UNIVERSIDAD TECNOLOGICA INDOAMÉRICA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

TEMA:

APLICACIÓN DE AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE EN LOS PROCESOS EDUCATIVOS Y EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS DIGITALES DEL ESTUDIANTADO EN EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA

Trabajo de Titulación previo a la obtención del título de Magister en Educación Mención en Pedagogía en Entornos Digitales.

Autora Lic. Acero Quilumbaquín Elizabeth Cristina

Tutora Mg. Yépez Moreno Alba Guadalupe PhD.

QUITO – ECUADOR

2024

AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Elizabeth Cristina Acero Quilumbaquín declaro ser autor del Trabajo de titulación con el nombre "Aplicación de ambientes virtuales de aprendizaje en los procesos educativos y el desarrollo de competencias digitales del estudiantado en educación superior tecnológica", como requisito para optar al grado de Magister en Educación Mención en Pedagogía en Entornos Digitales y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Quito a los 6 días del mes de diciembre de 2024, firmo conforme:

Autor: Elizabeth Cristina Acero Quilumbaquín
Firma:

Número de Cédula: 1725178063
Dirección: Pichincha, quito, Parroquia, Barrio.
Correo Electrónico: elizabeth.acero.q@gmail.com
Teléfono: 0985937838

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “Aplicación de ambientes virtuales de aprendizaje en los procesos educativos y el desarrollo de competencias digitales del estudiantado en educación superior tecnológica”, presentado por Elizabeth Cristina Acero Quilumbaquín, para optar por el Título de Magister en Educación Mención en Pedagogía en Entornos Digitales,

CERTIFICO

Que dicho Trabajo de Titulación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte los Examinador que se designe.

Quito, 6 de diciembre del 2024

……

Mg. Yépez Moreno Alba Guadalupe PhD.

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente Trabajo de Titulación, como requerimiento previo para la obtención del Título de Magister en Educación Mención en Pedagogía en Entornos Digitales, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor

Quito, 6 de diciembre del 2024

Lic. Elizabeth Cristina Acero Quilumbaquín

1725178063

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: (Aplicación de ambientes virtuales de aprendizaje en los procesos educativos y el desarrollo de competencias digitales del estudiantado en educación superior tecnológica), previo a la obtención del Título de Magister en Educación Mención en Pedagogía en Entornos Digitales , reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Quito, 6 de diciembre 2024

Firmado electrónicamente por:
CRISTIAN FERNANDO LONDONO PROANO

……..

PhD. Cristian Fernando Londoño Proaño
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

Firmado electrónicamente por:
ELIZABETH KATALINA MORALES URRUTIA

……

Ing. Elizabeth Katalina Morales Urrutia PhD
EXAMINADOR

Firmado electrónicamente por:
ALBA GUADALUPE YEPEZ MORENO

……

Mg. Yépez Moreno Alba Guadalupe PhD.
DIRECTORA

DEDICATORIA

Dedico este gran trabajo tejido a base de valores y confianza por sobre todo a mi hijo por ser la bendición más grande enviada de Dios, confiando en su magia divina sobre mí, a mi madre quien siempre ha estado apoyándome con palabras únicas de aliento, así como con miradas puras que no me han dejado ni siquiera dudar de todo lo que puedo lograr, a toda mi familia quienes se han encargado de motivarme día a día desde el inicio de esta gran carrera.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a la Universidad Indoamérica por acogerme con los brazos abiertos permitiéndome conocer y tener el honor de aprender de maestros loables quienes siempre me han sabido guiar con palabras y conocimientos enriquecedores, lo cual me ha permitido crecer no solo como profesional a nivel educativo, sino también como persona a nivel humano.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN ii
APROBACIÓN DEL TUTOR iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD iv
APROBACIÓN TRIBUNAL v
DEDICATORIA vi
AGRADECIMIENTO vii
ÍNDICE DE CONTENIDOS viii
ÍNDICE DE TABLAS xi
ÍNDICE DE GRÁFICOS xii
RESUMEN EJECUTIVO xiii
ABSTRACT xiv
INTRODUCCIÓN 1
Importancia y actualidad 1
Planteamiento del problema 6
Destinatarios del proyecto 6
Objetivos 7
Objetivo general 7
Objetivos específicos 7
CAPÍTULO I 8
MARCO TEÓRICO 8
Antecedentes de la investigación 8
Caracterización de los ambientes virtuales de aprendizaje 13
Características de los entornos virtuales en la educación superior 14
Aplicación de ambientes virtuales de aprendizaje 14
La virtualidad en el aprendizaje 15
Enseñanza aprendizaje 17
Diseños instruccionales 17
Enfoques en el aprendizaje virtual para la educación 18

Ambientes virtuales de aprendizaje 18
Antecedentes de los ambientes virtuales de aprendizaje..... 19
Características de los ambientes virtuales de aprendizaje (AVA) 20
Elementos del entorno virtual de aprendizaje 20
Tipos de entornos virtuales 21
Actividades y recursos de los ambientes virtuales de aprendizaje..... 21
Tecnología educativa 21
Recursos didácticos interactivos 22
Evaluación de ambientes virtuales de aprendizaje..... 22
Influencia de aprendizaje en ambientes virtuales..... 23
Beneficios de los ambientes virtuales de aprendizaje 23
Entornos virtuales de enseñanza aprendizaje 24
Competencias digitales..... 25
Seguridad de competencias digitales 25
Licencia de competencias digitales..... 25
Competencias digitales..... 26
Características competencias digitales..... 26
Desarrollo histórico de las competencias digitales 26
Dimensiones de aprendizaje de la competencia digital..... 27
Ventajas y desventajas en la era digital..... 27
Ventajas..... 28
Desventajas 28
Ventajas de la era digital 28
Desventajas de la era digital..... 29
Riesgos y seguridad en el área digital 30
Tipos de competencias digitales..... 30
Impacto en las competencias digitales 30
Aplicación de las competencias digitales..... 31
Habilidades digitales 31
Características de habilidades digitales..... 32
Conocimiento acerca de las habilidades digitales 32
Actitudes digitales..... 33

Características de la Actitud Digital 33
Generalidades de las Actitudes Digitales 34
CAPITULO II 35
Diseño metodológico 35
Enfoque y diseño de la investigación 35
Descripción de la muestra y contexto de la investigación 36
Análisis de los resultados 43
Correlación de las variables ambientes virtuales de aprendizaje y Competencias digitales 49
Discusión de Resultados 51
CAPÍTULO III 55
PRODUCTO 55
Nombre de la Propuesta 55
Definición del Tipo de la Propuesta 55
Objetivos 57
Objetivo General 57
Objetivos Específicos 57
Estructura de la Propuesta 58
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES 61
Conclusiones 61
Recomendaciones 62
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS 63
ANEXOS 69

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Enfoques pedagógicos.....18
Tabla 2 Validación de indicadores y dimensiones.....37
Tabla 3 Variable Independiente: Aplicación de Ambientes Virtuales de Aprendizaje.....38
Tabla 4 Variable Dependiente: Desarrollo de las Competencias Digitales 40
Tabla 5 Análisis de Confiabilidad del Instrumento Ambientes Virtuales de Aprendizaje.....41
Tabla 6 Análisis de Confiabilidad del Instrumento Competencias Digitales 41
Tabla 7 Prueba de Kolmogórov-Smirnov para la muestra.....42
Tabla 8 Representación Gráfica Kologórov-Smirnov en la tabla de bigotes.....42
Tabla 9 Correlación entre variables de estudio.....49
Tabla 10 Correlación entre dimensiones de la variable Ambientes Virtuales de Aprendizaje.....50
Tabla 11 Correlación entre las dimensiones de la variable Habilidades Digitales 51

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Administración de Tareas 43
Gráfico 2. Cumplimiento de Tareas 44
Gráfico 3. Seguimiento y Evaluación 45
Gráfico 4. Conocimiento sobre el Área Digital 45
Gráfico 5. Habilidades Digitales 46
Gráfico 6. Actitudes en el Campo Digital 48

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

TEMA: APLICACIÓN DE AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE EN LOS PROCESOS EDUCATIVOS Y EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS DIGITALES DEL ESTUDIANTADO EN EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA

AUTORA: Lcda. Elizabeth Cristina Acero Quilumbaquín

TUTORA: Lcda. Alba Guadalupe Yépez Moreno, PhD.

RESUMEN EJECUTIVO

La presente investigación aborda la relación entre la aplicación de Ambientes Virtuales de Aprendizaje en los Procesos Educativos y el Desarrollo de Competencias Digitales del estudiantado en educación Superior Tecnológica. Es una investigación cuantitativa, descriptiva y correlacional. La población motivo de estudio estuvo conformada por 119 estudiantes del Instituto Superior Vida Nueva de la ciudad de Quito de la carrera de Educación. La información se recabó mediante una encuesta que fue sometida a validación de expertos y estudio de fiabilidad con el Alfa de Cronbach misma que alcanzó 0,89 equivalente a alta confiabilidad. La distribución de los datos es no paramétrica determinada mediante la prueba Kolmogórov-Smirnov. Razón por la cual se establece la relación entre las variables de estudio mediante Rho de Spearman (0 ,560) que determinó una correlación positiva moderada entre las variables de estudio, lo que significa al mejorar la aplicación de ambientes virtuales de aprendizaje también mejora las habilidades digitales y viceversa. Con estos resultados se plantea la propuesta dirigida a los docentes para implementar estrategias innovadoras para dinamizar los ambientes virtuales de aprendizaje y mejorar las habilidades digitales del estudiantado.

DESCRIPTORES: Ambientes virtuales, competencias digitales, educación tecnológica.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

FACULTY OF EDUCATION SCIENCES

Master's Degree in Education with major in Digital Environments

AUTHOR: ACERO QUILUMBAQUIN ELIZABETH

TUTOR: PHD. YEPEZ MORENO ALBA GUADALUPE

ABSTRACT

Application of Virtual Learning Environments in Educational Processes and the Development of Digital Competencies in Higher Technological Education

This research explores the relationship between the application of Virtual Learning Environments in educational processes and the development of digital competencies among students in higher technological education. The study follows a quantitative, descriptive, and correlational approach. The target population involved 119 students from the Education program at Vida Nueva Superior Institute in Quito. Data collection was carried out through a validated survey, which underwent expert evaluation and a reliability test using Cronbach's Alpha, achieving a high reliability score of 0.89. The data distribution was determined to be non-parametric using the Kolmogorov-Smirnov test. Consequently, the relationship between the study variables was analyzed using Spearman's Rho (0.560), showing a moderate positive correlation. This suggests that improving the application of Virtual Learning Environments also enhances students' digital skills, and vice versa. Based on these findings, the study proposes a set of recommendations for educators, focusing on the implementation of innovative strategies to optimize Virtual Learning Environments and strengthen students' digital competencies.

KEYWORDS: Virtual Environments, Digital Competencies, Technological Education

INTRODUCCIÓN

Importancia y actualidad

Los ambientes virtuales de aprendizaje en la actualidad son parte importante para el crecimiento dentro de la educación. La integración de la tecnología se ha convertido en un desafío para los enfoques educativos. Por ello es menester incluir técnicas o estrategias innovadoras con el fin de estimular de manera positiva el uso de ambientes, optimizando el aprendizaje de los estudiantes mediante el uso correcto en las plataformas, considerando como principio un correcto almacenamiento de información el cual aporte en el proceso formativo de los alumnos.

Hoy en día parte de la educación es en línea, la cual permite a los educandos incluirse tras diversos parámetros a la conectividad a través del uso de la tecnología considerando un bien importante para el desarrollo en sus aprendizajes, haciendo de estos aportes y cambios significativos ante la inclusión del mundo digital como apoyo durante la educación.

El trabajo mediante herramientas virtuales ha permitido grandes posibilidades para conectar mediante la interacción y colaboración entre pares, la cual muestra un resultado importante diferenciando en gran cantidad el planteamiento de estrategias de enseñanza, mismas que promueven diversas formas de llegar al conocimiento tras el acceso de ambientes virtuales, ofreciendo de tal manera conocimientos mediante la conexión, la cual brinda oportunidades de aprendizaje.

Vale la pena señalar que el acompañamiento de un docente o tutor en el proceso de aprendizaje establece un aporte de valoración continua entre los productos de aprendizaje y los avances que presenta cada uno de los estudiantes. Además, se considera un trayecto flexible el cual permite realizar actividades de apoyo para el aprendizaje, permitiendo al estudiante elegir de qué manera realiza actividades conforme a su entendimiento sin salirse del marco de contenidos presentados durante la clase. La atención que reciben los alumnos,

además de la interacción entre educandos y educadores facilitando de manera apropiada una comprensión durante el desarrollo de actividades. De acuerdo con:

> Un curso virtual proporciona una experiencia de aprendizaje en un entorno con recursos didácticos, actividades o tareas de aprendizaje, disposición de herramientas comunicativas para la colaboración y procedimientos de evaluación que permiten trabajo autónomo sin la presencia directa o permanente de un docente. (Vásquez y Ángel, 2023)

De lo antes mencionado se destaca como detalle principal, al aprendizaje tras la utilización y aplicación dentro de un curso virtual, en el que se desarrolle, actividades y tareas, herramientas de colaboración y procesos de evaluación. Estos elementos fomentarán de cierta manera el trabajo autónomo de los estudiantes, sin la necesidad de la presencia física o continua de un docente. Los accesos virtuales permiten a los estudiantes gestionar su tiempo y espacio de aprendizaje, aprovechando las ventajas de la tecnología para optimizar su experiencia educativa.

Ahora bien, los ambientes virtuales de aprendizaje permiten a los estudiantes diversos parámetros que aportan en el desarrollo de actividades como es la flexibilidad ya que así se gestiona el tiempo adaptándose a la necesidad del estudiante, por otra parte, se trabaja en la ejecución de competencias y habilidades promoviendo de cierta manera las habilidades tecnológicas y comunicativas relevantes dentro del contexto educativo.

Por otra parte, vale la pena mencionar el motivo de intervenir en la importancia de los ambientes virtuales y su aplicación dentro del aula haciendo énfasis y relación en lo que mencionan diversos autores, es por ello que se considera como valiosa la información presentada a continuación misma que se enfoca en habilidades pedagógicas inclusivas. Es importante destacar la primordialidad ante el involucre pedagógico de las tecnologías mismas que brindan la oportunidad para que cada alumno establezca su propio ritmo y desarrollo en relación con sus procesos de aprendizaje, ajustando las actividades y deberes de aprendizaje solventando en gran parte necesidades que puedan presentarse, es por ello que se hace mención también en la implementación de tecnologías de la información considerando el nivel oportuno para poderlas aplicar.

Según destaca Cedeño et al. (2023)

“El uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la educación, ha implicado una serie de cambios significativos en el proceso de Enseñanza y Aprendizaje” (p. 3).

Por esta razón se considera oportuno el mantenerse con la implementación y conexión de ambientes que permitan la comunicación dentro de la educación durante el proceso.

Por otra parte, se considera un motivo principal por el cual es necesario partir para poder solventar la necesidad de los estudiantes.

Según Zurita (2020) “La formación que se ofrece por medio de plataformas virtuales educativas en México, como en otros países, surge de acuerdo a insuficiencias en la sociedad” (p. 3). Se considera necesario el no dejar de utilizar ambientes virtuales ya que el tiempo se ha transformado y se necesita de cambios positivos para la educación y esta se da mediante la comunicación y el entrelazo con la tecnología, para ello es menester que tanto los docentes como los estudiantes consideren indispensable el trabajar dentro de ambientes virtuales para obtener una mejor conexión entre pares.

Este trabajo se basa en la línea de investigación denominada Tecnología educativa y pedagogía mediada, debido a que los ambientes de aprendizaje aportan de manera significativa a través del uso y acceso lo cual permite el ingreso a los espacios virtuales para la formación del estudiante de manera integral y digital. Esta línea de investigación se enfoca en explorar el uso de la tecnología en el contexto educativo, analizando como las herramientas y los entornos virtuales pueden mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Se investigan estrategias pedagógicas efectivas y se evalúa el impacto de la tecnología en el logro de los objetivos educativos.

Esta investigación se enmarca en la línea “Tecnología educativa y pedagogía mediada”, misma que se encarga de la exploración y el uso de tecnología en educación además de su impacto en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Los ambientes de aprendizaje digitales facilitan el acceso general a espacios virtuales, mejorando la formación de los estudiantes, centrándose en el uso de la tecnología, además de las estrategias pedagógicas y el impacto que tiene la tecnología en los logros educativos de cada uno de los estudiantes. De acuerdo con:

> El uso de la tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de metodologías activas, es altamente factible ya que el aprendizaje significativo en aprendices enfatiza la participación a través de estrategias que incluyen actividades dinámicas como base primaria de la adquisición de nuevos conocimientos. Esto genera habilidades a través de la relación. (Guerrero et al., 2021)

En concomitancia con lo afirmado por el autor se menciona que se debe acotar sobre el uso correcto de la tecnología junto con métodos activos para los estudiantes, siendo estos efectivos para lograr un aprendizaje significativo ya que muestra la participación activa y el uso de actividades dinámicas para adquirir nuevos conocimientos refiriendo al contenido presentado por parte de los docentes, incluyendo la implementación de ambientes virtuales como apoyo constante en el proceso aprendizaje para los estudiantes.

Por otra parte, se considera importante mencionar el uso de la tecnología y su involucre en la educación mediante la inclusión pedagógica hacia los estudiantes. Cuando se vinculan pedagogía y tecnología en un contexto digital, los resultados son inimaginables, las ideas se multiplican y la comunidad educativa se empodera. Por ende, puedo decir que la integración oportuna de pedagogía y tecnología en entornos digitales, potencia resultados sorprendentes notorios dentro del proceso educativo, además fomenta la expansión de ideas y fortalece la participación de los estudiantes dentro de un ambiente virtual tecnológico.

En la actualidad parte importante en el proceso de aprendizaje de los estudiantes es la integración pedagógica y tecnológica, considerando que uno de los objetivos y compromiso fundamental es alcanzar una mejora en la calidad educativa para el educando a través de la implementación y desarrollo de contenidos apropiados dentro de un ambiente virtual, en la que el estudiante pueda desarrollar competencias pedagógicas digitales que demuestren el aprendizaje significativo que adquieren los estudiantes.

Por otro lado, se destaca la significación para la continuidad de la educación de manera digital la cual es incluida en el proceso educativo como lo menciona la Ley Orgánica Educativa Intercultural (LOEI).

> Capitulo Segundo de las obligaciones del estado respecto del derecho a la educación
>
> Art. 6.- Obligaciones. – La principal obligación del Estado es el cumplimiento pleno, permanente y progresivo de los derechos y garantías constitucionales en materia educativa, y de los principios y fines establecidos en esta Ley. El Estado tiene las siguientes obligaciones adicionales: j. Garantizar la alfabetización digital y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo, y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.
>
> (Ministerio de Educación, 2015, pp. 15-16)

Cabe mencionar acerca de las oportunidades que brinda el estado para realizarlas con los estudiantes de todos los niveles educativos, es por ello que se considera oportuno la mención que se hace acerca del uso y el acceso a las tecnologías de la información antes, durante y después del proceso educativo, logrando en los alumnos una brecha apropiada de enseñanza y aprendizaje que produzca frutos de saberes al ser las mismas incluidas en su formación.

El Instituto Tecnológico Universitario “Vida Nueva” es una institución que brinda educación de tercer nivel tecnológico en diferentes carreras en sus tres modalidades siendo estas, modalidad presencial, semipresencial, en línea, para la cual la utilización de ambientes virtuales de aprendizaje es una de las herramientas claves de uso y acceso entre los docentes y los estudiantes con el fin de permitir la conexión al realizar actividades presentadas durante la clase y después de la misma, para lo cual es necesario que los docentes utilicen las herramientas virtuales que otorga la institución de manera óptima y clara en la que se muestra la dificultad, es decir la mala organización dentro de la plataforma lo cual genera controversia y poca claridad para el uso de los estudiantes, es por ello que se considera elaborar una encuesta, misma que será aplicada a los estudiantes del Tecnológico Universitario “Vida Nueva” con el fin de solventar y mejorar los déficit que se presentan para lograr en ellos un desarrollo más claro y su aprendizaje sea óptimo, es por ello que se realizará una investigación de carácter bibliográfico descriptivo con enfoque cualitativo, con el fin de encontrar la mejor solución para facilitar el entendimiento de los estudiantes dentro de las plataformas logrando una claridad

cuanto a las estipulaciones y explicaciones ante algún contenido a revisar por parte de los estudiantes.

Planteamiento del problema

La cuestión central de esta investigación se enfoca en la relación entre la aplicación de ambientes de aprendizaje en los procesos educativos y el desarrollo de competencias digitales. Es crucial explorar cómo estos entornos interactivos y tecnológicamente avanzados pueden influir en la capacidad de los estudiantes para adquirir y utilizar habilidades digitales de manera efectiva, es por ello que nace la pregunta de ¿Cuál es la relación entre la aplicación de ambientes de aprendizaje en los procesos educativos y el desarrollo de competencias digitales? La investigación pretende identificar las prácticas más eficaces, los desafíos asociados y los resultados observables en el contexto educativo actual, para ello respondemos a la pregunta. Este planteamiento busca investigar cómo la adopción de ambientes de aprendizaje digitales influye en la adquisición y mejora de competencias digitales. Al abordar esta cuestión, se pretende identificar las prácticas educativas más efectivas y los desafíos asociados, con el objetivo de optimizar los procesos educativos y preparar mejor a los estudiantes para enfrentar las demandas de la era digital.

Destinatarios del proyecto

El presenten proyecto de investigación está centrado en los estudiantes de educación superior tecnológica del Instituto Tecnológico Universitario “Vida Nueva”. Este grupo cuenta con 100 estudiantes considerando que en la actualidad se trabaja mediante la investigación, la institución tiene una visión investigativa en la que se involucran tanto docentes como estudiantes los cuales se enfocan en la investigación e innovación tecnológica y la contribución al desarrollo sustentable del país, considerándose de esta manera un gran aporte para los estudiantes ya que a través de esta se incluye herramientas digitales como instrumento de trabajo hacia un aprendizaje significativo, mejorando su proceso mediante una validación continua, creando un alto impacto que potencia, mismo que otorga el uso de estrategias digitales en la educación en línea, es por ello que aparece la necesidad de aportar con cambios significativos que se puedan desarrollar y aplicar en los estudiantes para su manejo dentro de las plataformas educativas.

