual, al trabajar con los recursos y metodología adecuada e incorporando la virtualidad para la formación integral de los educandos

Conclusiones

Los entornos virtuales en la enseñanza de los educandos de básica superior son de importancia debido a que mediante ellos se puede despertar el interés de los educandos para el desarrollo de sus habilidades y destrezas encaminándolos a los aprendizajes significativos.

Los entornos virtuales como recursos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje del nivel de estudios
básico superior

En la encuesta aplicada se detectó que los educandos consideran que las clases que los docentes les imparten carecen de innovación mediante las tecnologías de la información y la comunicación y se encuentran enmarcadas en praxis tradicionalistas por lo que consideran que son poco atractivas. Los docentes exponen que pocas veces usan la tecnología en el proceso de enseñanza y aprendizaje, esto debido a varios factores como la falta de implementación y dominio de las herramientas virtuales y en ese sentido vincularlas con los contenidos planificados para los educandos.

Referencias

1. Acosta, C., Campos, R., Cuyutupa, L., León, B., & Ochoa, D. (2020). Motivación hacia la lectura basada en entornos virtuales en educación primaria. Lima: Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública de Monterrico. Obtenido de http://repositorio.monterrico.edu.pe/bitstream/20.500.12905/1711/1/EP_TESINA_X_Acosta%20Inga.pdf
2. Belloch, C. (2012). Los entornos virtuales de aprendizaje. Valencia: universidad de Valencia, 3. Obtenido de http://www.formaciondocente.com.mx/04_RinconTecnologia/03_AmbientesVirtuales/Entornos%20Virtuales%20de%20Aprendizaje%203.pdf
3. Brito, J., & Rivero, M. (2014). El proceso de producción en la construcción de ambientes virtuales de esperanza, aprendizaje y comunicación: indicadores para evaluar su calidad. Virtualidad, educación y ciencia, 18. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4905743.pdf>
4. Bustos, A., & Coll, C. (2010). Los entornos virtuales como espacios de enseñanza y aprendizaje. Ensayo temático, 164. Obtenido de <http://www.scielo.org.mx/pdf/rmie/v15n44/v15n44a9.pdf>
5. Delerna, R., & Lévano, D. (2021). Importancia de las tecnologías de información en el fortalecimiento de competencias pedagógicas en tiempos de pandemia. Revista científica de Sistemas e Informática, 72. Obtenido de <http://209.45.90.234/index.php/rcsi/article/download/104/49>
6. Espinoza, J. (2017). Los recursos didácticos y el aprendizaje significativo. Revista multidisciplinaria de investigación. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8466360>

Los entornos virtuales como recursos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje del nivel de estudios
básico superior

7. González, W. (2016). Análisis de los entornos virtuales de enseñanza - aprendizaje a partir del enfoque histórico. *Campus virtuales*, 44. Obtenido de <http://www.uajournals.com/ojs/index.php/campusvirtuales/article/viewFile/129/130>
8. Mestre, U., Fonseca, J., & Valdés, P. (2007). Entornos virtuales de enseñanza - aprendizaje. *Las Tunas: Universidad Territorial de las Tunas*. Obtenido de <https://dspace-libros.metabiblioteca.com.co/bitstream/001/251/8/978-959-16-0637-2.pdf>
9. Moreno, I. (2004). La utilización de medios y recursos didácticos en el aula. Madrid: Universidad Complutense de Madrid. Obtenido de <https://cmapspublic2.ihmc.us/rid=1K2WRYPDP-8HX9V-13SZ/LA%20UTILIZACIC3%93N%20DE%20MEDIOS%20Y%20RECURSOS%20DI D%25-C3%81CTICOS%20EN%20EL%20AULA.pdf>
10. Quijano, Y. (2010). Impacto del uso de entornos virtuales de aprendizaje para la enseñanza de neuroanatomía para estudiantes de medicina. *SciELO*, 1. Obtenido de http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-42262010000200003
11. Real, C., & Marcillo, C. (2021). Adaptaciones curriculares en entornos virtuales de aprendizaje. *Dominio de las ciencias*, 955. Obtenido de <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/download/1750/3483>
12. Reyes, F. (2015). El uso de materiales y recursos didácticos para el Mejoramiento de la Calidad Educativa de la Escuela Fiscal Mixta N°15 —Adolfo ÁlvarezEscobar || Cantón Milagro, Parroquia Chirijos, provincia del Guayas. Guayaquil: Universidad Metropolitana.
13. Romero, M., & Solórzano, J. (2022). Los entornos virtuales y su incidencia en el aprendizaje significativo de los niños de educación inicial de la Unidad Educativa Adolfo María Astudillo del cantón Babahoyo. Babahoyo: Universidad Técnica de Babahoyo. Obtenido de <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/12168/P-UTB-FCJSE-EINIC-000034.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
14. Roys, N. (2016). Competencias docentes: Desde una perspectiva Etnoeducativa y tecnológica. *Revista Praxis*, 79. Obtenido de <https://revistas.unimagdalena.edu.co/index.php/praxis/article/download/1849/1328>
15. Suárez, C. (2003). Los entornos virtuales de aprendizaje como instrumento de mediación. *Teoría de la educación: Educación y cultura en la sociedad de la*

Los entornos virtuales como recursos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje del nivel de estudios
básico superior

- información, 1. Obtenido de
<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/81315/00820113012354.pdf?sequence=1>
16. Suárez, S., Flórez, J., & Peláez, M. (2019). Las competencias digitales docentes y su importancia en ambientes virtuales de aprendizaje. *Competencias digitales*, 33. Obtenido de <https://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaRyS/article/download/1069/1510>

©2022 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/>).