Objetivos

Objetivo general

Establecer la relación entre la aplicación de ambientes virtuales de aprendizaje en los procesos educativos y el desarrollo de competencias digitales de los estudiantes del Instituto Tecnológico Universitario “Vida Nueva”.

Objetivos específicos

- Identificar la aplicación de ambientes virtuales de aprendizaje en educación tecnológica superior del Instituto Tecnológico Universitario “Vida Nueva”.
- Determinar el nivel de desarrollo de competencias digitales de los estudiantes del Instituto Tecnológico Universitario “Vida Nueva”.
- Intervenir en la problemática identificada en relación a la aplicación de los ambientes virtuales de aprendizaje en los procesos educativos y su relación con el desarrollo de competencias digitales de los estudiantes del Instituto Tecnológico Universitario “Vida Nueva”.

CAPÍTULO I
MARCO TEÓRICO

El presente estudio está enmarcado desde una concepción investigativa en la aplicación de ambientes virtuales de aprendizaje en los procesos educativos y desarrollo de competencias digitales. Por lo tanto, el trabajo de estudio se centra en la actualidad que las diversas instituciones educativas tienen en cuanto a la implementación de plataformas para el proceso educativo siendo esto, un apoyo para los docentes y para los estudiantes conociéndose, así como educación virtual, para esto se valida información de autores que han experimentado dentro del campo educativo.

> La educación superior en este nuevo enfoque de enseñanza requiere transformaciones tanto internas como externas en los métodos de enseñanza y aprendizaje. Esto es fundamental para ofrecer a los estudiantes experiencias educativas que les ayuden a potenciar su capacidad comunicativa y creativa. En este contexto, la tecnología se convierte en un elemento clave, desempeñando un papel significativo no solo en la comunicación, sino también en el proceso de aprendizaje. (Morales, Ocaña, y Yànez, 2021)

Es importante mencionar que la educación superior va de la mano con los conocimientos y capacidades comunicativas direccionadas a los estudiantes mediante la comunicación y proceso de aprendizaje.

Antecedentes de la investigación

Tomando en cuenta las variables de estudios se han revisado y ejecutado un trabajo investigativo relacionado con la presente investigación entre ellas se presentan a continuación:

La inferencia por parte de Villegas (2022) “al destacar a través de su investigación llamada Seguimiento de los entornos virtuales de aprendizaje

adoptados por el Instituto Superior Tecnológico Liceo Aduanero durante la pandemia por COVID-19", en la que muestra su metodología empleada la cual siguió las directrices de Preguntas de Informes y Revisión Sistemática (PRISMA).

Además de la recolección de información se realizó a través de entrevistas a directivos y cuestionarios a docentes y estudiantes, considerando su población dentro del estudio en el que fueron los usuarios de los entornos virtuales de aprendizaje (EVA), conformada por directivos, docentes y estudiantes de la Institución de Educación Superior (IES) de tipo Técnica Tecnológica.

El objetivo trazado fue caracterizar los EVA implementados en la IES, utilizados para dar continuidad a los procesos formativos durante la pandemia, considerando los hallazgos demostraron que el empleo de los EVA permitió a la IES responder oportunamente a las demandas educativas en condiciones de pandemia, debido a las características favorables que estos presentan. Sin embargo, se identificaron puntos críticos como la necesidad de implementar más estrategias didácticas, promover la comunicación estudiante-docente y complementar con más recursos educativos digitales.

Por otra parte, se destaca de Huambachano (2020) en su extracción "Aplicación de un ambiente virtual de aprendizaje en estudiantes de maestría", su metodología fue presentada mediante un diseño cuasi-experimental con grupo control, con una prueba de entrada (pre-test) y una prueba de salida (post-test). La muestra estuvo conformada por 32 estudiantes del I ciclo de Maestría de Gestión y Docencia Universitaria, divididos aleatoriamente en 18 sujetos en el grupo experimental y 18 en el grupo control. Se elaboró una prueba de 20 preguntas de opción múltiple para medir el nivel de conocimientos teóricos sobre investigación científica. Se diseñó un curso virtual bajo el modelo Moodle para el grupo experimental, mientras que el grupo control recibió la instrucción de forma tradicional. Se analizaron los datos utilizando estadística descriptiva y la prueba t de Student para comparar las medias entre grupos, cuanto a población se realizó con estudiantes del ciclo de Maestría de Gestión y Docencia Universitaria de una Universidad en Perú, el objetivo fue evaluar el nivel de conocimientos teóricos básicos de la asignatura de Seminario de Investigación Científica después de la aplicación de un ambiente virtual de aprendizaje. Como conclusión se destaca que,

al finalizar el estudio, se concluyó que el grupo experimental que utilizó el ambiente virtual de aprendizaje tuvo un mejor rendimiento, observándose diferencias estadísticamente significativas en las calificaciones obtenidas al final del curso, con un nivel de confianza del 95%. La aplicación del ambiente virtual de aprendizaje permitió mejorar el nivel de conocimientos teóricos de los estudiantes de maestría sobre investigación científica.

Sumado a ello se considera importante el destacar a la autora Aguilar (2020) quien mediante su estudio deja información valiosa a considerar como "la metodología en la que se utilizó una metodología de análisis documental para revisar la literatura existente sobre la importancia de los entornos virtuales en los procesos educativos en el nivel superior".

Se seleccionaron y analizaron artículos científicos, libros y documentos relacionados con el tema, utilizando herramientas de análisis de contenido para identificar patrones y tendencias. Cuanto a población no se determina como tal ya que el estudio se basa en una revisión de la literatura, sin embargo, el objetivo del estudio fue identificar y analizar la importancia de los entornos virtuales en los procesos educativos en el nivel superior, a través de una revisión sistemática de la literatura científica. De esta manera se destaca como conclusión los resultados del análisis documental, mismos que demostraron que los entornos virtuales son una herramienta esencial para mejorar la calidad educativa en el nivel superior, facilitando la accesibilidad, flexibilidad y actualización de contenidos.

Se concluyó que la implementación de entornos virtuales puede contribuir significativamente a la mejora de los procesos educativos, especialmente en contextos donde la distancia física es un obstáculo.

El autor Guiterrez (2017) menciona cuanto a su investigación "El desarrollo de las competencias digitales de niños de quinto y sexto año en el marco del programa de MiCompu.Mx en Tabasco". Que la metodología aplicar fue el método utilizado de manera cuantitativo-exploratorio-descriptivo. Los datos fueron recogidos a través de cuestionarios aplicados a los estudiantes, mismo que se aplicó en la población del estudio en este caso niños de quinto y sexto grado de tres escuelas primarias públicas del estado de Tabasco, México.

El objetivo del estudio fue analizar el desarrollo de las competencias digitales de los estudiantes en el marco del programa MiCompu.Mx, el cual entregó computadoras portátiles a niños de quinto y sexto grado de primaria en varios estados de México.

De esta manera cuanto a conclusión se destaca que los hallazgos permitieron concluir que los estudiantes no tenían desarrolladas las competencias de comunicación social, aprendizaje colaborativo y uso de recursos multimedia. La mayoría de los estudiantes ya no tenían activa la computadora entregada por el programa. La infraestructura multimedia en las escuelas era deficiente. Se requiere capacitación a profesores, directivos y estudiantes sobre el desarrollo de competencias digitales para garantizar la efectividad del programa MiCompu.Mx.

En resumen, este estudio cuantitativo exploratorio analizó el desarrollo de competencias digitales en una muestra de estudiantes de quinto y sexto grado beneficiados por el programa MiCompu.Mx en Tabasco, encontrando desafíos en cuanto a la sostenibilidad del programa y la necesidad de fortalecer las capacidades digitales de la comunidad educativa. “Se argumenta que los líderes en los medios deben ser innovadores y estratégicos para enfrentar la competencia y fomentar la creatividad dentro de sus equipos” (Londoño, 2022).

Los estudios revisados muestran diversos enfoques metodológicos para analizar la aplicación de entornos virtuales de aprendizaje (EVA) en diferentes contextos educativos. Por ejemplo, Villegas et al. (2022) utilizaron una metodología de revisión sistemática (PRISMA) y recolección de datos a través de entrevistas y cuestionarios a directivos, docentes y estudiantes de una institución de educación superior. Encontraron que los EVA permitieron responder a las demandas educativas durante la pandemia, pero identificaron la necesidad de implementar más estrategias didácticas y promover la comunicación estudiante-docente.

Por otro lado, Huambachano (2020) “empleó un diseño cuasi-experimental con grupo control para evaluar el impacto de un ambiente virtual de aprendizaje en estudiantes de maestría”. Los resultados mostraron que el grupo que utilizó el EVA tuvo un mejor rendimiento académico en comparación al grupo de control.

Asimismo, Aguilar (2020) realizó un análisis documental que concluyó que "los entornos virtuales son una herramienta esencial para mejorar la calidad educativa, facilitando la accesibilidad, flexibilidad y actualización de contenidos".

En general, estos estudios evidencian el potencial de los EVA, pero también la necesidad de fortalecer las competencias digitales de la comunidad educativa para aprovechar sus beneficios.

Con los resultados de las distintas revisiones científicas, se construyó un contexto del tema, integrando las ideas y las respuestas de los distintos documentos revisados y analizados, siguiendo un criterio metodológico, de acuerdo a los diversos aspectos tratados en la investigación. Y en particular con los objetivos y argumentos de los aportes de diferentes autores que han escrito temas relacionados al que se está proponiendo. Por lo que a continuación se menciona las diversas investigaciones de varios autores referentes al tema planteado.

> Sin embargo, en investigaciones recientes realizadas por Cedeño (2019) manifiesta que "El entorno virtual puede tener un complemento con el ámbito presencial, también puede ser una mixtura o se puede manejar de forma exclusiva". Por lo que este autor presenta como principal argumento que el entorno virtual constituye una plataforma virtual accesible que ofrece la oportunidad de crear grupos interactivos que tenga objetivos comunes. (p.139)

De acuerdo a esta perspectiva y a la necesidad de analizar en este contexto del entorno virtual, se debería considerar esta importante idea para el tema de estudio, ya que sería un aporte valioso para la educación en el instituto Tecnológico Vida Nueva la creación de grupos interactivos con el uso del entorno virtual en las clases.

Adicional a esto, se puede indicar que el antecedente antes mencionado se relaciona con lo señalado por el autor (Aguilar, 2020, p.57) donde el manifiesta que "entre sus beneficios de los entornos virtuales en el proceso educativo se encuentran la calidad educativa del aprendizaje y la motivación que deben de recibir los estudiantes" concluyendo que los entornos virtuales son espacios que facilitan la comunicación a los estudiantes y el acceso a diferentes recursos y materiales.

En cambio, otros investigadores como (Caballero, 2022, p.2) en su tema de estudio comenta acerca de que “las estrategias de aprendizaje virtual y la competencia digital son de gran utilidad porque permite tanto al docente como al estudiante facilitar los conocimientos y procesos, así como las trasferencias de estos”. Por lo que, en virtud de lo antes analizado, sería fundamental en el presente estudio, considerar el desarrollo de los entornos virtuales y la competencia digital en los estudiantes y docentes del Instituto Tecnológico Vida Nueva ya que esto les permitiría una mejor explicación y entendimiento de contenidos en cualquier tema que se quiera aplicar dichos elementos antes mencionados.

Por otro lado, hay que considerar el tema de Tics, puesto que en la actualidad las tecnologías de la información y comunicación estas fundamentales para para poder realizar procesos cotidianos, ya que estas tienen como fin facilitar los procesos y optimizar tiempo. Por lo tanto, para el autor (Pinargote, 2022, p.149) “este importante elemento permite que el docente construya su conocimiento y competencias digitales de manera activa y adquiera habilidades para resolver problemas”. Por lo que este argumento se debería de tomarlo en cuenta en el desarrollo del tema porque al aplicar Tics en clases de construiría una clase dinámica con mucha interacción por parte de los participantes.

Finalmente se indica que lo analizado por las investigaciones de los autores antes consultados se presente con el actual estudio conocer, cual ha sido la función de los ambientes virtuales y de las competencias digitales en los últimos cinco años para poder aplicar al de la ciudad de Quito, lo que esto generaría determinar los principales beneficios para ponerlos en práctica en la educación superior.

Caracterización de los ambientes virtuales de aprendizaje

En lo que respecta a las principales características de los entornos virtuales en los procesos educativos de la educación superior, se encontró, basándonos en la revisión documental, que las características se orientan de acuerdo a dos categorías: características de la dinámica acontecida en el uso del entorno virtual y características de los componentes de los entornos virtuales (Aguilar, 2020)

Sin embargo, existen otras características importantes, mismas que le permiten al tema de estudio considerar para el desarrollo en la educación superior.

Características de los entornos virtuales en la educación superior

La educación es el motor esencial para el desarrollo de cualquier cultura, y debe ser accesible en todos los niveles educativos. Bajo este enfoque, se reconoce que la educación está en constante evolución, por lo que es necesario implementar herramientas efectivas que promuevan un impacto positivo en el progreso de la comunidad y en los desafíos educativos. (Guaña y Llumiquinga, 2015)

En este contexto, la educación virtual ofrece soluciones tecnológicas que permiten resolver problemáticas propias de la educación presencial. De este modo, la democratización de la educación se convierte en una realidad, ofreciendo nuevas tecnologías que enriquecen la formación de cada individuo, es por ello que se considera como base aportante a la educación los siguientes aspectos.

1.- Colaboración. - Acciones que propician actividades multilaterales que tienen como objetivo la superación académica en las instituciones involucradas.

2.- Interactividad. - Relación entre el usuario y la herramienta tecnológica, o el usuario y los contenidos, durante el desarrollo de actividades de aprendizaje.

3.- Flexibilidad. - Permite la diversificación de estructuras, modos y formas de organizar el estudio, el conocimiento y las competencias.

4.- Estandarización. - Consiste en simplificar la utilización de tecnologías existentes y nuevas, centrándose en los interfaces y la interoperabilidad, reduciendo costes y complejidad, abriendo mercados y promoviendo un acceso más amplio a productos y servicios.

5.- Escalabilidad. - Representa la capacidad de la plataforma de e-learning de funcionar igualmente con un número pequeño o grande de usuarios. (Aguilar, 2020)

Aplicación de ambientes virtuales de aprendizaje

En la actualidad, los docentes utilizan el entorno virtual para poder compartir los diversos contenidos, materiales y diversos recursos de apoyo para el desarrollo de las distintas actividades de clase. Por lo que la idea de utilizar estos elementos va a permitir una relación participativa entre estudiante y docente al momento de explicar cualquier tema de estudio siendo un beneficio en el resultado

de aprendizaje de los alumnos al momento de emitir cualquier criterio que ellos crean relacionar.

La educación virtual, en los últimos cinco años ha sido fundamental en el desarrollo de la humanidad, principalmente a nivel de educación superior, misma que ha permitido aprender cosas interactivas y dinámicas tanto para docentes como estudiantes en el aprendizaje virtual. Según Orandini et al, 2022 menciona: "La educación virtual, también conocida como enseñanza online por sus métodos asociados al aprendizaje, se define como el proceso que se asocia a la conexión de manera virtual y en donde la docencia y el estudiantado no comparten un lugar físico para el desarrollo del proceso educativo" (p. 4).

Acotando a lo antes mencionado se considera la educación virtual como un aporte hacia la conexión entre educandos y educadores a nivel educativo, el cual permite ampliar contenidos dentro de una clase e incluso fuera, solventando de esta manera inconvenientes que se puedan presentar y así se pueda efectivizar un trabajo sin la necesidad de un espacio físico sino más bien ahora a través de un espacio digital. Es por ello que se implementa en el proceso educativo herramientas digitales para el apoyo y apego entre el docente y estudiante más conocidos como plataformas virtuales.

Así mismo, las instituciones educativas comprometidas en mejorar la calidad de los procesos de enseñanza aprendizaje enfocados en el desarrollo de habilidades comunicativas, buscan estrategias innovadoras que le permita ofrecer un servicio acorde a las exigencias de los avances tecnológicos del momento, pero con visión futura. (Montoya et al., 2023)

Considerando lo antes mencionado, es fundamental validar la importancia que tiene la inclusión de ambientes virtuales dentro del proceso educativo, dando realce a la innovación mediante estrategias para el aprendizaje.

La virtualidad en el aprendizaje

Las entidades educativas buscan perfeccionar los procesos de enseñanza-aprendizaje mediante el fortalecimiento de las destrezas comunicativas al involucrar métodos innovadores tecnológicos que van acorde a los avances actuales de la sociedad del conocimiento.

Acorde con lo que menciona Zurita (2020) “La formación que se ofrece por medio de plataformas virtuales educativas en México, como en otros países, surge de acuerdo a insuficiencias en la sociedad” (p. 34). Nótese que las plataformas virtuales suplen aquellos aspectos que limitan el acceso educativo de todas las personas, en lo que respecta a la inaccesibilidad por la distancia de los centros educativos, por horarios de trabajo y hasta por situaciones personales. Entonces surgen las plataformas educativas para el acceso flexible a la educación, acompañamiento para acceder al conocimiento.

En este sentido, la virtualidad posibilita la creación de ambientes de aprendizaje orientados por multiplicidad de modelos pedagógicos, entre estos, los cursos virtuales y los MOOC que se diferencian en el seguimiento e interacción”. Por esta razón se puede mencionar el apego que conlleva la implementación o uso cuanto, y a la creación de ambientes de aprendizaje mediante diversas plataformas las cuales muestran la amplitud de modelos para el desarrollo dentro de la pedagogía, diferenciándose por el nivel de seguimiento e interacción que puede ofrecer una plataforma para el docente y el estudiante.

Por otra parte, se debe destacar la finalidad que tiene la implementación de ambientes virtuales de aprendizaje mediante el uso de actividades y recursos que provee la plataforma permitiendo de esta manera administrar, distribuir, realizando la organización de las tareas educativas.

En diversos ámbitos educativos, las tecnologías de la información y comunicación (TIC), especialmente a través de la creación de entornos virtuales de aprendizaje, han demostrado ser un recurso valioso para la comunicación entre familias, profesionales y organizaciones, así como para la formación en línea. (Limiñana, 2022)

La aparición de herramientas tecnológicas fueron determinantes para diversificar las distintas modalidades de aprendizaje donde los docentes han explotado los conocimientos para impartir a los estudiantes en la resolución de problemas con una interacción importante entre docente y alumno. En este tipo de educación también puede darse de dos formas: sin la presencia de un docente, a través de una plataforma de respuestas estandarizadas o con la guía de un docente

con el cual los estudiantes pueden participar de forma continua en diferentes sesiones.

Enseñanza aprendizaje

Si bien en la actualidad en el tema de enseñanza aprendizaje se está dejando de lado el lápiz y el cuaderno por la inclusión de plataformas virtuales considerando que su función es brindar utilidad y servicios para los estudiantes y también los docentes ampliando de esta manera campos virtuales con una amplia estructura educativa.

"La educación virtual es un proceso que se desarrolla en plataformas en línea, utilizando las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) como base para el formato educativo" (Espina, 2022).

En la actualidad la educación es altamente adquirida mediante plataformas web, mismas que permiten mantener la conexión con los estudiantes con el fin de aportar de manera significativa en el proceso de aprendizaje de los mismos, es por ello que se considera parte fundamental en la actualidad la implementación de las TIC.

Las universidades a nivel global ofrecen diversas metodologías en la educación virtual, como el apoyo de tutores a través de correo electrónico y asistencia telefónica, clases en vivo vía web con interacción en tiempo real, y clases grabadas que los estudiantes pueden revisar cuantas veces necesiten, además de recursos educativos accesibles de forma remota (Zurita et al., 2020).

Todo esto si bien es cierto se puede lograr, pero con el pasar del tiempo aparecen métodos que permiten ampliar la facilidad de saber llegar al estudiante mediante mejores estrategias, que al conectarse se pueden considerar como ambientes virtuales del aprendizaje logrando así ser un apoyo para los estudiantes de educación superior.

Diseños instruccionales

El diseño instruccional se refiere a un enfoque planificado y sistemático para el desarrollo de experiencias de aprendizaje efectivas como por ejemplo los enfoques pedagógicos y didácticos de educación virtual, los enfoques técnicos y tecnológicos y los enfoques metodológicos, como es el caso del enfoque de aprendizaje virtual para la educación.

Enfoques en el aprendizaje virtual para la educación

Los enfoques son de suma importancia para el aprendizaje actual, por lo tanto, es imprescindible explicar el concepto de cada uno para la correcta aplicación de los mismos en el aprendizaje en la educación (Munévar, 2015).

Tabla 1

Enfoques pedagógicos

Enfoques	Aportes
Enfoques pedagógicos y didácticos de educación virtual	Se han posicionado en primera instancia desde las miradas o salidas emergentes a la educación tradicional a partir de la apropiación de medios y mediaciones pedagógicas.
Los enfoques técnicos y tecnológicos	Se asocian, principalmente, a la apropiación de las TIC al escenario de la educación.
Los enfoques metodológicos	Hacen alusión al conjunto de estrategias y métodos esenciales para optimizar el proceso de enseñanza–aprendizaje

Nota. En la tabla 1 se puede validar el aporte de los diversos enfoques pedagógicos dentro de la educación mediante el aprendizaje virtual.

Ambientes virtuales de aprendizaje

Los entornos de aprendizaje producen impactos positivos cuanto a contenidos afianzar, didáctica a trabajar, logrando así una adquisición de habilidades en el desarrollo de contenidos. Menciona Roncanio (2019): Parte de la gestión de los entornos virtuales de formación consiste en eliminar la brecha existente entre los conceptos de educación a distancia y educación presencial, y en su lugar, diseñar, construir y ejecutar medios y escenarios donde los estudiantes se interrelacionen y conecten el aprendizaje con la experiencia, y todo a través del uso de nuevas tecnologías (p. 14).

Antecedentes de los ambientes virtuales de aprendizaje

No existe información de cuando inicia formalmente la Educación a Distancia, sin embargo, se tiene conocimiento que surge en Europa a finales del siglo XIX y a nivel mundial se generaliza hacia los años sesenta, en donde el libro de texto era la base de su modelo y se hacía uso del correo postal. “En las tres últimas décadas del siglo XX se desarrolló la literatura sobre la denominada “informática educativa” que se centraba en los usos de las TIC y su impacto en los diferentes contextos educativos” (Valencia, 2014, p.76). Actualmente el uso de las TIC en el ámbito educativo ha experimentado múltiples cambios debido, en primera instancia, a la complejidad de las necesidades educativas que plantean las sociedades actuales y en segunda instancia, a los significativos avances tecnológicos que, entre otros, han posibilitado el acceso rápido a las fuentes de información en múltiples formatos.

Con la incorporación del cine, la radio y la televisión a los espacios escolares, estos medios masivos de comunicación marcan a la segunda época, ya que se confiaba en el poder de los medios para influir en los estudiantes donde la atención se centraba en lo que se iba a transmitir y no en el tratamiento didáctico y el lenguaje de los medios ni teniendo en cuenta las características del público destinatario (Camacho, 2018).

En una tercera generación se juntan las asesorías a distancia a través del teléfono y el uso del fax y se vuelve recurrente para el uso de trabajos y tareas, incorporándose otros medios, dando mayor énfasis a la enseñanza modular.

A mediados de los ochenta nace y se desarrolla durante los noventa donde las tecnologías de las telecomunicaciones vinieron a fortalecer la incorporación de datos de audio e imagen, para dar luego paso a las tecnologías, lo que en la actualidad ha creado nuevas formas de trabajo y de interacción entre los usuarios, su uso educativo se ve reflejado en proyectos vanguardistas que crean ambientes educativos innovadores.

Por otro lado, es importante menciona que desde hace muchos años se está viviendo, una serie de cambios en cada uno de los hábitos de vida de cada persona. Una de las principales razones que pueden explicar esta razón es la incorporación de distintas tecnologías que han llevado a que los estudiantes,

docentes y público en general modifique entre otras las formas de cómo se deben de relacionar. Esta situación ha permitido y a la vez a obligado después de la pandemia a desarrollar una serie de competencias, habilidades y actitudes digitales mismas que permitan atender a cada uno de los cambios que se han dado en forma paulatina en la educación.

Características de los ambientes virtuales de aprendizaje (AVA)

En cuanto a las características AVA se señala que son elementos que permiten a los educadores crear y compartir contenidos digitales con sus alumnos, así como supervisar y evaluar su progreso. Es por ello que se señala a una de ellas como la autogestión, misma que hace referencia a la "dedicación permanente en las tareas propuestas, fundamentada en la definición de objetivos, su ejecución, seguimiento, acompañados por la decisión, la motivación y la perseverancia, lo conducen hacia el logro de sus metas" (Salinas et al., 2021, p. 398).

Como menciona el autor, por sobre todo para poder tener un entendimiento claro, así como el uso de algún programa, se puede dar tras una claridad de información antes del uso, pero así también el estudiante deber mantener la dedicación y motivación

para poder aprender más no solo resolver, sino conocer del nuevo mundo tecnológico, es por ello que se consideran oportunas algunas características, partiendo desde un ambiente estructurado mediante la inclusión de tecnologías digitales, además de plataformas en línea, sin dejar de lado a las aplicaciones digitales que conectan al docente, así como al estudiante.

Elementos del entorno virtual de aprendizaje

Los elementos que aportan o son de gran importancia dentro de los entornos virtuales para los docentes se encargan de establecer recursos y actividades virtuales que permiten alcanzar el aprendizaje y así desarrollar competencias digitales (Vargas, 2021).

Los elementos virtuales son un aporte para el proceso de aprendizaje como menciona el autor, es por ello que se debe considerar el uso de los recursos tanto en tiempo como en espacio con el fin de que en la adquisición de contenidos exista un resultado alto cuanto a conocimientos receptados por parte de los estudiantes.

Tipos de entornos virtuales

A nivel de educación se utiliza varios tipos de entornos virtuales de fácil acceso para el uso correcto por parte de los educandos, con el fin de que su tiempo destinado para la navegación y utilización de entornos virtuales sea un aporte en su educación de manera significativa, para ello se ha considerado los siguientes:

- E-learning. - Basados en aplicaciones para fines educativos y utilizados en propuestas de enseñanza aprendizaje
- Blog, Donde su estructura web se basa a entradas y comentarios
- Wiki. - Página web que se edita con la colaboración de varios usuarios
- Redes sociales. - Páginas web orientadas a tener contacto con personas con intereses comunes.

Actividades y recursos de los ambientes virtuales de aprendizaje

Existen muchas actividades y recursos ambientales virtuales de aprendizaje que son importantes en la práctica del docente, por lo que a continuación se menciona las que se utilizan en educación. Actualmente, las instituciones educativas implementan ciertos elementos como plataformas de software, herramientas y recursos didácticos y tecnología como apoyo para estudiantes y docentes. Por lo que esta situación es altamente provechosa para el conocimiento, ya que permite poder brindar diversas propuestas, que conlleven al ofrecimiento de una educación muy interactiva en la que participen docentes y estudiantes.

Tecnología educativa

La tecnología educativa es una disciplina que se dedica al análisis de los medios, materiales, sitios web y plataformas tecnológicas que apoyan los procesos de enseñanza. En este ámbito se incluyen los recursos utilizados con objetivos formativos e instructivos, creados para responder a las demandas y expectativas de los usuarios (Torres, 2017)

Es importante considerar el aporte que brinda en la actualidad la tecnología dentro del campo educativo ya que satisface la necesidad no solo del docente al momento de enseñar, sino también la del estudiante al momento de aprender. De esta manera constituye una herramienta de apoyo para la perfección del proceso formativo, logrando la interacción del docente y estudiante de forma innovadora

mediante la utilización de **s**oftware educativo siendo estas aplicaciones tecnológicas que favorecen al docente y al estudiante en el proceso educativo.

Recursos didácticos interactivos

Los recursos didácticos cumplen un objetivo dentro del proceso de aprendizaje y es ser una técnica de variabilidad cuanto, a captación o interés por parte de los estudiantes, es por ello que se considera un punto que aporta de manera significativa al proceso de adquisición de conocimientos dirigido a los estudiantes, menciona que.

Tiene la responsabilidad de lograr que los estudiantes potencialicen sus habilidades, que despierten el interés por el proceso educativo con actividades estimuladoras, motivadoras y facilitadoras de aprendizajes significativos (Zambrano, 2021).

Aportando a lo que menciona el autor, es fundamental el incluir recursos didácticos que sean interactivos no solo para favorecer el aprendizaje sino más bien para de cierta manera cambiar de metodología de trabajo con los estudiantes.

Evaluación de ambientes virtuales de aprendizaje

La información obtenida durante la evaluación debe ser útil tanto para el estudiante como para el docente, quien debe reflexionar sobre sus prácticas, estrategias y métodos, y determinar las causas de los resultados, sean estos positivos o no.

Desde este enfoque, en cualquier modalidad educativa es fundamental concebir la evaluación como un proceso permanente que se lleva a cabo de manera organizada y planificada, con el propósito de emitir juicios que contribuyan a mejorar los aprendizajes de los estudiantes y la calidad de la enseñanza (Castro, 2020).

La información que antes se solía buscar, indagar e investigar ya no se la hace como antes, en la actualidad la tendencia social ha estado centrada en las tecnologías de la información TICS, para lo cual este importante elemento ha significado un cambio en la tendencia social. Las Tics, nace de los avances científicos que se produjeron en los ámbitos de la informática y de la comunicación cuyo objetivo es mejorar y facilitar la calidad de visa de las personas y un ejemplo

más común de esto es la internet, mecanismo en el cual las personas se relaciona y se comunican generando cambios de las personas en el día a día.

Influencia de aprendizaje en ambientes virtuales

Luego de haber explicado los principales elementos, características herramientas y recursos del AVA, a continuación, se realiza un breve análisis de la influencia de aprendizaje en ambientes virtuales. Por lo que, en la actualidad, este elemento se ha convertido en pieza esencial para el desarrollo de los procesos educativos. Ya que el uso de la tecnología ha significado que los estudiantes tengan un progreso importante en sus conocimientos, sobre todo en la resolución de problemas y en el análisis crítico en los diversos temas que pueden presentarse en la vida académica y práctica a nivel de educación.

Con respecto a la influencia de aprendizaje en ambientes virtuales se menciona que debe ser la didáctica una estrategia oportuna para poder adquirir un impacto notorio y positivo para la triada educativa como lo son los profesores, los estudiantes y el contenido que se va afianzar, es por ello que considero importante la intervención de estrategias. Así menciona Zempoalteca (2023) "Ya que en los nuevos ambientes de enseñanza-aprendizaje, en donde usualmente el docente o los medios no son reales en su forma tradicional, la intervención tecnológica afecta a todos los elementos del proceso" (p. 106).

Es importante considerar el aporte que tienen los ambientes virtuales de aprendizaje en la educación a nivel general ya que se pueden moldear estructuras con el fin de beneficiar al estudiante en el proceso de adquisición de conocimientos.

Beneficios de los ambientes virtuales de aprendizaje

Se destaca la mención del autor, considerándose la función que debe cumplir el estudiante dentro de un ambiente virtual aumentando su posibilidad cuanto, a trabajos colaborativos mediante el acceso de información a través de diversos mecanismos, complementando de esta manera información requerida. De esta manera los docentes se obligan de manera responsable a cumplir diariamente con información primordial y así logrando fortalecer los procesos de participación mediante la construcción de conocimientos.

Los entornos virtuales de enseñanza aprendizaje son un espacio sistemático que ingresa a involucrarse con los estudiantes mediante estrategias didácticas,

compartiendo así un fin pedagógico interiorizándose en la función que cumple el estudiante con conjunto con demás estudiantes mediante la utilización de instrumentos virtuales que se despliegan dentro de un ambiente virtual.

Así como menciona Villacis et al. (2021):

Una de las particularidades de los ambientes virtuales de aprendizaje es que cuenta con funcionalidades que admiten la comunicación clara y activa entre los actores del proceso, originando nuevos roles para el docente, que se convierte en un guía y moderador, y para los estudiantes, con un papel más dinámico en la cimentación de los conocimientos (p. 697).

Si bien se destaca el aporte de los autores ya que se menciona sobre la viabilidad que ofrecen las plataformas, siendo esto no solo un equipo de acompañamiento pedagógico sino también un acompañamiento de carácter investigativo porque le permite a los estudiantes aprender a buscar, interactuar y sobre todo solventar inconvenientes presentados enfocados en los contextos virtuales, abriendo espacio al conocimiento tecnológico, técnico y pedagógico, ampliando el pensamiento autónomo y colaborativo. Caminando así a la innovación dejando de lado la educación tradicional.

Entornos virtuales de enseñanza aprendizaje

El e-learning no se limita únicamente a trasladar un curso a una computadora; implica una integración de recursos, interactividad, soporte y actividades de aprendizaje organizadas. Para llevar a cabo este proceso, es fundamental entender tanto las oportunidades como las restricciones que la plataforma virtual o el sistema informático nos brinda (Belloch, 2012).

Con respecto a la interacción y participación es preciso el comprender como la educación superior se desarrolla mediante la implementación de la tecnología hoy en día ante la sociedad, formando así ciudadanos con un estilo de pensamiento distinto, es decir más formado con carácter crítico posterior a la inclusión en el mundo tecnológico mediante ambientes virtuales, orientándolos así a una mejor resolución de problemas además de competencias digitales mismas que desarrollan la participación activa de los estudiantes, formando un semiento para el proceso formativo en las competencias digitales mediante los proceso de enseñanza – aprendizaje en la educación.

Competencias digitales

En los últimos tiempos, el concepto de competencia ha ganado relevancia en todos los niveles educativos, al punto que su trascendencia ha logrado integrarse dentro de los planes de estudio en diferentes sistemas educativos alrededor del mundo (Valcárcel, 2016).

De esta manera es importante mencionar sobre el concepto y características de las competencias digitales, conociendo la importancia que tiene la seguridad y la licencia en este tema, ya que estos elementos son de vital importancia para los docentes y estudiantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje virtual en la educación.

Seguridad de competencias digitales

Hace referencia al uso responsable y seguro de la tecnología, la protección de datos, de información y de la identidad digital. Por tanto, para el nivel de educación los docentes deben considerar la seguridad digital que se encarga de proteger elementos tales como ordenadores, servidores, teléfonos móviles, infraestructuras de red y cualquier otro sistema informático conectado, por el que circule o en el que se almacene información valiosa para la empresa o usuario.

La competencia relacionada con la seguridad impulsa la protección de los dispositivos, es decir, estar consciente de los peligros y amenazas que emergen en el entorno digital; como, por ejemplo, los virus y el malware (programas y códigos dañinos que intentan infiltrarse en un sistema) (Castillejos y Torres, 2016).

Es menester considerar que cada herramienta digital pasa por un proceso de seguridad el cual debe ser analizado por los estudiantes ya que ellos son los que van a tener acceso a las herramientas, tomando en cuenta que todo esto tiene un fin y es cuidar información de los programas.

Licencia de competencias digitales

Se refieren a una acreditación que certifica el dominio de destrezas tecnológicas en áreas fundamentales, como la seguridad en internet, la gestión de información, la comunicación digital y el manejo de herramientas tecnológicas. Estas certificaciones suelen estar asociadas a marcos como el Marco Europeo de Competencias Digitales (DigComp) y buscan reconocer las capacidades necesarias para actuar de manera eficiente en entornos

digitales, tanto para docentes como para otros profesionales (Redecker, 2020).

Agregando a lo anterior, se considera importante el uso de licencias para la utilización de programas digitales, ya que de esta manera se puede controlar los programas los cuales son utilizados por las personas y en el caso de la educación, pues los estudiantes, con el fin de considerar el tipo de herramientas que se comparte con los estudiantes.

Competencias digitales

Hoy en día el progresivo crecimiento de las nuevas tecnologías y sus variadas aplicaciones han producido trascendentes repercusiones en toda la sociedad, y que, en concreto, en el aspecto de la educación superior donde las demandas son más que significativas buscando que cubrir sus implicancias.

De acuerdo a (Marrón, 2023, p.180) manifiesta las cinco características principales de competencias digitales:

Características competencias digitales

- Búsqueda de información y gestión de datos
- Comunicación y colaboración
- Creación de contenidos digitales
- Seguridad
- Resolución de problemas

Con respecto a la primera característica las personas deben de buscar información relevante y útil en la red, para luego pasar a la características de la comunicación que significa el estudiante debe saber comunicarse y relacionarse con otros entornos digitales para luego pasar a la creación de contenidos, donde se debe considerar el crear contenidos en múltiples formatos y difundirlos por parte del estudiante, para finalmente tomar en cuenta la seguridad de protegerse y desarrollar conductas seguras en la red para que el estudiante pueda resolver los distintos problemas utilizando la tecnología.

Desarrollo histórico de las competencias digitales

Desde finales del siglo XX, el fin de competencia ha cambiado de manera radical en el contexto de la Sociedad de la Información. Este paradigma destaca el papel de las tecnologías de la información y la comunicación, que permiten a los

usuarios actuar como consumidores y productores de contenido. La era se caracteriza por la comunicación instantánea, el acceso constante a información global y por modificar la percepción de cercanía o lejanía entre las personas (Ramos y Solano, 2016).

Acotando al texto en mención, se considera que la inclusión de competencias digitales dentro del proceso comunicativo aporta de manera significativa en las persona, ya que es importante recordar que sin comunicación no podremos conectar incluso en la ejecución de actividades educativas que aporten en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, el gran auge que ha tenido la implementación de herramientas tecnológicas dentro de la sociedad han logrado ser de un alto interés para una atención especial dentro de la educación.

Dimensiones de aprendizaje de la competencia digital

El desarrollo de competencias digitales resulta esencial debido al acelerado avance de la tecnología en múltiples aspectos de nuestra vida cotidiana. Diversos estudios exploran este tema, desde la evaluación y análisis de dichas competencias hasta las herramientas diseñadas para su desarrollo (Nóbile y Gutierrez, 2022).

El brindar espacio o amplitud a la tecnología, permite que su uso sea considerado como aporte en la enseñanza, considerándose una competencia digital que aporta en el aprendizaje, de tal manera que sus cambios afecten positivamente a la globalización tecnológica. La competencia digital además es el conjunto de habilidades y actitudes necesarias para ser funcionar el entorno digital que ayudan a mejorar y fortalecer los procesos en los docentes.

Ventajas y desventajas en la era digital

Hoy en día, las herramientas de tecnología de la información y comunicación han impulsado transformaciones significativas en el ámbito educativo, ofreciendo innovadoras metodologías de aprendizaje que pueden implementarse tanto dentro como fuera del aula, con el propósito de fortalecer los conocimientos académicos (Rodriguez, 2021).

Es por ello que se consideran ventajas que aportan claramente ante la comunicación entre personas mediante una herramienta digital, sin embargo, también se consideran desventajas ya que de esta manera se deja de lado el contacto físico como aporte en la educación. Por otro lado, no solamente se tiene que explicar

en el presente estudio temas inherentes a la competencia digital, sino también es importante analizar las ventajas y desventajas que tiene la era digital, por lo tanto, se debe de considerar que en la actualidad la era digital se encuentra sobre la sociedad (estudiantes), sin embargo, es fundamental saber utilizar la misma y hacer de ella un aporte para los estudiantes, es por ello que se menciona las siguientes ventajas y desventajas:

Ventajas

- Mejoras en la comunicación: Gracias a la tecnología, los medios de transporte y comunicación entre personas se han perfeccionado considerablemente, facilitando la interacción tanto dentro como fuera del entorno educativo.
- Acceso a información: Hoy en día, la tecnología nos brinda acceso prácticamente ilimitado a una vasta cantidad de información.
- Progresos en la ciencia: La creación de dispositivos avanzados para los investigadores ha impulsado importantes descubrimientos y avances, especialmente en áreas cruciales como la medicina.

Desventajas

- Aislamiento social: La popularidad de redes sociales y plataformas de contenido por streaming ha generado un aumento en el aislamiento social de muchos individuos.
- Impactos psicológicos: La exposición constante a estereotipos y modelos ha afectado la estabilidad psicológica de parte de la sociedad, contribuyendo al desarrollo de depresión y otros problemas emocionales.
- Sedentarismo: La sociedad muestra altos niveles de inactividad física debido a la proliferación de productos como los vehículos eléctricos personales.

Ventajas de la era digital

Es importante destacar como mejora las comunicaciones, La implementación de entornos virtuales de aprendizaje (EVA) ha demostrado tener un impacto positivo en la mejora de las comunicaciones en el ámbito educativo (Villegas et al., 2022). Según la investigación realizada por estos autores, el uso de

los EVA "permitió a la IES responder oportunamente a las demandas educativas en condiciones de pandemia, debido a las características favorables que estos presentan en cuanto a la flexibilidad, accesibilidad, actualización de contenido, eficacia y ahorro en costos" (p. 390).

Uno de los beneficios clave de los EVA es que facilitan la comunicación entre estudiantes y docentes (Aguilar, 2020). Al respecto, Huambachano (2020) señala que "la aplicación del ambiente virtual de aprendizaje permitió mejorar el nivel de conocimientos teóricos de los estudiantes de maestría sobre investigación científica" (p. 392), lo cual se atribuye en parte a una mejor interacción y comunicación entre los participantes.

Acceso a la información, en este sentido, los entornos virtuales de aprendizaje se convierten en una herramienta clave para facilitar el acceso a la información y los recursos de aprendizaje, lo cual contribuye a mejorar la calidad y efectividad de los procesos educativos (Aguilar, 2020). Sin embargo, como señalan Villegas et al. (2022), también es necesario implementar estrategias que complementen y fortalezcan aún más este acceso a la información.

Desventajas de la era digital

La era digital ha transformado radicalmente la manera en que interactuamos, trabajamos y vivimos, ofreciendo innumerables beneficios y oportunidades. Sin embargo, también ha traído consigo una serie de desventajas que impactan tanto a nivel individual como social. Entre estas desventajas se encuentran la pérdida de privacidad, la adicción a la tecnología, y la brecha digital que exacerba las desigualdades socioeconómicas. Según un estudio de (Villegas et al., 2022). el uso excesivo de dispositivos digitales está relacionado con un aumento en los niveles de ansiedad y depresión, especialmente entre los jóvenes. Estas y otras consecuencias negativas nos invitan a reflexionar sobre el equilibrio necesario entre los avances tecnológicos y el bienestar humano

- Aislamiento de personas
- Problemas psicológicos
- Sedentarismo

Riesgos y seguridad en el área digital

Internet ofrece un vasto conjunto de posibilidades para la educación, la cultura, la comunicación y el entretenimiento; sin embargo, su uso inapropiado puede ocasionar problemas y consecuencias significativas. Por ello, es crucial promover una cultura de uso seguro y responsable de las tecnologías de la información para reducir los riesgos. Además, es esencial que niñas, niños y adolescentes conozcan los principales peligros, lo cual contribuirá a su prevención.

Tipos de competencias digitales

Las competencias digitales abarcan un conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes esenciales para utilizar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) de manera efectiva.

Levano, 2019 "El efecto del empleo de las nuevas tecnologías ha generado nuevos mecanismos de interactividad en la sociedad por lo que a continuación se menciona las siguientes" (p. 572):

- Gestión de información
- Comunicación digital
- Ofimática
- Trabajo colaborativo
- Liderazgo digital
- Resolución de problemas técnico

Impacto en las competencias digitales

Actualmente, las personas, especialmente los estudiantes, tienen la habilidad de buscar información relevante a sus intereses y descartar aquello que no satisface sus necesidades. Por ello, es crucial que participen en discusiones en línea y se relacionen con individuos con intereses comunes. La era digital ha transformado a nuestros estudiantes, y el uso de dispositivos electrónicos crece rápidamente, desplazando métodos tradicionales de aprendizaje.

La información obtenida pretende apoyar el desarrollo docente en el manejo de TIC, promoviendo el uso adecuado de competencias digitales junto con responsabilidades éticas y sociales. Esto mejorará la productividad de docentes y estudiantes, atendiendo las demandas presentes y futuras al integrar estas competencias en la formación y aplicarlas en el ámbito laboral (Merchan, 2013).

Aplicación de las competencias digitales

La inclusión de la era digital en la sociedad aporta al proceso de desarrollo de competencias que se presentan tras un post desarrollo de habilidades el mismo que se integra a través del avance en la educación como proyecto a corto y largo plazo cuanto alcance.

El avance tecnológico actual nos enfrenta a un nuevo paradigma educativo que impulsa metodologías innovadoras y exige una dinámica distinta en el rol docente, con un enfoque adaptado a los desafíos de formar a la sociedad del siglo XXI y redirigir la práctica educativa. (Morales A. , 2015)

Las competencias digitales pueden ser aplicadas en diferentes actividades como por ejemplo en el ámbito laboral lo cual sería de gran aporte para alcanzar los objetivos definidos por las compañías, usando de forma segura las tecnologías y diversas herramientas y así mejorar la empleabilidad como, por ejemplo se podría considerar al incluir la inteligencia artificial ya que de esta manera se está manejando un aporte más a la tecnología, las competencias digitales también pueden ser aplicadas mediante trabajos colaborativos mismos que se destacarían a través de la comunicación digital.

De la misma manera el ámbito educativo para el docente que quiera contar con un aula en la que la digitalización sea clave en el proceso educativo cuando quiera impartir sus conocimientos y sobre todo lograr tener ese tipo de comunicación virtual en las clases asincrónicas a través de las diferentes herramientas digitales de acceso libre para su ejecución.

Habilidades digitales

En la vida diaria las habilidades son características que un individuo tiene respecto a un determinado rango de tareas semejantes. Por lo que en este apartado se toma en cuenta puntualmente aquellas situaciones que explican a las habilidades digitales para el proceso de enseñanza aprendizaje y que son muy útiles en la educación.

La formación y el desarrollo de habilidades digitales han generado un notable interés como factores clave para cerrar las brechas digitales (Benitez, La construcción de habilidades digitales estudiantiles en torno al Programa Conectar Igualdad, 2020).

De esta manera cabe mencionar que las habilidades digitales vienen a ser un proceso de adquisición el cual se cumple con el transcurso del desarrollo o utilización de las herramientas, es por ello que al mencionar el desarrollo de las habilidades digitales hacemos referencia al impulso progresivo de conocimientos por parte de los estudiantes dentro del proceso digital mencionándose así conocimiento digital.

Las habilidades digitales a más de permitir a las personas a utilizar la tecnología para diversos fines, poseen ventajas importantes como la de hacer que las personas busquen información y realicen trabajos en línea.

Características de habilidades digitales

Es importante mencionar que las habilidades digitales son un grupo de competencias menesteres para el desarrollo dentro de los entornos tecnológicos, dentro de ello existen características fundamentales para su desarrollo como es el uso correcto de las herramientas ante la utilización a través de aplicaciones o a su vez plataformas digitales, por otra parte, se destaca habilidades que aportan en el desarrollo de la búsqueda de información considerándose así una gestión de información, adicional a ello se menciona la finalidad de la comunicación a través de entornos digitales, mismos que por la inclusión de diversos medios se desarrolla una competencia para interactuar, para ello se destaca adicional parámetros fundamentales a considerar como parte de las características de las habilidades.

- Comunicación y colaboración
- Creación y gestión de contenidos digitales
- Seguridad y la resolución de problemas

Conocimiento acerca de las habilidades digitales

La continuidad del desarrollo de las habilidades digitales viene a ser de interés para poder sobrepasar las conexiones que amplían el medio digital, conociéndose de esta manera como contribución al crecimiento dentro del mundo digital en la educación dirigido a estudiantes (Benitez, 2020).

La comprensión y dominio cuanto a las habilidades o competencias digitales son necesarias para intercalar espacios tecnológicos de manera correcta, incluyendo el uso de dispositivos digitales siendo estas herramientas como medio que interviene a la colaboración entre la comunicación que brindan las plataformas

digitales dando solución a inconvenientes presentados como medios tecnológicos que se pueden presentar durante el transcurso de su ejecución dentro del aprendizaje continuo adaptándolo a nuevas alternativas que se mantienen en constante evolución dentro de la era digital.

Actitudes digitales

Contar con una actitud digital es tener la disposición al cambio para lo cual tanto estudiantes como profesores deben de estar en un contexto de conexión y comprometidos siempre al cambio digital para que se pueda desarrollar las diversas aplicaciones que presenta el entorno digital, mismos que vayan encaminados a beneficio para todos.

Las actitudes digitales "hacen referencia al uso del medio digital y de los instrumentos tecnológicos basado en el comportamiento, las emociones desde las relaciones sociales" (Pina, 2021, p. 14). Por tanto, la actitud digital es una elección y una decisión con la utilización de herramientas digitales que permitan desarrollar de mejor manera las actividades. Por lo tanto, al aplicar una actitud digital dentro de un entorno de aprendizaje virtual hay que considerar ciertas características para la toma de una decisión como es el tener esa disposición y motivación para atender a cualquier situación que se pretende.

Características de la Actitud Digital

El tener una actitud digital hace mención a que se debe de conocer una cultura digital, misma que está caracterizada por los siguientes elementos:

- Liderazgo de servicio
- Innovación
- Adaptabilidad
- Estímulos
- Desaprendizaje
- Aprendizaje y mejora continua

En conclusión, la actitud digital se convierte en la actualidad en uno de los pilares fundamentales en la enseñanza que permita instaurar una cultura digital al interior de la educación superior. Con la aplicación de este concepto no solo las personas se encuentran abiertas a distintos cambios y adaptarse a ellos, sino que permite contar con una estructura crítica, enfocada siempre a buscar soluciones y

sobre todo poder aportar desde los principales haberes y desde la experiencia brindar un mejor servicio a los estudiantes.

Generalidades de las Actitudes Digitales

Respecto a las generalidades de las actitudes digitales, se menciona que la aplicación de ambientes virtuales para esta entidad, constituirá en una herramienta efectiva y de vital importancia para el estudiantado en educación superior tecnológica, y que proporcionará una guía de contenidos importantes y necesarios que permita mejorar el aprendizaje virtual y tomar las decisiones más acertadas con el objeto de concretar objetivos de enseñanza.

Alcívar et al. (2022) "En las últimas décadas se asistió de manera progresiva a una reconceptualización de la figura del docente, en un contexto mediado por las tecnologías, donde a diferencia de la didáctica imperante, la presencialidad física del profesor, resulta una condición y garante de un buen aprendizaje". (p. 257)

Haciendo mención a lo que indica los autores es importante mantener el entendimiento a dónde se quiere llegar con el implemento de espacios virtuales para los estudiantes de educación superior, si bien es cierto la tecnología aporta en el desarrollo de los estudiantes, es necesario ayudar para que ellos desarrollen su aprendizaje activo, mas no dependan de una estructura para poder seguir conociendo, aprendiendo.

CAPITULO II

Diseño metodológico

La presente investigación tiene un enfoque cuantitativo, esto se debe a que la información obtenida se transformó a datos representativos de la realidad investigada para su mejor comprensión e interpretación. Este enfoque nos permite analizar el objeto de estudio desde sus diferentes aristas tomando en cuenta que al cuantificar la información se puede alcanzar altos niveles de objetividad.

Enfoque y diseño de la investigación

El enfoque cuantitativo es apropiado para esta investigación porque busca describir y correlacionar la variable independiente denominada aplicación de ambientes virtuales de aprendizaje y la variable dependiente desarrollo de las competencias digitales. Este tipo de enfoque proporciona datos estadísticamente significativos que permiten interpretar la realidad estudiada mediante los hallazgos investigativos y facilita la identificación de relaciones entre las variables motivo de estudio. El componente descriptivo de la investigación se centra en la recopilación de datos que describen las características de la población estudiada. Se utilizaron encuestas estructuradas que fueron sometidas a estudio de validez y confiabilidad. Esto permitió obtener una visión detallada y precisa de las características y comportamientos de los estudiantes en los ambientes virtuales de aprendizaje. El componente correlacional de la investigación se enfoca en identificar y analizar las relaciones entre diferentes variables y subvariables. Se utilizaron métodos estadísticos para examinar las correlaciones entre las variables. De acuerdo con lo que mmenciona (Sampieri, 2008), la investigación correlacional se centra en identificar y medir la relación o el grado de asociación entre dos o más variables, sin intervenir directamente en ellas.

Para la realización de esta investigación, se utilizaron varias fuentes de investigación, que permitieron alcanzar los objetivos planteados. Estas fuentes

incluyeron una exploración de campo, investigación documental y bibliográfica. La investigación de campo se llevó a cabo con estudiantes del Instituto Tecnológico Superior "Vida Nueva". el contacto directo con el informante facilitó la utilización de métodos de recopilación de datos mediante la encuesta en línea.

Finalmente, se consultaron fuentes bibliográficas pertinentes al tema de estudio, las cuales proporcionaron fundamentos sólidos y datos relevantes para la investigación.

La presente investigación se centró en analizar la relación entre el uso de ambientes virtuales de aprendizaje y el desarrollo de competencias en los estudiantes de las carreras de Educación Básica y Docencia e Innovación Educativa. En un contexto donde la virtualización de la enseñanza ha cobrado gran relevancia, resulta esencial comprender cómo los entornos digitales impactan el desarrollo de habilidades y competencias en futuros docentes. Esta investigación pretende no solo explorar la presencia de competencias en los estudiantes, sino también cómo éstas se desarrollan en función de su interacción y dominio en ambientes virtuales.

Descripción de la muestra y contexto de la investigación

La investigación se desarrolla con la población completa, debido a que se considera que el número total de informantes serían altamente representativos para alcanzar datos confiables. Razón por la cual no fue necesario calcular muestra. Siendo así la población objeto de estudio estuvo conformada por 119 estudiantes de la carrera de Educación, mismos fueron seleccionados tomando en cuenta los siguientes criterios:

Criterios de inclusión:

- Estar matriculado legalmente en la carrera de educación.
- Estar dispuesto a participar voluntariamente en la investigación y proporcionar consentimiento informado.
- Criterios de exclusión:
- Tener un problema cognitivo o algún tipo de discapacidad legalmente determinado

La investigación se realizó en el Instituto Tecnológico Vida Nueva ubicada en el sector Guamaní Av. Maldonado y cuarta transversal, el Instituto cuenta con 20 carreras tecnológicas al momento, dentro de ellas se encuentran las

carreras de educación la cual cuenta con 10 paralelos, está conformada por 3.500 estudiantes entre las tres jornadas, matutina, vespertina, nocturna, dividiéndose en 2.000 mujeres y 1.500 varones. La investigación se desarrolló en el campo, combinando la aplicación de encuestas en línea con observaciones directas realizadas por la investigadora en el contexto educativo.

Proceso de recolección de los datos

Para recabar información, se diseñó una encuesta con escala tipo Likert, que permitió medir las variables de estudio, a decir: Aplicación de los ambientes virtuales, y el desarrollo de las competencias digitales. La escala Likert utilizada contempló las dimensiones e indicadores que desagregan las variables de estudio mediante ítems que fueron respondidos por los estudiantes para medir sus percepciones en relación a la temática de estudio.

La variable Ambientes Virtuales considera las siguientes dimensiones: Administración de tareas, Cumplimiento de tareas, Seguimiento y evaluación.

Por otro lado, la variable Competencias digitales Virtuales considera las siguientes dimensiones: Conocimientos sobre el área digital, Habilidades digitales, Actitudes en el campo digital.

La recolección de datos se realizó mediante un Google forms, conformado por 40 items, mismos que midieron los indicadores y dimensiones que conformaron las variables de estudio de la siguiente manera.

Tabla 2

Validación de indicadores y dimensiones

Dimensiones	Indicadores
Variable 1	Se enfocó en valorar integralmente la capacidad de los estudiantes para organizar y gestionar actividades, cumplir con los objetivos establecidos de manera oportuna y efectiva, y monitorear su progreso a través de la evaluación continua, demostrando así un aprendizaje sistemático y reflexivo.
Administración de tareas	
Cumplimiento de tareas	
Seguimiento y evaluación	

Variable 2	Se centró en evaluar de manera integral la comprensión teórica, la capacidad práctica para utilizar herramientas tecnológicas y la disposición actitudinal hacia el uso ético, crítico y proactivo de los recursos digitales en diversos contextos.
Conocimientos sobre el área digital	
Habilidades digitales	
Actitudes en el campo digital	

Nota. En la tabla se puede medir los conocimientos en función a las dimensiones e indicadores.

A continuación, se puede observar cada variable desglosada con el número de preguntas en función a las dimensiones e indicadores que respaldan a cada variable siendo estas dependiente e independiente.

Tabla 3

Variable Independiente: Aplicación de Ambientes Virtuales de Aprendizaje

Conceptualización	**Dimensiones**	**Indicadores**	**Preguntas**	**Instrumentos**
Es la implementación de plataformas que permitan administrar, distribuir, realizar las tareas de seguimiento y evaluación de todas las actividades educativas en el PEA.	Administración de tareas	Pautan instrucción	1	**Técnica:** Encuesta **Instrumento:** Escala tipo Likert
		Organización de carpetas de información	2	
		Enlaza información	3	
		Participa en foros	4	
		Revisión de materiales en abierto	5	

	Validación y ejecución de trabajos	6
Cumplimiento de tareas	Auto matricula	7
	Consultas en línea	8
	Preparación de tareas	9
	Control lecturas	10
	Cuestionarios	11
	Evaluación de contenidos	12
	Talleres en línea	13
	Subida de archivos	14
	Revisión de calificaciones	15
	Darse de baja	16
	Información complementaria	17
	Seguimiento asíncrono y síncrono	18
Seguimiento y evaluación	Retroalimentación	19
	Correcciones	20

		Calificación registro de notas	21	

Tabla 4

Variable Dependiente: Desarrollo de las Competencias Digitales

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Preguntas	Instrumentos
Conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes y estrategias que se requieren para el uso de los medios digitales y de las tecnologías de información y comunicación.	Conocimientos sobre el área digital	Conceptos	22	**Técnica:** Encuesta **Instrumento:** Escala tipo Likert
		Aplicaciones	23	
		Usos	24	
		Ventajas	25	
		Desventajas	26	
		Riesgos	27	
		Seguridad	28	
		Licencias	29	
	Habilidades digitales	Exploración	30	
		Aplicación	31	
		Modificación	32	
		Administración	33	
		Adaptación	34	
		Aporte de Inteligencia Artificial	35	
	Actitudes en el campo digital	Respeto a la propiedad intelectual	36	
		Actitud positiva	37	
		Cumplimiento de normas	38	

	Influencia positiva	39
	Respeto a la propiedad intelectual	40

Con la finalidad de alcanzar resultados objetivos y de calidad la encuesta fue sometida a proceso de validación por parte de tres expertos en el área Dr. Villacis Juan, (anexo 1) Dra. Eulalia Becerra, (anexo 6) Mg. Maritza Quinzo (anexo 11)

Así mismo, la encuesta fue sometida a un estudio de confiabilidad mediante un pilotaje realizado a estudiantes de similares características de las carreras técnicas del mismo instituto, los resultados del pilotaje fueron sometidos al análisis de validez y confiabilidad mediante al Alfa de Cronbach, obteniéndose los siguientes resultados:

Tabla 5

Análisis de Confiabilidad del Instrumento Ambientes Virtuales de Aprendizaje

Alfa de Cronbach	No. De elementos
0,896	21

Nota. Se muestra el alfa de Cronbach y número de elementos.

Tras analizar la tabla 5, se puede evidenciar que el Alfa de Cronbach obtenido nos señala que existe una buena confiabilidad del instrumento, que mide los ambientes virtuales de aprendizaje.

Tabla 6 *Análisis de Confiabilidad del Instrumento Competencias Digitales*

Alfa de Cronbach	No. De elementos
0,897	19

Nota. Se muestra el alfa de Cronbach y el número de elementos evaluados.

Tras analizar la tabla 6, se puede evidenciar que el Alfa de Cronbach obtenido señala que existe una buena confiabilidad del instrumento que mide los

ambientes virtuales de aprendizaje, al referirnos a la encuesta de la variable número 2 se hace referencia a las competencias digitales.

Después de alcanzar los resultados óptimos de niveles de confiabilidad y validez de la encuesta se procedió a su aplicación a la población objeto de estudio. Cuya información fue organizada en tablas de Excel para luego ser analizadas en el programa estadístico SPSS 25, alcanzando la tabulación de los datos por dimensiones e indicadores que representan a las variables de estudio. Esta información fue transformada a datos representativos mediante cálculos de porcentajes y coeficientes de correlación.

Se tomó en cuenta pruebas de normalidad para establecer la característica de la distribución de frecuencias, a decir de los resultado de la prueba de Kolmogorov- Smirnov que se observa en la (tabla 7).

Tabla 7

Prueba de Kolmogórov-Smirnov para la muestra

Pruebas de normalidad

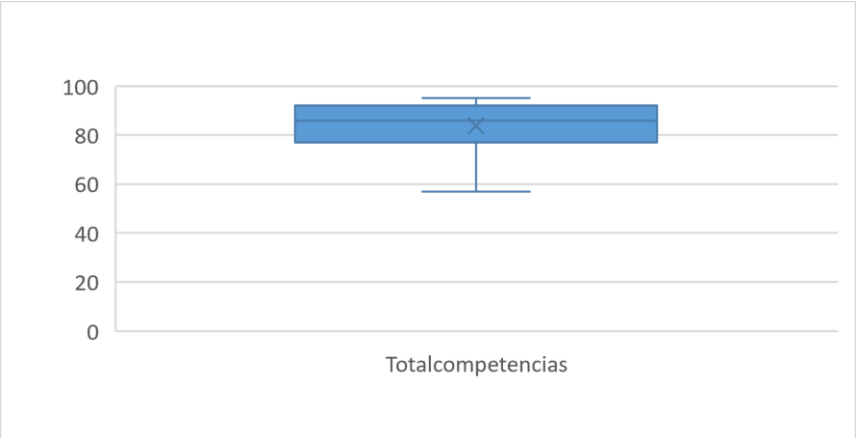
	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Total competencias	0,125	119	0,000	0,929	119	0,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Nota. En la tabla se puede evidenciar el resultado de las pruebas de normalidad

Tabla 8

Representación Gráfica Kologórov-Smirnov en la tabla de bigotes



Como evidencian los resultados de la prueba de normalidad, la distribución de frecuencias de la presente investigación es no paramétrica, dato que permite aplicar el coeficiente de correlación de Rho Spearman para establecer las relaciones entre variables.

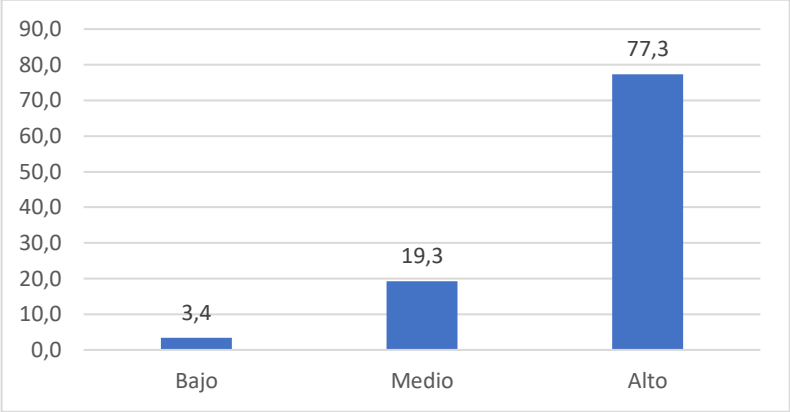
Así también las dimensiones que representan a las variables de estudio fueron categorizadas en niveles representativos a decir: alto, medio y bajo que se consideran, permitiendo comprender las variables de estudio y sus relaciones.

Análisis de los resultados

Para garantizar la fiabilidad de los datos, se utilizó el coeficiente Alpha de Cronbach, validando la consistencia interna de los ítems de la encuesta. Este análisis asegura la coherencia de las medidas con los constructos teóricos y permite interpretar los resultados en función de los objetivos planteados. La presentación incluye gráficos que valoran la primera variable, "Aplicación de Ambientes Virtuales de Aprendizaje", y sus dimensiones, destacando su contribución al estudio.

Gráfico 1

Administración de Tareas

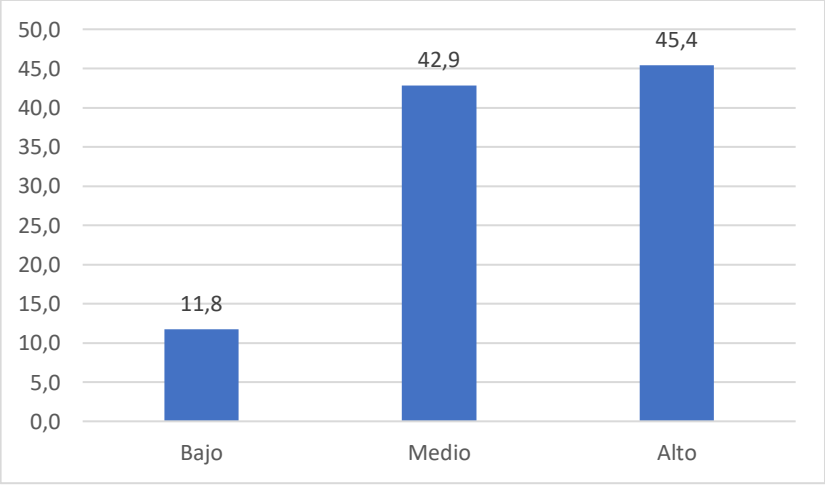


Elaborado por: Acero. (2024)

La administración de tareas en entornos virtuales es clave para evaluar la calidad educativa. El estudio analizó cómo los estudiantes perciben la claridad de instrucciones, la organización de carpetas, el uso de foros y la accesibilidad de recursos. Aunque la mayoría valora positivamente la organización, un 22.7% señala deficiencias en estructura y acceso. Mejorar instrucciones, recursos y participación en foros puede optimizar la experiencia de aprendizaje, favoreciendo un entorno más inclusivo y efectivo.

Gráfico 2

Cumplimiento de Tareas

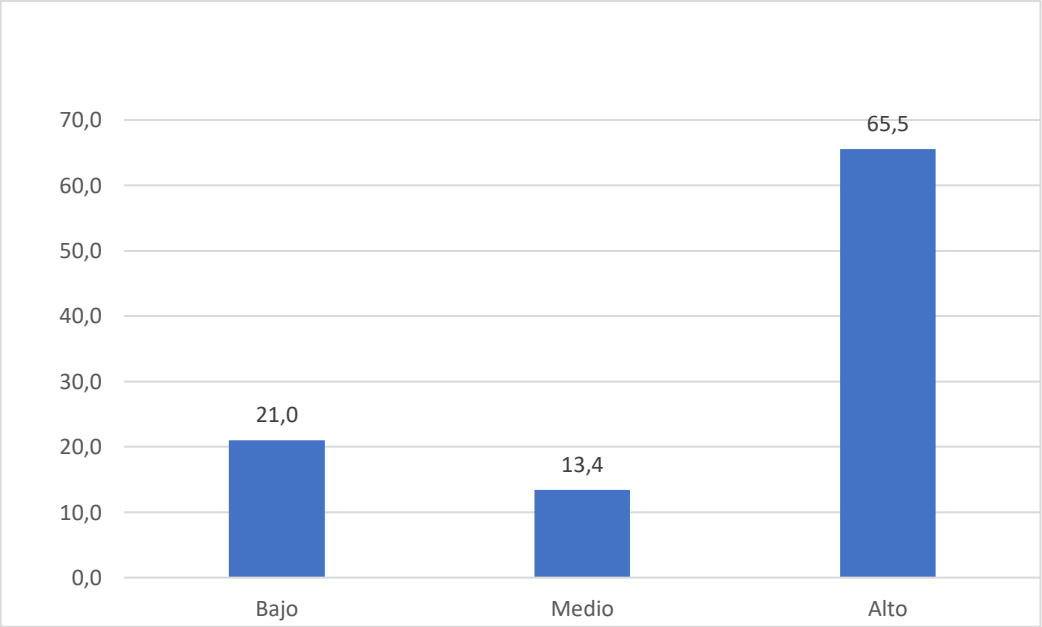


Elaborado por: Acero. (2024)

La investigación destaca aspectos clave en la gestión de tareas en entornos virtuales, como organización, auto matrícula, consultas en línea y acceso a recursos. Aunque el 45.4% cumple tareas efectivamente, un 11.8% percibe carencias en supervisión y apoyo. El 42.9% califica el cumplimiento como promedio. Mejorar la claridad en las instrucciones, el acceso a materiales y el seguimiento docente es esencial para optimizar el proceso, evitar insatisfacción estudiantil y promover un aprendizaje eficaz y continuo.

Gráfico 3

Seguimiento y Evaluación

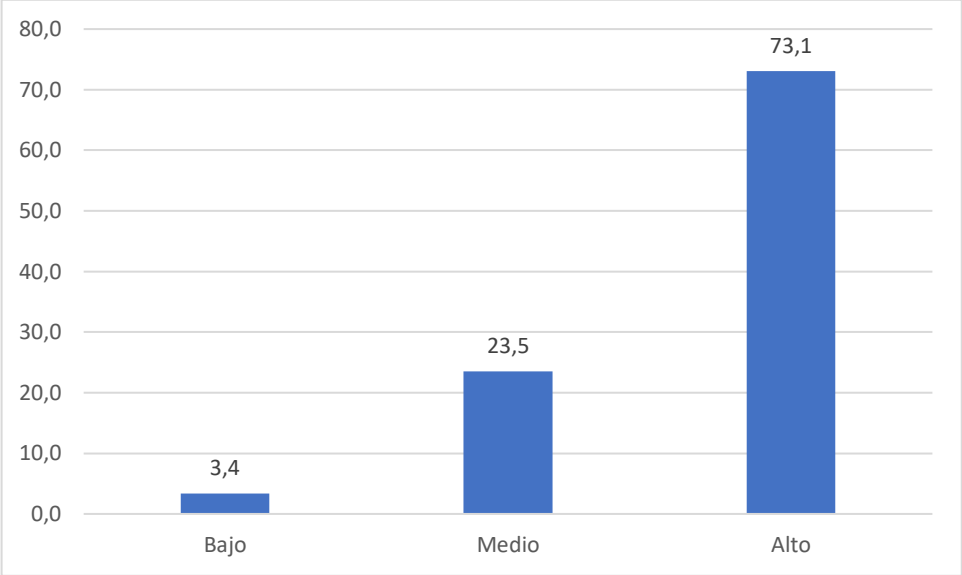


Elaborado por: Acero. (2024)

La encuesta resalta la importancia del seguimiento y evaluación en entornos virtuales, incluyendo retroalimentación, correcciones y registros sistemáticos de calificaciones. El 65.5% de los estudiantes considera adecuado el monitoreo y evaluación, ayudando a alcanzar metas académicas. Sin embargo, el 34.4% percibe deficiencias, indicando áreas de mejora. Además, se analiza la variable "Desarrollo de Competencias Digitales", identificando información clave para optimizar el desempeño estudiantil y reforzar la eficacia de las plataformas educativas.

Gráfico 4

Conocimiento sobre el Área Digital

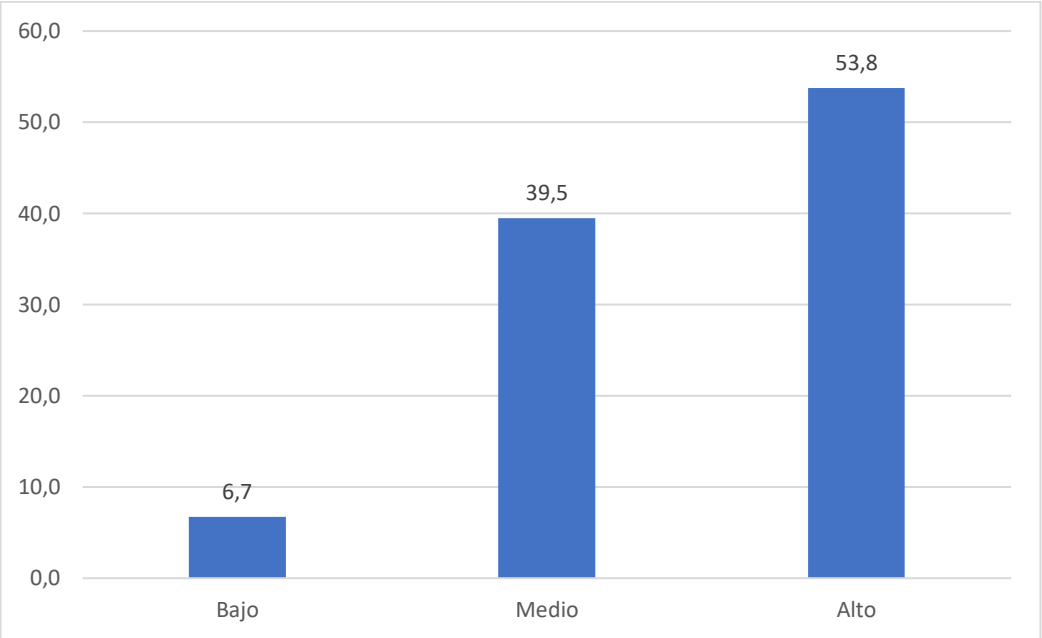


Elaborado por: Acero. (2024)

La encuesta destaca la importancia del conocimiento digital en los estudiantes, desde teorías hasta el uso eficiente de herramientas. El 73.1% se considera competente en razonamiento digital básico, pero no a profundidad, permitiéndoles interactuar y aprovechar entornos virtuales. Sin embargo, el 26.9% enfrenta dificultades con tecnología avanzada, lo que puede afectar su experiencia académica. Comprender seguridad digital, licencias y limitaciones es esencial para optimizar el aprendizaje en una realidad cada vez más digitalizada.

Gráfico 5

Habilidades Digitales

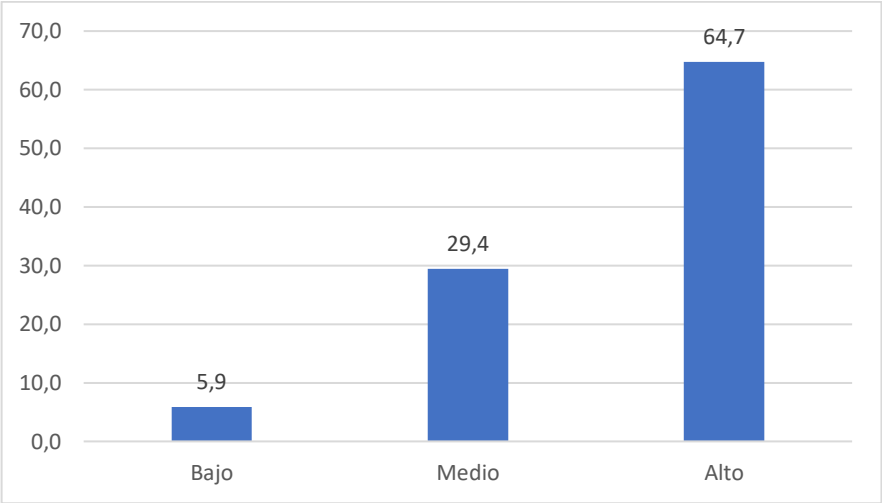


Elaborado por: Acero. (2024)

La investigación revela que el 53.8% de los estudiantes posee un alto desarrollo de habilidades digitales, una ventaja para enfrentar el entorno educativo y laboral digital. Sin embargo, el 46.2% carece de competencias suficientes, lo que limita su acceso a oportunidades educativas y tecnológicas. Esto destaca la necesidad de programas de formación para mejorar sus habilidades, incluyendo inteligencia artificial, garantizando que todos los estudiantes se adapten eficazmente al entorno académico y laboral emergente.

Gráfico 6

Actitudes en el Campo Digital



Elaborado por: Acero . (2024)

La investigación muestra que el 64.7% de los estudiantes tiene actitudes digitales positivas, respetando pautas como la propiedad intelectual y fomentando un entorno ético y seguro. Sin embargo, el 45.5% presenta actitudes promedio, lo que señala áreas de mejora clave. Fortalecer estas actitudes elevará su rendimiento y contribuirá a un ambiente digital más equitativo. Esto permitirá a la institución preparar mejor a los estudiantes para enfrentar y prosperar en el entorno digital actual.

Correlación de las variables ambientes virtuales de aprendizaje y Competencias digitales

En esta fase de la investigación, el objetivo principal es identificar la relación entre la variable independiente Ambientes Virtuales de Aprendizaje y Competencias Digitales. Para ello, se empleará un análisis correlacional mediante el análisis de Spearman, cuyos resultados se detallarán en la tabla siguiente.

Tabla 9

Correlación entre variables de estudio

Correlaciones				
			Total AVA	Total competencias
Rho de Spearman	Total AVA	Coeficiente de correlación	1,000	,567**
		Sig. (bilateral)		0,000
		N	119	119
	Total competencias	Coeficiente de correlación	,567**	1,000
		Sig. (bilateral)	0,000	
		N	119	119

**. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Tras realizar el cálculo mediante la correlación de Spearman, se obtuvo un coeficiente de 0.56, lo cual indica una correlación positiva moderada y estadísticamente significativa entre los Ambientes Virtuales de Aprendizaje y las Habilidades Digitales. Esto sugiere que, en la población estudiada, a medida que aumenta la aplicación de Ambientes Virtuales de Aprendizaje, también se incrementan las Habilidades Digitales, y viceversa.

Tabla 10

Correlación entre dimensiones de la variable Ambientes Virtuales de Aprendizaje

Correlaciones					
			Administración tareas	Cumplimiento tareas	Seguimiento evaluacion
Rho de Spearman	Administración tareas	Coeficiente de correlación	1,000	,492**	,495**
		Sig. (bilateral)		0,000	0,000
		N	119	119	119
	Cumplimiento tareas	Coeficiente de correlación	,492**	1,000	,789**
		Sig. (bilateral)	0,000		0,000
		N	119	119	119
	Seguimiento evaluación	Coeficiente de correlación	,495**	,789**	1,000
		Sig. (bilateral)	0,000	0,000	
		N	119	119	119

En los indicadores se puede destacar la correlación fuerte que existe entre el cumplimiento de tareas y el seguimiento de evaluación, mediante el coeficiente de correlación de Rho de Spearman, ya que se obtiene un resultado de 0.78, es decir entre más se da seguimiento de evaluación, los estudiantes muestran mayor compromiso por en la entrega de tareas.

Tabla 11

Correlación entre las dimensiones de la variable Habilidades Digitales

Correlaciones					
			Conocimientos digital	Habilidades digitales	Actitudes digital
Rho de Spearman	Conocimientos digital	Coeficiente de correlación	1,000	,732**	,699**
		Sig. (bilateral)		0,000	0,000
		N	119	119	119
	Habilidades digitales	Coeficiente de correlación	,732**	1,000	,764**
		Sig. (bilateral)	0,000		0,000
		N	119	119	119
	Actitudes digital	Coeficiente de correlación	,699**	,764**	1,000
		Sig. (bilateral)	0,000	0,000	
		N	119	119	119

En los indicadores se muestra la correlación que existe entre el conocimiento digital y las habilidades digitales, a través de un análisis, es de 0.73 equivalente a correlación alta, misma que resalta la relación entre el conocimiento digital y las habilidades digitales, denotando la importancia de que el estudiante primero debe conocer acerca del mundo digital antes de convertir en una competencia, ya que las competencias se vienen a presentar tras el desarrollo de habilidades. Por otra parte, se destaca también la correlación existente entre las habilidades digitales y las actitudes digitales, denotando una correlación alta con un valor de 0.76.

Discusión de Resultados

Mediante la investigación presentada se evaluó el nivel de impacto que se ha generado a través de la inclusión de ambientes virtuales de aprendizaje y el desarrollo de las competencias digitales en los estudiantes, de manera particular en el área de comunicación y colaboración cooperativa dentro de los entornos virtuales de aprendizaje. Los resultados que se pueden destacar tras su obtención en esta investigación muestran que el acceso a los ambientes virtuales de aprendizaje ha

sido de gran aporte para el proceso de aprendizaje y retroalimentación de los estudiantes, generando de esta manera un impacto positivo para el desarrollo de las competencias digitales de los estudiantes de la Carrera de Educación.

El concepto que tengan los estudiantes es fundamental para proceder en la continuidad de absorción de conocimientos, este hallazgo está en línea con estudios previos, como el de (Cedeño & Murrillo, 2019), quienes mencionan según su análisis que para el 58% de los encuestados, se trata de un entorno de aprendizaje innovador, mientras que para el 22% es un lugar que facilita la interacción con el docente y los compañeros de clase. Existen también opiniones decadentes denotado a través de un 20% considerando que no ofrece contenidos relevantes relacionados con la asignatura. Por último, solo un 8% opina que es una plataforma a la que se accede únicamente para completar tareas no realizadas en el aula.

En la investigación realizada por parte de los autores en mención, se encontró que el 58% de los participantes consideraron los entornos virtuales como un método de innovación educativa. En contraste, mi estudio revela que un 77.3% de los encuestados considera estos entornos útiles para la gestión de tareas. Esta inconformidad da a notar que los estudiantes valoran más el ambiente virtual por su eficacia en la organización y seguimiento de actividades, en lugar de simplemente verlo como una innovación.

Cuanto, a la interacción entre profesores y alumnos, señalaron que un 22% de los encuestados lo consideró un aspecto positivo. Sin embargo, mi investigación indica que esta interacción se asocia más con el cumplimiento de tareas, alcanzando un 45.4% en su máxima expresión. Esto implica que, aunque hay interacción, está más centrada en la realización de actividades específicas que en un intercambio colaborativo continuo.

Además, se identificó un 20% de opiniones negativas respecto a la relevancia del contenido en los entornos virtuales. En mi estudio, la percepción negativa se centra principalmente en el seguimiento y evaluación, donde un 13.4% muestra una valoración baja. Esto indica que, aunque la gestión de tareas es bien recibida, persisten desafíos en la percepción del seguimiento y evaluación, posiblemente debido a una falta de claridad en la retroalimentación o en los criterios evaluativos utilizados.

Por último, solo el 8% de los encuestados en el estudio de Cedeño y Murrillo consideró que el ambiente virtual es únicamente un espacio para completar tareas no finalizadas en clase. En cambio, mi investigación muestra una percepción más amplia sobre el uso del entorno virtual para gestionar y cumplir tareas, sugiriendo que estas plataformas son vistas como una extensión del aula con un papel crucial en la organización de actividades académicas, superando así la mera repetición de tareas.

Por otra parte, destaco la inferencia de la segunda variable considerándose este desarrollo de las competencias digitales en los estudiantes de Educación Superior.

Para lo cual los aspectos a relacionar se dan en conocimientos en la era digital, mediante el desarrollo de sus habilidades y actitudes en el campo. Dentro del desarrollo de competencias digitales, se debe considerar varios aspectos para la ejecución por parte de los estudiantes, es por ello que en el estudio de (León & Contreras, 2022) , el 57% de los estudiantes indicaron que rara vez o casi nunca comparten información en plataformas digitales, mientras que solo el 23% siempre lo hace y el 20% casi siempre. En comparación, mis resultados sugieren que los estudiantes poseen un conocimiento del área digital con un máximo de 73.1%. Esto parece indicar que, aunque el conocimiento técnico del entorno digital es alto, los estudiantes no necesariamente están motivados a compartir información de manera constante en las plataformas, lo que podría señalar una discrepancia entre el dominio de las herramientas digitales y su disposición para utilizarlas en la interacción cotidiana.

Asimismo, se encontró que un 65% de los estudiantes rara vez participan en grupos de colaboración en línea, mientras que un 35% contribuye activamente en dichos grupos. Esta diferencia en participación colaborativa puede relacionarse con los resultados de mi estudio en el que se evaluaron las actitudes en el campo digital, con un porcentaje máximo del 64.7%. Aunque parece haber una actitud generalmente positiva hacia el uso de herramientas digitales, los estudiantes no necesariamente trasladan esta actitud a la participación colaborativa, lo que sugiere la necesidad de explorar barreras que limitan su implicación en comunidades de conocimiento en línea.

Por último, la percepción sobre la identidad digital y normas de interacción también arroja diferencias. El 68% de los estudiantes reconocen el concepto de identidad digital y las normas de convivencia en espacios digitales, mientras que, en mi investigación, los resultados reflejan habilidades digitales con un porcentaje máximo del 53.8%. Esto indica que, aunque los estudiantes pueden entender el concepto de identidad digital, podría haber una brecha en las habilidades prácticas para interactuar plenamente en línea, especialmente en cuanto a la comprensión y aplicación de normas de comportamiento digital. Este aspecto también se ve reflejado en que un 18% de los estudiantes muestran dificultades en reconocer estos conceptos y normas, lo que en mis datos se compara con un porcentaje mínimo del 6.7% en habilidades digitales.

El análisis de los indicadores evidenció una correlación alta (0.73) entre el conocimiento y las habilidades digitales, destacando que el conocimiento digital es fundamental para desarrollar competencias, ya que estas surgen a partir de habilidades consolidadas. Asimismo, se observa una correlación significativa (0.76) entre las habilidades y las actitudes digitales, reforzando su estrecha relación.

CAPÍTULO III
PRODUCTO

Nombre de la Propuesta

Taller interactivo para ambientes virtuales de aprendizaje que estimulen el desarrollo de habilidades digitales.

Definición del Tipo de la Propuesta

El "Taller Interactivo para Ambientes Virtuales de Aprendizaje que estimulen el Desarrollo de Habilidades Digitales" está dirigido a docentes de educación superior con el fin de mejorar sus competencias digitales y su capacidad para crear y gestionar además de mejorar ambientes virtuales de aprendizaje efectivos respondiendo de esta manera a los lineamientos establecidos por el comité curricular correspondiente, incluyendo de esta manera a las líneas de investigación cuanto a la mediación pedagógica, además de la praxis pedagógica y la gestión pedagógica de la innovación.

Este taller responde a la creciente demanda de integrar herramientas y tecnologías digitales en la enseñanza, proporcionando a los docentes los conocimientos y habilidades necesarias para diseñar experiencias educativas interactivas y motivadoras. A través de metodologías innovadoras como el Aprendizaje Basado en Casos (ABC), los participantes explorarán situaciones reales y desarrollarán estrategias

La importancia de este taller radica en la necesidad para que los docentes se adapten a los avances tecnológicos y a las nuevas formas de enseñanza y aprendizaje en el siglo XXI. Al equipar a los docentes con habilidades digitales avanzadas para aplicar dentro de los ambientes virtuales de aprendizaje, no solo se mejora la calidad de la enseñanza, sino que también se potencia el desarrollo integral de los estudiantes, preparándolos mejor para un entorno digitalizado. Además, ambientes virtuales de aprendizaje bien diseñados pueden aumentar

significativamente la participación y el compromiso de los estudiantes, resultando en una educación más efectiva y relevante para las necesidades contemporáneas.

Objetivos

Objetivo General

Potencializar las habilidades de los docentes en la estructuración dinámica en los ambientes virtuales de aprendizaje siendo estos motivadores e innovadores en la que los estudiantes desarrollen estrategias digitales.

Objetivos Específicos

- Sensibilizar sobre la relevancia de organizar adecuadamente los ambientes virtuales de aprendizaje, resaltando cómo una estructura bien definida facilita la navegación, la accesibilidad y la interacción efectiva entre docentes y estudiantes
- Sensibilizar mediante los ambientes de aprendizaje para el desarrollo de competencias digitales en los docentes, promoviendo habilidades como el uso crítico y creativo de tecnologías, la comunicación efectiva en entornos virtuales y la resolución de problemas que a menudo se presentan en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.
- Aplicar estrategias para una mejora en los ambientes virtuales dirigida a los educadores en la utilización eficiente de entornos virtuales de aprendizaje, perfeccionando su aplicación para enriquecer la experiencia académica de los alumnos en la educación superior y formándolos competentes en el mundo digital.

Estructura de la Propuesta

Título: Taller Interactivo para Ambientes Virtuales de Aprendizaje que estimulen el Desarrollo de Habilidades Digitales

Nombre del autor: Elizabeth Acero

Institución: Instituto Superior Tecnológico Universitario Vida Nueva

Descripción del taller: "Taller Interactivo para Ambientes Virtuales de Aprendizaje que Estimulen el Desarrollo de Habilidades Digitales" está diseñado para capacitar a docentes de educación superior en el uso efectivo de tecnologías y plataformas digitales. El taller aborda la creciente necesidad de integrar herramientas digitales en la enseñanza para mejorar la calidad educativa y fomentar el desarrollo de habilidades digitales tanto en los docentes para posterior ellos dirijan a los estudiantes. La metodología empleada está dirigida al aprendizaje basado en casos. Los resultados que se esperan están en la mejora en las habilidades digitales de los docentes.

Se creó una plataforma digital como apoyo y uso para los docentes tras la capacitación, en la que se incluye material de apoyo así como actividades que debieron resolver como respuesta al aprendizaje. (Anexo 35)

Metodología de la Primera Etapa y segunda etapa:

Aprendizaje Basado en Casos (ABC)

Se aplica con el fin de permitir a los docentes enfrentar y resolver problemas complejos y auténticos que se pueden presentar dentro de la utilización de la plataforma, promoviendo la aplicación práctica de teorías y conceptos en contextos reales.

Involucrados: Profesores de diferentes niveles de la carrera de Educación.

Actividades a Desarrollar:

Introducción al Taller:

- Presentación del facilitador y los objetivos del taller.
- Breve introducción a la metodología de Aprendizaje Basado en Casos.
- Importancia de los ambientes virtuales de aprendizaje en la educación superior. (Anexo 38)

Presentación Teórica:

- Definición y características de los ambientes virtuales de aprendizaje.

- Beneficios y desafíos de implementar ambientes virtuales en la educación superior.
- Ejemplos de plataformas y herramientas de aprendizaje virtual. (Anexo 39)

Estudio de Caso:

- Presentación de un caso real de implementación exitosa de un ambiente virtual de aprendizaje en una educación superior, de manera teórica. (Anexo 40)
- Presentación de las conclusiones de cada grupo y discusión (Anexo 27) mediante una evaluación en línea. (Anexo 36)

Metodología de la Tercera etapa:

Diseño de una plataforma

Introducción a la Etapa :

- Breve revisión de los objetivos y metodología de la etapa.
- Importancia de los diseños instruccionales en los ambientes virtuales de aprendizaje. (Anexo 41)
- Conceptos clave de diseño instruccional dentro de una plataforma.
- Principios y mejores prácticas para el diseño de cursos en línea.
- Ejemplos de estrategias instruccionales efectivas en ambientes virtuales.
- Los docentes trabajarán en equipos para crear un curso específico que imparten.

Reflexión y Plan de Acción:

- Reflexión individual sobre cómo pueden aplicar lo aprendido en sus propios cursos.
- Presentación de las conclusiones de cada grupo y discusión (Anexo 27) mediante una evaluación en línea. (Anexo 37)

Metodología de la Cuarta etapa:

Uso correcto de Ambientes Virtuales de Aprendizaje

Actividades a Desarrollar:

Introducción a la Etapa:

- Breve revisión de los objetivos y metodología de la etapa.
- Importancia del uso correcto de los ambientes virtuales de aprendizaje.

Presentación Teórica:

- Principales plataformas de aprendizaje virtual (Classroom,Moodle).
- Funcionalidades clave y mejores prácticas para su uso efectivo.
- Estrategias para la interacción y el compromiso de los estudiantes en ambientes virtuales.(Anexo 42)
- Análisis grupal del caso para identificar estrategias efectivas y su implementación.
- Discusión sobre los desafíos y soluciones encontradas en el caso.
- Evaluación de conocimientos mediante la presentación de su plataforma creada con aulas a compartir con sus estudiantes.
- Los docentes trabajarán en equipos para desarrollar un plan de uso efectivo de un ambiente virtual de aprendizaje para un curso específico que imparten.
- Aplicación de las estrategias discutidas en el estudio de caso.
- Asesoría del facilitador y retroalimentación entre pares.
- Reflexión individual sobre cómo pueden aplicar lo aprendido en sus propios cursos.

Cierre y Evaluación :

- Resumen de los puntos clave discutidos durante la etapa.
- Evaluación del taller por parte de los participantes.
- Espacio para preguntas y respuestas.
- Se realiza una encuesta de satisfacción para que los docentes puedan responder a los resultados tras la ejecución de talleres. (Anexo 43)

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

La investigación confirma una relación positiva entre la aplicación de ambientes virtuales de aprendizaje y el desarrollo de competencias digitales en los estudiantes del Instituto Tecnológico Universitario “Vida Nueva”. Los estudiantes que interactúan de manera regular con plataformas virtuales muestran un mayor dominio en el uso de herramientas tecnológicas, lo que favorece su desarrollo académico y profesional.

Existe una correlación positiva moderada de 0,67, lo cual evidencia una relación significativa entre la variable uno y la variable dos. Esto implica que, a medida que se incrementa el uso y trabajo en los Ambientes Virtuales de Aprendizaje, se generan mejoras notables y conjuntas en el desarrollo de habilidades específicas. Este hallazgo resalta la importancia de integrar estrategias pedagógicas que optimicen estos entornos virtuales para potenciar los resultados educativos. Además, confirma que el diseño y uso adecuado de estos ambientes puede ser un factor determinante para el aprendizaje y el fortalecimiento de competencias esenciales en los estudiantes.

El nivel de desarrollo de las competencias digitales en los estudiantes varía según el grado de exposición a los ambientes virtuales de aprendizaje. Los estudiantes que acceden regularmente a dichas plataformas muestran una mayor competencia en áreas como la resolución de problemas digitales, la gestión de la información y la comunicación en línea. Sin embargo, es necesario fortalecer estos procesos para asegurar una alfabetización digital integral.

Se implementaron estrategias de intervención mediante talleres interactivos para abordar la problemática relacionada con la escasa integración de los ambientes virtuales en los procesos educativos, logrando mejorar el acceso y uso de estas herramientas por parte de los docentes y estudiantes. Estas intervenciones favorecieron un aumento en el desarrollo de competencias digitales, mostrando la importancia de continuar promoviendo el uso de estos entornos para mejorar la calidad educativa en el Instituto.

Recomendaciones

Es recomendable implementar más programas de capacitación continua tanto para docentes como para estudiantes en el uso de los ambientes virtuales de aprendizaje. Esto asegurará un manejo adecuado de las plataformas, fomentando la integración de tecnologías en los procesos educativos de manera más efectiva y promoviendo un entorno de aprendizaje colaborativo que facilite el desarrollo de competencias digitales.

Es recomendable que el Instituto incorpore metodologías pedagógicas innovadoras que se apoyen en ambientes virtuales de aprendizaje, como el aprendizaje basado en proyectos, la gamificación y el trabajo colaborativo. Estas metodologías no solo impulsarán la motivación del estudiantado, sino que también facilitarán la adquisición de competencias digitales avanzadas, fundamentales para enfrentar los desafíos tecnológicos en su formación profesional.

Se recomienda fortalecer la integración de los Ambientes Virtuales de Aprendizaje mediante la implementación continua de talleres interactivos dirigidos a docentes y estudiantes. Estas actividades deben enfocarse en desarrollar competencias digitales avanzadas y promover el uso eficiente de las herramientas tecnológicas en los procesos educativos, sugiriendo establecer un plan institucional que garantice el acceso equitativo a estas plataformas y fomente su utilización como una estrategia clave para mejorar la calidad educativa, contribuyendo al logro de objetivos pedagógicos en el Instituto.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Munévar, P. (2015). Articulación entre modelos, enfoques y sistemas en educación en la virtualidad. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte, 1*(46). Retrieved from chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.redalyc.org/pdf/1942/194242285003.pdf

Aguilar, L. (2020). *importancia de los entornos virtuales en los procesos educativos en el nivel superior.* Tecnología, Ciencia y Educación. Obtenido de https://www.tecnologia-ciencia-educacion.com/index.php/TCE/article/view/485/311

Alcivar, O., Garces, E., & Garcés, E. (2022). INTERACCIÓN Y PARTICIPACIÓN EN AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE: UNA MIRADA COMPRENSIVA DESDE LA PRÁCTICA. *26*, 256-265. Retrieved from http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v14n6/2218-3620-rus-14-06-256.pdf

Belloch, C. (2012). *Entornos Virtuales de Aprendizaje.* Valencia: Universidad de Tecnología Educativa. Obtenido de https://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA3.pdf

Benitez, S. (2020). *La construcción de habilidades digitales estudiantiles en torno al Programa Conectar Igualdad.* Argentina: Ciencia, Tecnología y Tecnología. Obtenido de https://redalyc.org/journal/145/14563165007/14563165007.pdf

Benitez, S. (2020). *La construcción de habilidades digitales estudiantiles en torno al Programa Conectar Igualdad.* Argentina: Redalyc. Obtenido de https://www.redalyc.org/journal/145/14563165007/14563165007.pdf

Camacho, M. (2018). Los entornos vrtuales de aprendizaje un nuevo camino hacia el conocimiento. *Educare, 22*(3). Retrieved from https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/24/24

Cano, V., & Ángel, U. (2023). Perspectivas de los estudiantes sobre las experiencias de aprendizaje en un curso virtual y un MOOC. *Revista anericana de educación a distancia*, 133-155. Retrieved from

https://www.scopus.com/record/display.uri?eid=2-s2.0-85158620725&origin=resultslist&sort=plf-f&src=s&sid=4851ca66cb30b1dcad01178b3326339c&sot=b&sdt=b&s=TITLE-ABS-KEY%28ambientes+virtuales%29&sl=34&sessionSearchId=4851ca66cb30b1dcad01178b3326339c&relpos=2

Castillejos, B., & Torres, C. (2016). *La seguridad en las competencias digitales de los millennials.* Guadalajara: apertura. Obtenido de https://www.redalyc.org/pdf/688/68848010004.pdf

Castro, C. (2020). *Desde este enfoque, en cualquier modalidad educativa es fundamental concebir la evaluación como un proceso permanente que se lleva a cabo de manera organizada y planificada, con el propósito de emitir juicios que contribuyan a mejorar los aprendizajes de.* Chile. Obtenido de https://educacionsuperior.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/49/2020/04/Evaluacion-en-Ambientes-Virtuales-IACC-v2.pdf

Cedeño, E., & Murrillo, J. (2019). *ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE Y SU ROL INNOVADOR EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA.* Manabí: Redalyc. Obtenido de https://www.redalyc.org/pdf/6731/673171021010.pdf

Delia, O. E. (2019). *Plataformas Virtuales de Aprendizaje en la Educación Superior.* México : Ciencias digital. Retrieved from file:///C:/Users/USER/Downloads/2545-Texto%20del%20art%C3%ADculo-11978-1-10-20180129.html

Espina, L. (2022). Procesos de Enseñanza-Aprendizaje. *Revista de ciencias sociales*, 345-357. Retrieved from https://www.redalyc.org/journal/280/28071865030/28071865030.pdf

G. E., & Llumiquinga, S. (2015). *Caracterización de entornos virtuales de enseñanza aprendizaje (EVEA).* Santiago de Cuba: Ciget Holguin. Obtenido de https://www.redalyc.org/pdf/1815/181542152006.pdf

Guiterrez, K. (2017). *El desarrollo de las competencias digitales de niños de quinto y*. TEXTOS Y CONTEXTOS. Obtenido de

file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-ElDesarrolloDeLasCompetenciasDigitalesDeNinosDeQui-6349254.pdf

Huambachano, A. M. (2020). *APLICACIÓN DE UN AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DE.* Revista pedagógica de la Universidad de Cienfuegos. Obtenido de http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v16n75/1990-8644-rc-16-75-384.pdf

León, I., & Contreras, C. (2022). *Competencia digital en estudiantes universitarios: conductas en la comunicación y creación de contenido en espacios virtuales.* México: EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa. Obtenido de https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/2639/1035

Levano, L. (2019). Competencias digitales y educación. *Propósitos y representaciones, 7*(2). Retrieved from chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/http://www.scielo.org.pe/pdf/pyr/v7n2/a22v7n2.pdf

Limiñana, A. (2022). 2022LA INTERVENCIÓN SOCIOEDUCATIVA A TRAVÉS DE PLATAFORMAS VIRTUALES DE APRENDIZAJE. *Revista Internacional de Tecnología Ciencia y Sociedad*, 1-11. doi:https://doi.org/10.37467/revtechno.v11.4420

Londoño, C. (2022). *Estilos de liderazgo en los medios públicos ecuatorianos.* Revista de comunicación. Obtenido de http://www.scielo.org.pe/pdf/rcudep/v21n1/2227-1465-rcudep-21-01-251.pdf

Merchan, Y. (2013). *El impacto de las competencias digitales en los docentes de las instituciones educativas públicas de básica secundaria en los procesos de formación de estudiantes.* Monterrey: Reshearchgate. Obtenido de file:///C:/Users/Usuario/Downloads/2013_MEE_YairFernandoMerchnLesmes.pdf

Montoya et al. (2023). AMBIENTESVIRTUALESDEAPRENDIZAJEENPROYECTOSDECOMUNICACIÓNYMEDIOSENLAESCUELADESUBOFICIALESYNIVELEJECUTIVO“GONZALOJIMÉNEZDEQUESADA”.

RevistaInternacionaldeTecnologíaCienciaySociedad, 1-12. doi:https://doi.org/10.37467/revtechno.v13.4793

Morales, A. (2015). *Desarrollo de competencias digitales docentes en la educaciñon básica.* Guadalajara: Red de revistas científicas de América Latina. Obtenido de https://www.redalyc.org/pdf/688/68830443008.pdf

Morales, E. (2022). *Innovación metodológica para la enseñanza de TIC en educación superior.* Quito, Ecuador: Researchgate. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/360458564_Innovacion_metodologica_para_la_ensenanza_de_TIC_en_educacion_superior

Nóbile, C., & Gutierrez, I. (2022). *Dimensiones e instrumentos para medir la competencia digital en estudiantes universitarios: una revisión sistemática.* EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa. Obtenido de https://edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/2599/1019

Orandini et al. (2022). Análisis sobre la educación virtual, impactos en el proceso formativo y principales tendencias. *Revista de Ciencias Sociales*. Retrieved from https://www.redalyc.org/journal/280/28073811035/html/

Pina, A. (2021). Revisando actitudes ante las tecnologías digitales. *Scielo, 23*(1). Retrieved from http://dx.doi.org/10.22458/ie.v23iespecial.3759

R. C. (2020). *Marco Europeo para la Competencia Digital de los Educadores.* España. Obtenido de https://www.metared.org/content/dam/metared/pdf/marco_europeo_para_la_competencia_digital_de_los_educadores.pdf

Ramos, D., & Solano, G. (2016). *El desarrollo de las competencias digitales desde la cronología institucional y educativa.* Dirección de Información Académica del ITESO. Obtenido de https://rei.iteso.mx/server/api/core/bitstreams/ea895d0b-c5e7-4ba3-90a9-24e8c65b2787/content

Rodriguez, D. (2021). *Ventajas y desventajas de las herramientas tecnológicas en las actividades.* Revista Cientifica Dominio de las Ciencias. Obtenido de file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-VentajasYDesventajasDeLasHerramientasTecnologicasE-8383838.pdf

Roncancio, C. (2019). EVALUACIÓN DE LOS ENTORNOS VIRTUALES DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE (EVEA) DE LA UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS BUCARAMANGA (COLOMBIA) MEDIANTE LA ADAPTACIÓN Y APLICACIÓN DEL SISTEMA LEARNING OBJECT REVIEW INSTRUMENT (LORI). *Universitat de lles Balears*, 1-293. Retrieved from https://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/671465/tcyrb1de1.pdf?seque

Salinas et al. (2021). HÁBITOS DE ESTUDIO, MOTIVACIÓN Y ESTRÉS ESTUDIANTIL EN AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE. *Revista Boletin Redipe*, 392-409. Retrieved from https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/1650/1560

Sampieri, R. H. (2008). *Metodología de la investigación (6ª ed.). McGraw-Hill.* México. Obtenido de https://www.uv.mx/personal/cbustamante/files/2011/06/Metodologia-de-la-Investigaci%C3%83%C2%B3n_Sampieri.pdf

Sautu, R. (2002). *La integración de métodos cualitativos y cuantitativos para el estudio de las experiencias de corrupción.* Buenos Aires: Revista de Epistemología de Ciencias Sociales. Obtenido de https://www.moebio.uchile.cl/13/sautu.html#:~:text=El%20enfoque%20cuantitativo%20permiti%C3%B3%20analizar,percepci%C3%B3n%20de%20niveles%20de%20corrupci%C3%B3n.

Torres, P. (2017). *Tecnología educativa y su papel en el logro de los fines de la educación.* Merida: Revista Venezolana de Educación EDUCERE. Obtenido de https://www.redalyc.org/pdf/356/35652744004.pdf

Valcárcel, A. (2016). *Las competencias digitales en el ámbito educativo.* Salamanca: Universidad de Salamanca. Obtenido de https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/130340/Las%20competencias%20digitales%20en%20el%20ambito%20eductivo.pdf;jsessionid=0A0965798EF04F91A9388808C39987D9?sequence=1

Vargas, G. (2021). Diseño y gestión de entornos virtuales de aprendizaje. *Scielo, 62*(1), 82. Retrieved from chrome-

extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/http://www.scielo.org.bo/pdf/chc/v62n1/v62n1_a12.pdf

Villacis, M., Benavidez, R., & Moreno, M. (2021). Entornos virtuales como espacios de enseñanza-aprendizaje.“Un enfoque teórico para la educación superior”. *Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 695 - 708. doi:Https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i19.230

Villegas, V. (2022). Revista de divulgación científica. Obtenido de https://www.institutocotacachi.edu.ec/revistas/RevistaSabios%28Art2%2923-37.pdf

Zambrano, G. (2021). Recursos virtuales como herramientas didácticas aplicadas en la educación en situación de emergencia. *Polo del Conocimiento, 6*(4). Retrieved from http://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es

Zempoalteca, B., Gonzalez , J., & Guzmán , T. (2023). Competencia digital docente. *apertura*, 102-121. Retrieved from https://www.scielo.org.mx/pdf/apertura/v15n1/2007-1094-apertura-15-01-102.pdf

Zurita et al. (2020). Análisis crítico de ambientes virtuales. *Utopía y praxis latinoamericana*, 33-46. Retrieved from https://www.redalyc.org/journal/279/27964922003/27964922003.pdf

Zurita, C., Zaldivar, A., Cifuentes, A., & Valle, R. (2020). Análisis crítico de ambientes virtuales. *Utopía y Praxis Latinoamericana*, 33-46. doi:Utopía y Praxis Latinoamericana

Zurita.C. (2020). *Análisis crítico de ambientes virtuales.* doi:ttps://doi.org/10.5281/zenodo.4278319

ANEXOS

Anexo 1

Encuesta para validación de instrumento Dr. Villacis Juan

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

DIRECCIÓN DE POSGRADO

TESIS DE INVESTIGACIÓN

Quito, 08 de julio del 2024

Dr. Villacis Juan

Docente Universidad Politécnica Salesiana

Presente:

De mis consideraciones:

Yo, Acero Quilumbaquin Elizabeth Cristina con C.I. 1725178063 solicito a usted muy comedidamente su colaboración con la revisión y validación del instrumento de recolección de datos a aplicarse en torno al Proyecto de investigación, cuyo tema es: Aplicación de ambientes virtuales de aprendizaje en los procesos educativos y el desarrollo de competencias digitales del estudiantado en educación superior tecnológica. Acudo a usted en conocimiento de su experticia en el ámbito educativo.

Seguro de poder contar con su colaboración, me despido deseándole éxitos en sus funciones.

ATENTAMENTE;

Acero Quilumbaquin Elizabeth Cristina

1725178063

Nota. En la imagen se puede observar la carta enviada al Dr.Villacis.

Anexo 2

Continuidad de instrumento documento

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

DIRECCIÓN DE POSGRADO

TESIS DE INVESTIGACIÓN

Autor: Acero Quilumbaquin Elizabeth Cristina **Tutora:** Dra. Alba Guadalupe Yépez Moreno

---

FICHA PARA LA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO.

Tema: Aplicación de ambientes virtuales de aprendizaje en los procesos educativos y el desarrollo de competencias digitales del estudiantado en educación superior tecnológica

Nombre del validador/a.: Dr. Villacis Juan

Fecha: 08-07-2024

Objetivo de la investigación: Establecer la relación entre la aplicación de ambientes virtuales de aprendizaje en los procesos educativos y el desarrollo de competencias digitales de los estudiantes del Instituto Tecnológico Universitario "Vida Nueva".

Operalización de Variables

Variable 1

Aplicación de Ambientes Virtuales de Aprendizaje

Dimensiones	Indicadores
Administración de tareas	Pautan instrucción Organización de carpetas de información Enlaza información Participa en foros Revisión de materiales en abierto Validación y ejecución de trabajos
Cumplimiento de tareas	Auto-matricula Consultas en linea Preparación de tareas Control lecturas Cuestionarios Talleres en linea Subida archivos Revisión de calificaciones

Nota. En la imagen se puede observar la continuidad del documento dirigido al Dr.Villacis.

Anexo 3

Continuidad de instrumento documento

	Darse de baja Información complementaria Seguimiento síncrono y asíncrono
Seguimiento y evaluación	Retroalimentación Correcciones Calificación Registro de notas

Variable 2

Desarrollo de las Competencias Digitales

Dimensiones	**Indicadores**
Conocimientos sobre el área digital	Conceptos Aplicaciones Usos Ventajas Desventajas Riesgos Seguridad Licencias
Habilidades digitales	Exploración Aplicación Modificación Administración Adaptación Aporte de Inteligencia Artificial
Actitudes en el campo digital	Respeto a la propiedad intelectual Actitud positiva Cumplimiento de normas Influencia positiva Inclusión de las IA para el desarrollo

Nota. En la imagen se puede observar la continuidad del documento dirigido al Dr.Villacis.

Anexo 4

Continuidad de instrumento documento

Instrucciones: Luego de revisar con detenimiento la encuesta. Llene la matriz siguiente de acuerdo con su criterio

Ítem	Criterios para evaluar											
	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de inducción a respuestas		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide la variable de estudio		Se recomienda eliminar o modificar el ítem	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	X		X		X		X		X			X
2	X		X		X		X		X			X
3	X		X		X		X		X			X
4	X		X		X		X		X			X
5	X		X		X		X		X			X
6	X		X		X		X		X			X
7	X		X		X		X		X			X
8	X		X		X		X		X			X
9	X		X		X		X		X			X
10	X		X		X		X		X			X
11	X		X		X		X		X			X
12	X		X		X		X		X			X
13	X		X		X		X		X			X
14	X		X		X		X		X			X
15	X		X		X		X		X			X
16	X		X		X		X		X			X
17	X		X		X		X		X			X
18	X		X		X		X		X			X
19	X		X		X		X		X			X
20	X		X		X		X		X			X
21	X		X		X		X		X			X
22	X		X		X		X		X			X
23	X		X		X		X		X			X
24	X		X		X		X		X			X
25	X		X		X		X		X			X
26	X		X		X		X		X			X
27	X		X		X		X		X			X
28	X		X		X		X		X			X
29	X		X		X		X		X			X
30	X		X		X		X		X			X
31	X		X		X		X		X			X
32	X		X		X		X		X			X
33	X		X		X		X		X			X
34	X		X		X		X		X			X
35	X		X		X		X		X			X
36	X		X		X		X		X			X

Nota. En la imagen se puede observar la continuidad del documento dirigido al Dr.Villacis.

Anexo 5

Continuidad de instrumento documento

37	X		X		X		X		X		X
38	X		X		X		X		X		X
39	X		X		X		X		X		X
40	X		X		X		X		X		X

	Criterios Generales	SI	NO	Observaciones
1	El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para su llenado.	X		
2	La escala propuesta para medición es clara y pertinente.	X		
3	Los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación.	X		
4	Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial.	X		
5	El número de ítems es suficiente para la investigación.	X		

Validez: (marque con una x en el casillero correspondiente a su criterio)

Aplicable	x	**No aplicable**		**Aplicable atendiendo a las observaciones**	
Validado Por:	Dr. Villacis Juan	**Cédula:**	1709830283	**Fecha:**	15 de julio del 2024
Firma:		**Teléfono:**	0991004294	**Mail:**	jvillacisj@ups.edu.ec

Nota. La revisión y aprobación se valida por parte del Dr. Villacis Juan.

Anexo 6

Encuesta para validación de instrumento Dra. Becerra Eulalia

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

DIRECCIÓN DE POSGRADO

TESIS DE INVESTIGACIÓN

Quito, 08 de julio del 2024

PhD. Nuñ Becerra Eulalia

Docente Universidad Indoamérica

Presente:

De mis consideraciones:

Yo, Acero Quilumbaquin Elizabeth Cristina con C.I. 1725178063 solicito a usted muy comedidamente su colaboración con la revisión y validación del instrumento de recolección de datos a aplicarse en torno al Proyecto de investigación, cuyo tema es: Aplicación de ambientes virtuales de aprendizaje en los procesos educativos y el desarrollo de competencias digitales del estudiantado en educación superior tecnológica. Acudo a usted en conocimiento de su experticia en el ámbito educativo.

Seguro de poder contar con su colaboración, me despido deseándole éxitos en sus funciones.

ATENTAMENTE;

Acero Quilumbaquin Elizabeth Cristina

1725178063

Nota. En la imagen se puede observar la continuidad del documento dirigido al Dr.Becerra Eulalia.

Anexo 7

Encuesta para validación de instrumento Dra. Becerra Eulalia

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

DIRECCIÓN DE POSGRADO

TESIS DE INVESTIGACIÓN

Autor: Acero Quilumbaquin Elizabeth Cristina **Tutora:** Dra. Alba Guadalupe Yépez Moreno

FICHA PARA LA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO.

Tema: Aplicación de ambientes virtuales de aprendizaje en los procesos educativos y el desarrollo de competencias digitales del estudiantado en educación superior tecnológica

Nombre del validador/a.: Dra. Eulalia Becerra

Fecha: 09-07-2024

Objetivo de la investigación: Establecer la relación entre la aplicación de ambientes virtuales de aprendizaje en los procesos educativos y el desarrollo de competencias digitales de los estudiantes del Instituto Tecnológico Universitario "Vida Nueva".

Operalización de Variables

Variable 1

Aplicación de Ambientes Virtuales de Aprendizaje

Dimensiones	Indicadores
Administración de tareas	Pautas instrucción Organización de carpetas de información Enlaza información Participa en foros Revisión de materiales en abierto Validación y ejecución de trabajos
Cumplimiento de tareas	Auto-matrícula Consultas en línea Preparación de tareas Control lecturas Cuestionarios Talleres en línea Subida archivos Revisión de calificaciones

Nota. En la imagen se puede observar la continuidad del documento dirigido al Dra. Becerra Eulalia.

Anexo 8

Encuesta para validación de instrumento Dra. Becerra Eulalia

	Darse de baja Información complementaria Seguimiento síncrono y asíncrono
Seguimiento y evaluación	Retroalimentación Correcciones Calificación Registro de notas

Variable 2

Desarrollo de las Competencias Digitales

Dimensiones	**Indicadores**
Conocimientos sobre el área digital	Conceptos Aplicaciones Usos Ventajas Desventajas Riesgos Seguridad Licencias
Habilidades digitales	Exploración Aplicación Modificación Administración Adaptación Aporte de Inteligencia Artificial
Actitudes en el campo digital	Respeto a la propiedad intelectual Actitud positiva Cumplimiento de normas Influencia positiva Inclusión de las IA para el desarrollo

Nota. En la imagen se puede observar la continuidad del documento dirigido a la Dra. Becerra Eulalia.

Anexo 9

Encuesta para validación de instrumento Dra. Becerra Eulalia

Instrucciones: Luego de revisar con detenimiento la encuesta. Llene la matriz siguiente de acuerdo con su criterio.

Ítem	Criterios para evaluar											
	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de inducción a respuestas		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide la variable de estudio		Se recomienda eliminar o modificar el ítem	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	X		X		X		X		X		X	
2	X		X		X		X		X		X	
3	X		X		X		X		X		X	
4	X		X		X		X		X		X	
5	X		X		X		X		X		X	
6	X		X		X		X		X		X	
7	X		X		X		X		X		X	
8	X		X		X		X		X		X	
9	X		X		X		X		X		X	
10	X		X		X		X		X		X	
11	X		X		X		X		X		X	
12	X		X		X		X		X		X	
13	X		X		X		X		X		X	
14	X		X		X		X		X		X	
15	X		X		X		X		X		X	
16	X		X		X		X		X		X	
17	X		X		X		X		X		X	
18	X		X		X		X		X		X	
19	X		X		X		X		X		X	
20	X		X		X		X		X		X	
21	X		X		X		X		X		X	
22	X		X		X		X		X		X	
23	X		X		X		X		X		X	
24	X		X		X		X		X		X	
25	X		X		X		X		X		X	
26	X		X		X		X		X		X	
27	X		X		X		X		X		X	
28	X		X		X		X		X		X	
29	X		X		X		X		X		X	
30	X		X		X		X		X		X	
31	X		X		X		X		X		X	
32	X		X		X		X		X		X	
33	X		X		X		X		X		X	
34	X		X		X		X		X		X	
35	X		X		X		X		X		X	
36	X		X		X		X		X		X	

Nota. En la imagen se puede observar la continuidad del documento dirigido a la Dra. Becerra Eulalia.

Anexo 10

Encuesta para validación de instrumento Dra. Becerra Eulalia

37	X		X		X		X		X		X
38	X		X		X		X		X		X
39	X		X		X		X		X		X
40	X		X		X		X		X		X

	Criterios Generales	SI	NO	Observaciones
1	El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para su llenado	X		
2	La escala propuesta para medición es clara y pertinente	X		
3	Los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación.	X		
4	Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial.	X		
5	El número de ítems es suficiente para la investigación	X		

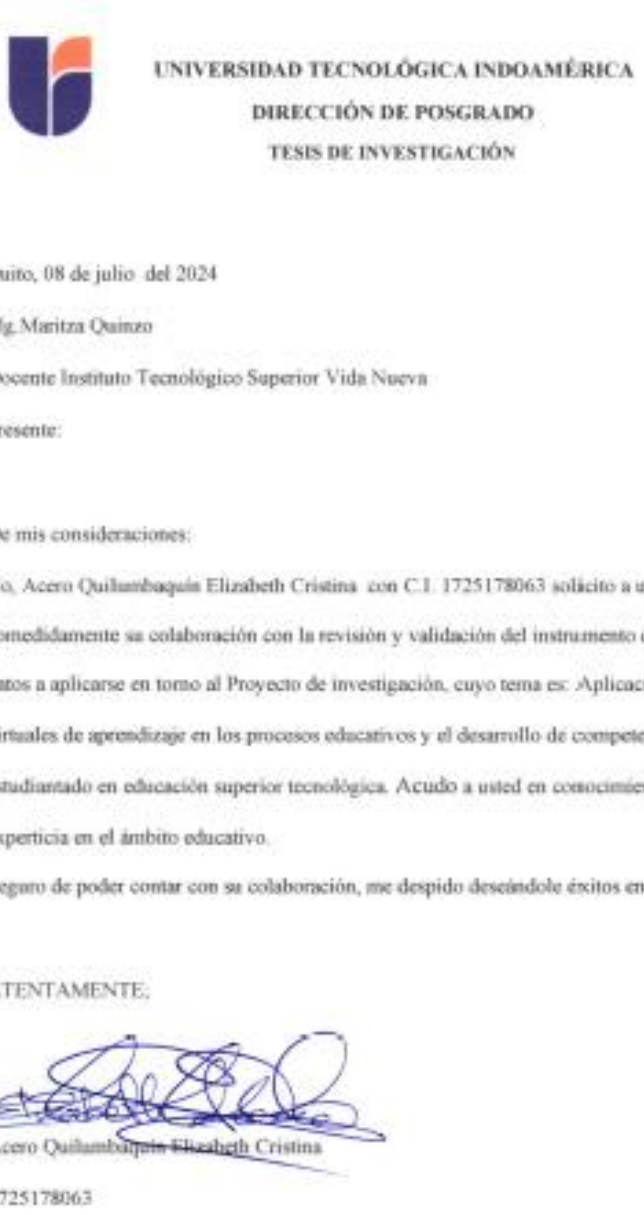
Validez: (marque con una x en el casillero correspondiente a su criterio)

Aplicable		**No aplicable**		**Aplicable atendiendo a las observaciones**	
Validado Por:	Dra. Eulalia Becerra	**Cédula:**	0201329562	**Fecha:**	Martes 9 de julio 2024
Firma:		**Teléfono:**	0962922972	**Mail:**	eulaliabecerra@uti.edu.ec

Nota. La revisión y aprobación se valida por parte de la Dra. Becerra Eulalia

Anexo 11

Encuesta para validación de instrumento Mg. Quinzo Maritza



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

DIRECCIÓN DE POSGRADO

TESIS DE INVESTIGACIÓN

Quito, 08 de julio del 2024

Mg. Maritza Quinzo

Docente Instituto Tecnológico Superior Vida Nueva

Presente:

De mis consideraciones:

Yo, Acero Quilumbaquin Elizabeth Cristina con C.I. 1725178063 solicito a usted muy comedidamente su colaboración con la revisión y validación del instrumento de recolección de datos a aplicarse en torno al Proyecto de investigación, cuyo tema es: Aplicación de ambientes virtuales de aprendizaje en los procesos educativos y el desarrollo de competencias digitales del estudiantado en educación superior tecnológica. Acudo a usted en conocimiento de su experticia en el ámbito educativo.

Seguro de poder contar con su colaboración, me despido deseándole éxitos en sus funciones.

ATENTAMENTE,

Acero Quilumbaquin Elizabeth Cristina

1725178063

Nota. En la imagen se puede observar la solicitud para la revisión de dimensiones en variables para la Mg. Maritza Quinzo.

Anexo 12

Encuesta para validación de instrumento Mg. Quinzo Maritza

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

DIRECCIÓN DE POSGRADO

TESIS DE INVESTIGACIÓN

Autor: Acero Quilumbaquin Elizabeth Cristina **Tutora:** Dra. Alba Guadalupe Yépez Moreno

FICHA PARA LA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO.

Tema: Aplicación de ambientes virtuales de aprendizaje en los procesos educativos y el desarrollo de competencias digitales del estudiantado en educación superior tecnológica

Nombre del validador/a.: Mg. Maritza Quinzo

Fecha: 10-07-2024

Objetivo de la investigación: Establecer la relación entre la aplicación de ambientes virtuales de aprendizaje en los procesos educativos y el desarrollo de competencias digitales de los estudiantes del Instituto Tecnológico Universitario "Vida Nueva".

Operalización de Variables

Variable 1

Aplicación de Ambientes Virtuales de Aprendizaje

Dimensiones	Indicadores
Administración de tareas	Pautan instrucción Organización de carpetas de información Enlaza información Participa en foros Revisión de materiales en abierto Validación y ejecución de trabajos
Cumplimiento de tareas	Auto-matricula Consultas en línea Preparación de tareas Control lecturas Cuestionarios Talleres en línea Subida archivos Revisión de calificaciones

Nota. En la imagen se puede observar la continuidad del documento dirigido a la Mg. Quinzo Maritza.

Anexo 13

Encuesta para validación de instrumento Mg. Quinzo Maritza

	Darse de baja Información complementaria Seguimiento sincrono y asincrono
Seguimiento y evaluación	Retroalimentación Correcciones Calificación Registro de notas

Variable 2

Desarrollo de las Competencias Digitales

Dimensiones	Indicadores
Conocimientos sobre el área digital	Conceptos Aplicaciones Usos Ventajas Desventajas Riesgos Seguridad Licencias
Habilidades digitales	Exploración Aplicación Modificación Administración Adaptación Aporte de Inteligencia Artificial
Actitudes en el campo digital	Respeto a la propiedad intelectual Actitud positiva Cumplimiento de normas Influencia positiva Inclusión de las IA para el desarrollo

Nota. En la imagen se puede observar la continuidad del documento dirigido a la Mg. Quinzo Maritza.

Anexo 14

Encuesta para validación de instrumento Mg. Quinzo Maritza

Instrucciones: Luego de revisar con detenimiento la encuesta. Llene la matriz siguiente de acuerdo con su criterio.

Ítem	Criterios para evaluar											
	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de inducción a respuestas		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide la variable de estudio		Se recomienda eliminar o modificar el ítem	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	X		X		X		X		X		X	
2	X		X		X		X		X		X	
3	X		X		X		X		X		X	
4	X		X		X		X		X		X	
5	X		X		X		X		X		X	
6	X		X		X		X		X		X	
7	X		X		X		X		X		X	
8	X		X		X		X		X		X	
9	X		X		X		X		X		X	
10	X		X		X		X		X		X	
11	X		X		X		X		X		X	
12	X		X		X		X		X		X	
13	X		X		X		X		X		X	
14	X		X		X		X		X		X	
15	X		X		X		X		X		X	
16	X		X		X		X		X		X	
17	X		X		X		X		X		X	
18	X		X		X		X		X		X	
19	X		X		X		X		X		X	
20	X		X		X		X		X		X	
21	X		X		X		X		X		X	
22	X		X		X		X		X		X	
23	X		X		X		X		X		X	
24	X		X		X		X		X		X	
25	X		X		X		X		X		X	
26	X		X		X		X		X		X	
27	X		X		X		X		X		X	
28	X		X		X		X		X		X	
29	X		X		X		X		X		X	
30	X		X		X		X		X		X	
31	X		X		X		X		X		X	
32	X		X		X		X		X		X	
33	X		X		X		X		X		X	
34	X		X		X		X		X		X	
35	X		X		X		X		X		X	
36	X		X		X		X		X		X	

Nota. En la imagen se puede observar la continuidad del documento dirigido a la Mg.Maritza Quinzo.

Anexo 15

Encuesta para validación de instrumento Mg. Quinzo Maritza

37	X		X		X		X		X		X
38	X		X		X		X		X		X
39	X		X		X		X		X		X
40	X		X		X		X		X		X

	Criterios Generales	SI	NO	Observaciones
1	El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para su llenado.	X		
2	La escala propuesta para medición es clara y pertinente.	X		
3	Los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación.	X		
4	Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial.	X		
5	El número de ítems es suficiente para la investigación.	X		

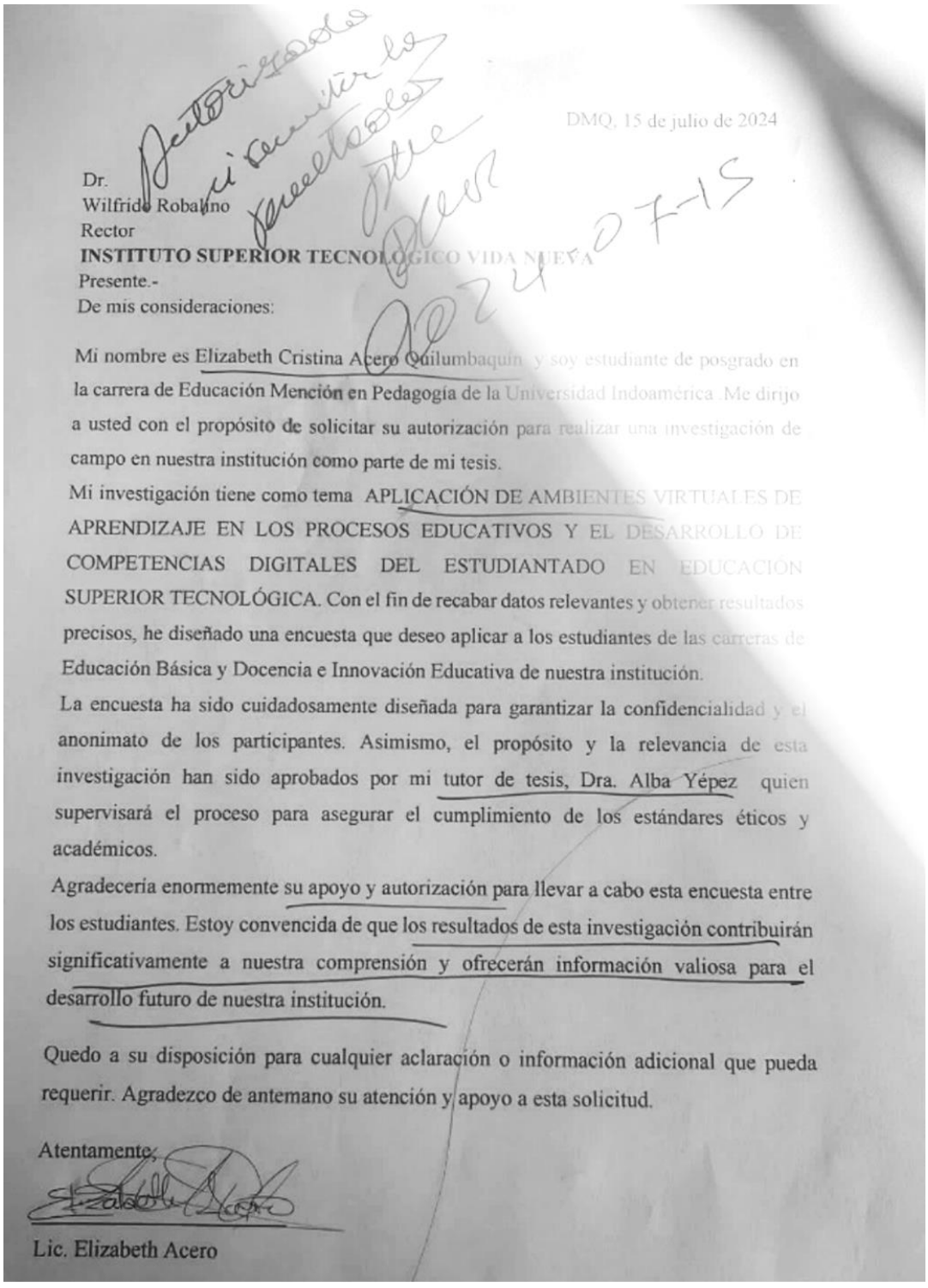
Validez: (marque con una x en el casillero correspondiente a su criterio)

Aplicable	x	**No aplicable**		**Aplicable atendiendo a las observaciones**	
Validado Por:	Mg. Maritza Quinzo	**Cédula:**	0604365205	**Fecha:**	Miércoles 10 de julio 2024
Firma:		**Teléfono:**	0983665465	**Mail:**	maritza.quinzo@istvidanueva.edu.ec

Nota. La revisión y aprobación se valida por parte del Mg. Quinzo Maritza.

Anexo 16

Solicitud rectorado, encuesta aplicar a estudiantes



DMQ, 15 de julio de 2024

Dr.
Wilfrido Robalino
Rector
INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO VIDA NUEVA
Presente.-
De mis consideraciones:

Mi nombre es Elizabeth Cristina Acero Quilumbaquin y soy estudiante de posgrado en la carrera de Educación Mención en Pedagogia de la Universidad Indoamérica. Me dirijo a usted con el propósito de solicitar su autorización para realizar una investigación de campo en nuestra institución como parte de mi tesis.

Mi investigación tiene como tema APLICACIÓN DE AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE EN LOS PROCESOS EDUCATIVOS Y EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS DIGITALES DEL ESTUDIANTADO EN EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA. Con el fin de recabar datos relevantes y obtener resultados precisos, he diseñado una encuesta que deseo aplicar a los estudiantes de las carreras de Educación Básica y Docencia e Innovación Educativa de nuestra institución.

La encuesta ha sido cuidadosamente diseñada para garantizar la confidencialidad y el anonimato de los participantes. Asimismo, el propósito y la relevancia de esta investigación han sido aprobados por mi tutor de tesis, Dra. Alba Yépez quien supervisará el proceso para asegurar el cumplimiento de los estándares éticos y académicos.

Agradecería enormemente su apoyo y autorización para llevar a cabo esta encuesta entre los estudiantes. Estoy convencida de que los resultados de esta investigación contribuirán significativamente a nuestra comprensión y ofrecerán información valiosa para el desarrollo futuro de nuestra institución.

Quedo a su disposición para cualquier aclaración o información adicional que pueda requerir. Agradezco de antemano su atención y apoyo a esta solicitud.

Atentamente,

Lic. Elizabeth Acero

Nota. Se valida que la solicitud fue aceptada para aplicar la encuesta a los estudiantes.

Anexo 17

Encuesta Indicadores

APLICACIÓN DE AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE						
		ALTERNATIVAS				
		S	CS	AV	MPV	N
1	¿En los entornos virtuales de aprendizaje con los que interactúa se pautan instrucciones que orientan las actividades de aprendizaje siendo estas instrucciones claras como pautas?					
2	¿Los entornos virtuales de aprendizaje en los que usted interactúa contienen información organizada en carpetas?					
3	¿La información que se encuentra en el entorno virtual de aprendizaje se relaciona con los contenidos tratados en clase presencial?					
4	¿En los entornos virtuales de aprendizaje en el que usted interactúa se encuentran foros para su participación ?					
5	¿En los entornos virtuales de aprendizaje en los que interactúa los documentos que encuentra son de acceso abierto (libre descarga)?					
6	¿Las tareas o trabajos en el entorno virtual de aprendizaje son revisados y calificados en el tiempo estipulado (máximo 48 horas)?					
7	¿El ambiente virtual de aprendizaje tiene un apartado para que usted pueda realizar la auto matricula?					

8	¿En los entornos virtuales de aprendizaje en el que usted interactúa puede realizar consultas en línea sincrónicas (chat directo)?					
9	¿En el entorno virtual de aprendizaje se colocan tareas con anticipación previniendo el tiempo de elaboración y entrega?					
10	¿En el entorno virtual del aprendizaje en los que usted interactúa se coloca controles de lecturas para el apoyo del aprendizaje?					
11	¿En el entorno virtual del aprendizaje existen cuestionarios para reforzar los contenidos?					
12	¿En el entorno virtual del aprendizaje existen cuestionarios para evaluar los contenidos?					
13	¿En el entorno virtual de aprendizajes se colocan talleres en línea para el cumplimiento de tareas?					
14	¿En los entornos virtuales de aprendizaje que usted interactúa se puede observar archivos subidos a la plataforma referente al tema tratado en la clase presencial?					
15	¿En los entornos virtuales de aprendizaje usted puede revisar las calificaciones otorgadas a sus tareas por parte de los docentes?					

16	¿En los entornos virtuales de aprendizaje tiene la opción de darse de baja (salir del ambiente)? Considera prudente hacerlo.					
17	¿En los entornos virtuales de aprendizaje usted encuentra información complementaria (documentos de ampliación del tema) para su uso?					
18	¿En su plataforma se encuentra información para trabajar actividades síncronas (tiempo real) y asíncronas (en cualquier momento)?					
19	¿En los entornos virtuales de aprendizaje encuentra usted actividades de retroalimentación (aclaraciones de refuerzo)?					
20	¿Los entornos virtuales de aprendizaje brindan opciones (varios intentos) para realizar correcciones en sus trabajos una vez presentados?					
21	¿Dentro de los entornos virtuales de aprendizaje se registran las notas y son accesibles al estudiante?					

DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DIGITALES						
22	Navego en las plataformas digitales					
23	Comprendo el uso de las plataformas digitales					
24	Comprendo las ventajas de las competencias digitales					
25	Comprendo las desventajas de las competencias digitales					

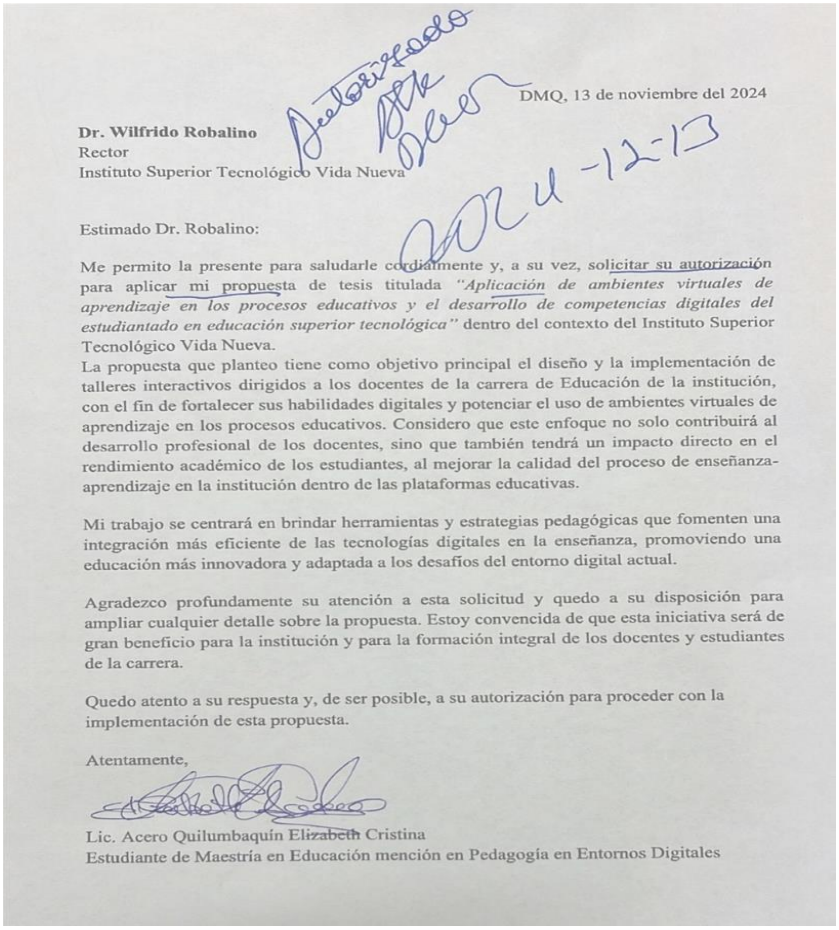
26	Identifico riesgos de navegar en las plataformas digitales					
27	Navego con seguridad en las plataformas digitales (evitando virus o páginas con acceso denegado)					
28	Comprendo las licencias de las competencias digitales					
29	Tomo en cuenta las licencias y derechos de autor					
30	Utilizo nuevas herramientas y aplicaciones digitales (Adobe Learning Manager, Litmos, TalentLMS)					
31	Al navegar en las plataformas digitales uso de manera eficaz las tecnologías digitales (Canva, Genially, Moodle, Google sites, Powton, Blogger)					
32	Adapto las tecnologías digitales según mis necesidades					
33	Aplico las tecnologías digitales actuales (inteligencia artificial)					
34	Aplico recursos y herramientas digitales actuales					
35	Sus habilidades digitales complementan su proceso educativo					
36	Tomo en cuenta las normas de propiedad intelectual en el uso de contenido digital					
37	Tengo una actitud positiva y abierta hacia el uso de las tecnologías digitales					
38	Cumplo con las normas y políticas establecidas para el uso de las tecnologías digitales					

39	Navegar en las plataformas digitales es una influencia positiva para mi formación					
40	El desarrollo de mis competencias digitales requiere del uso de inteligencia artificial					

Nota. Encuesta de indicadores

Anexo 18

Solicitud rectorado, encuesta aplicar a docentes



DMQ, 13 de noviembre del 2024

Dr. Wilfrido Robalino
Rector
Instituto Superior Tecnológico Vida Nueva

Estimado Dr. Robalino:

Me permito la presente para saludarle cordialmente y, a su vez, solicitar su autorización para aplicar mi propuesta de tesis titulada *"Aplicación de ambientes virtuales de aprendizaje en los procesos educativos y el desarrollo de competencias digitales del estudiantado en educación superior tecnológica"* dentro del contexto del Instituto Superior Tecnológico Vida Nueva.
La propuesta que planteo tiene como objetivo principal el diseño y la implementación de talleres interactivos dirigidos a los docentes de la carrera de Educación de la institución, con el fin de fortalecer sus habilidades digitales y potenciar el uso de ambientes virtuales de aprendizaje en los procesos educativos. Considero que este enfoque no solo contribuirá al desarrollo profesional de los docentes, sino que también tendrá un impacto directo en el rendimiento académico de los estudiantes, al mejorar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje en la institución dentro de las plataformas educativas.

Mi trabajo se centrará en brindar herramientas y estrategias pedagógicas que fomenten una integración más eficiente de las tecnologías digitales en la enseñanza, promoviendo una educación más innovadora y adaptada a los desafíos del entorno digital actual.

Agradezco profundamente su atención a esta solicitud y quedo a su disposición para ampliar cualquier detalle sobre la propuesta. Estoy convencida de que esta iniciativa será de gran beneficio para la institución y para la formación integral de los docentes y estudiantes de la carrera.

Quedo atento a su respuesta y, de ser posible, a su autorización para proceder con la implementación de esta propuesta.

Atentamente,

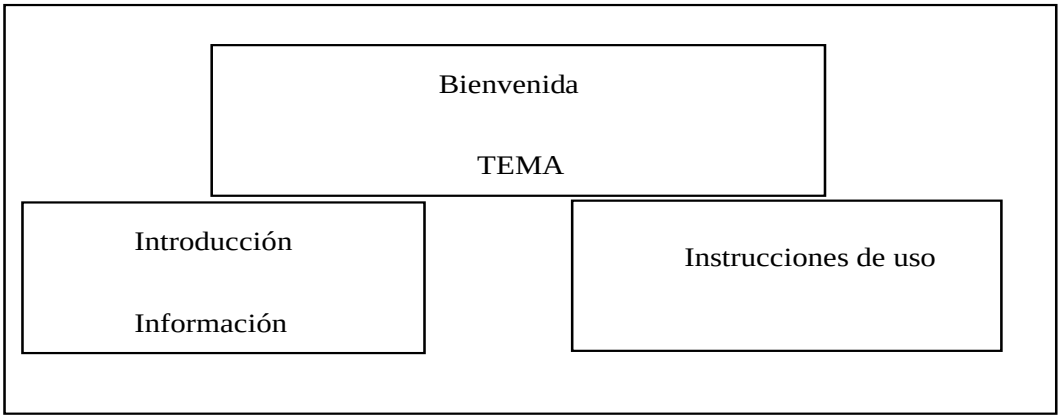
Lic. Acero Quilumbaquín Elizabeth Cristina
Estudiante de Maestría en Educación mención en Pedagogía en Entornos Digitales

Nota. Solicitud de permiso para aplicar la propuesta hacia los docentes.

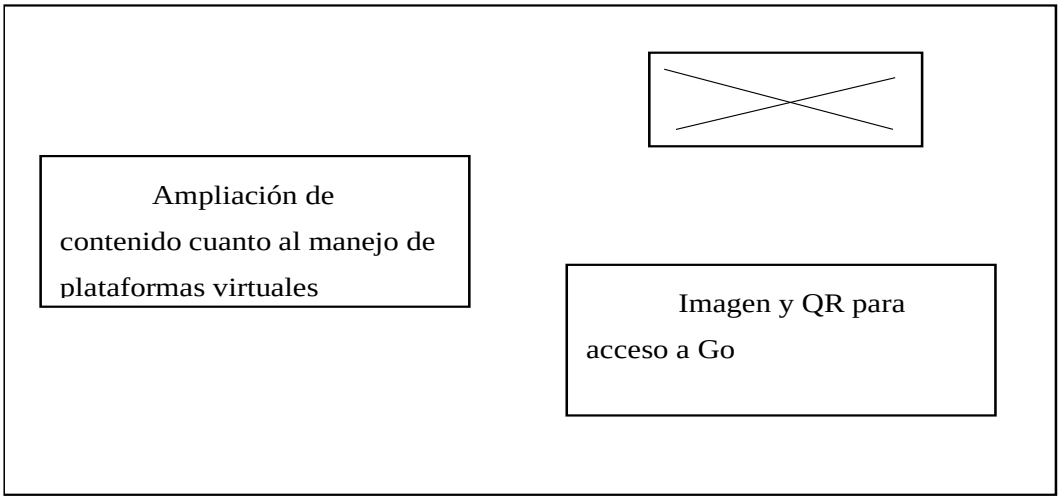
Anexo 19

Bosquejo de taller interactivo en el aula virtual para docentes

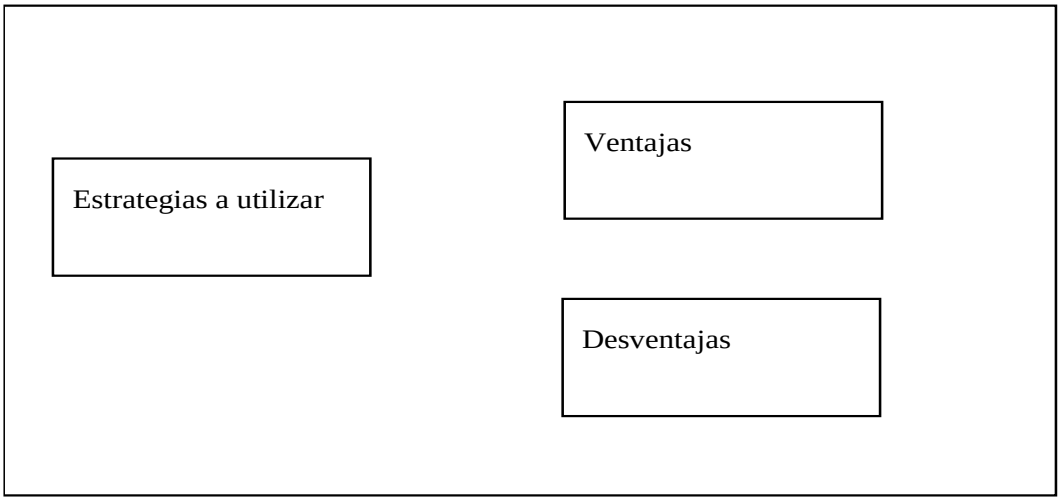
Página principal



Páginas de contenido



Páginas de recursos



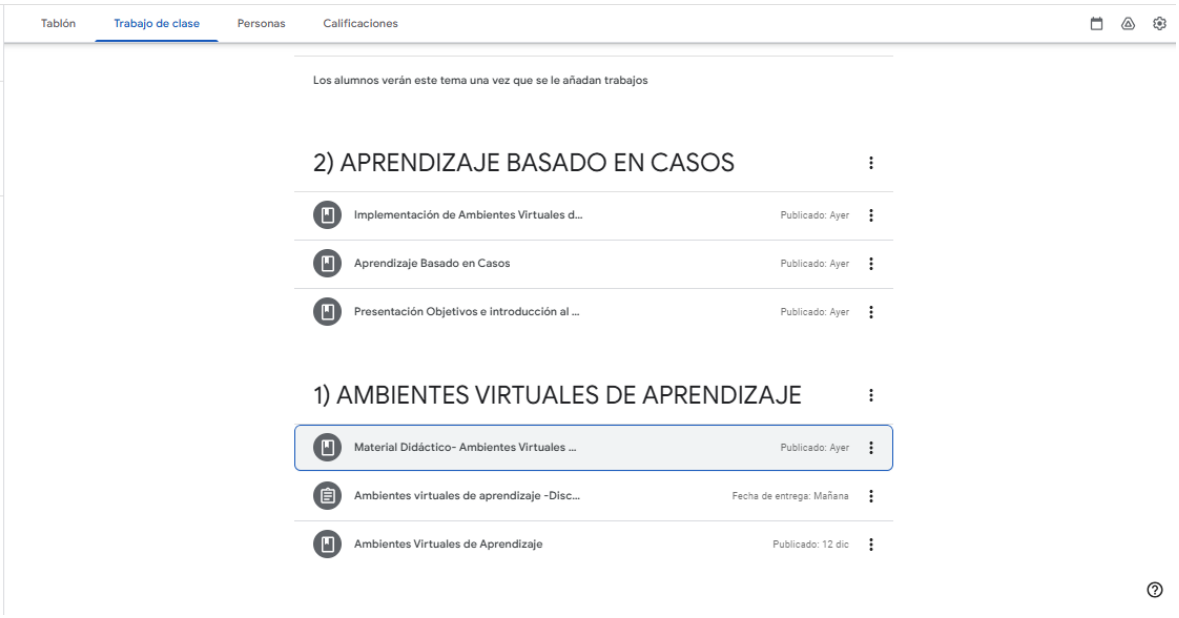
Anexo 20

Plataforma de apoyo del taller de Ambientes Virtuales.

Nota. Plataforma Virtual para interacción con los docentes participantes.

Anexo 21

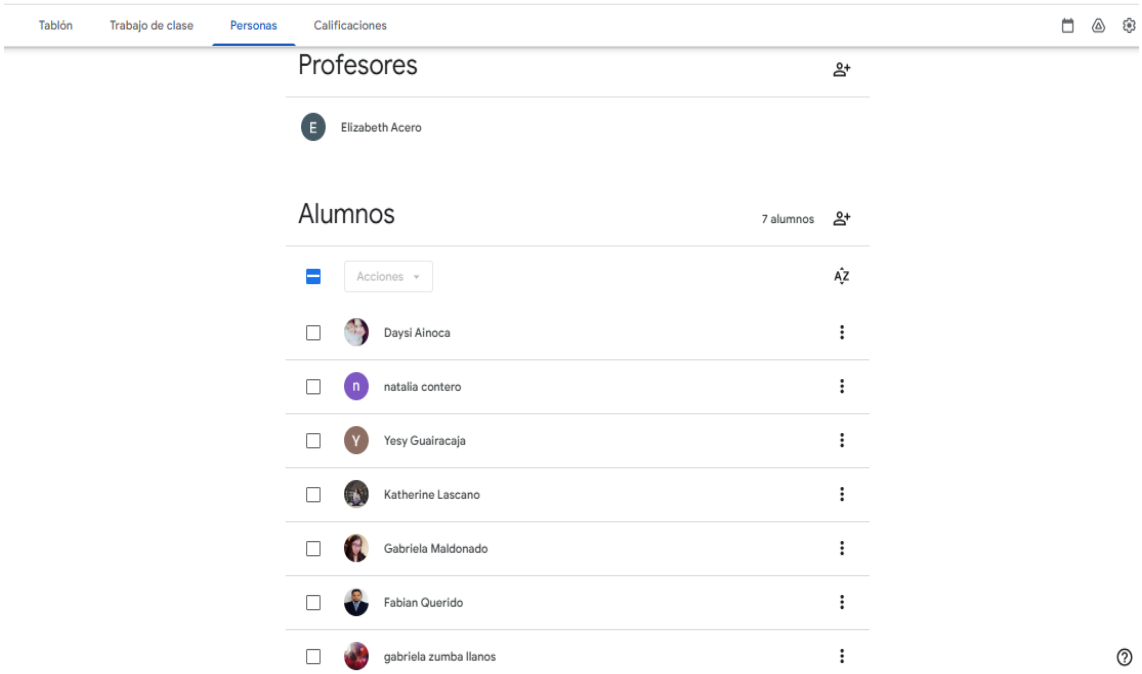
Materiales de cada Taller.



Nota. Material para reforzar el proceso durante el taller.

Anexo 22

Docentes participantes



Nota. Nómina de docentes participantes en el taller.

Anexo 23

Material elaborado como apoyo al taller

Nota. Material empleado como apoyo durante el taller.

Anexo 24

Material empleado como guía en el taller

Nota. Material utilizado como guía durante el taller.

Anexo 25

Material visual para refuerzo durante el taller.

Nota. Material de apoyo visual durante el taller.

Anexo 26

Taller uno ambientes virtuales del aprendizaje

Nota. En la imagen se pude validar la parte activa entre docentes en el taller 1 ambientes virtuales de aprendizaje.

Anexo 27

Taller dos Aprendizaje Basado en Casos

Nota. En la imagen se pude validar la parte activa entre docentes en el taller 2 denominado Aprendizaje Basado en Casos.

Anexo 28

Taller tres diseño de una plataforma

Nota. En la imagen se pude validar la parte activa entre docentes en el taller tres denominado Diseño de una Plataforma.

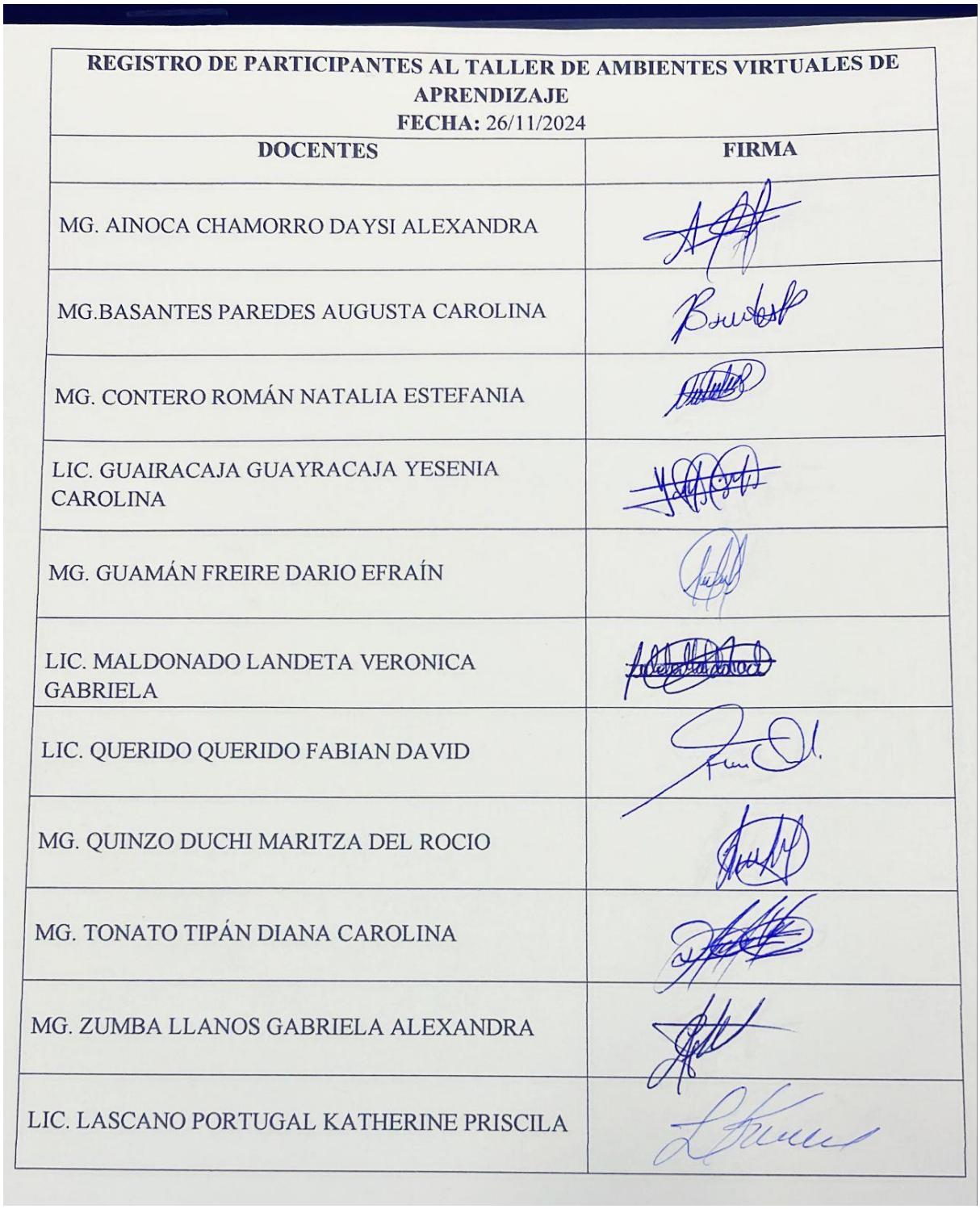
Anexo 29

Taller cuatro presentación de una plataforma Moodle

Nota. En la imagen se pude validar la parte activa entre docentes en el taller cuatro denominado Presentación de una plataforma Moodle.

Anexo 30

Registro de participación de los docentes taller uno

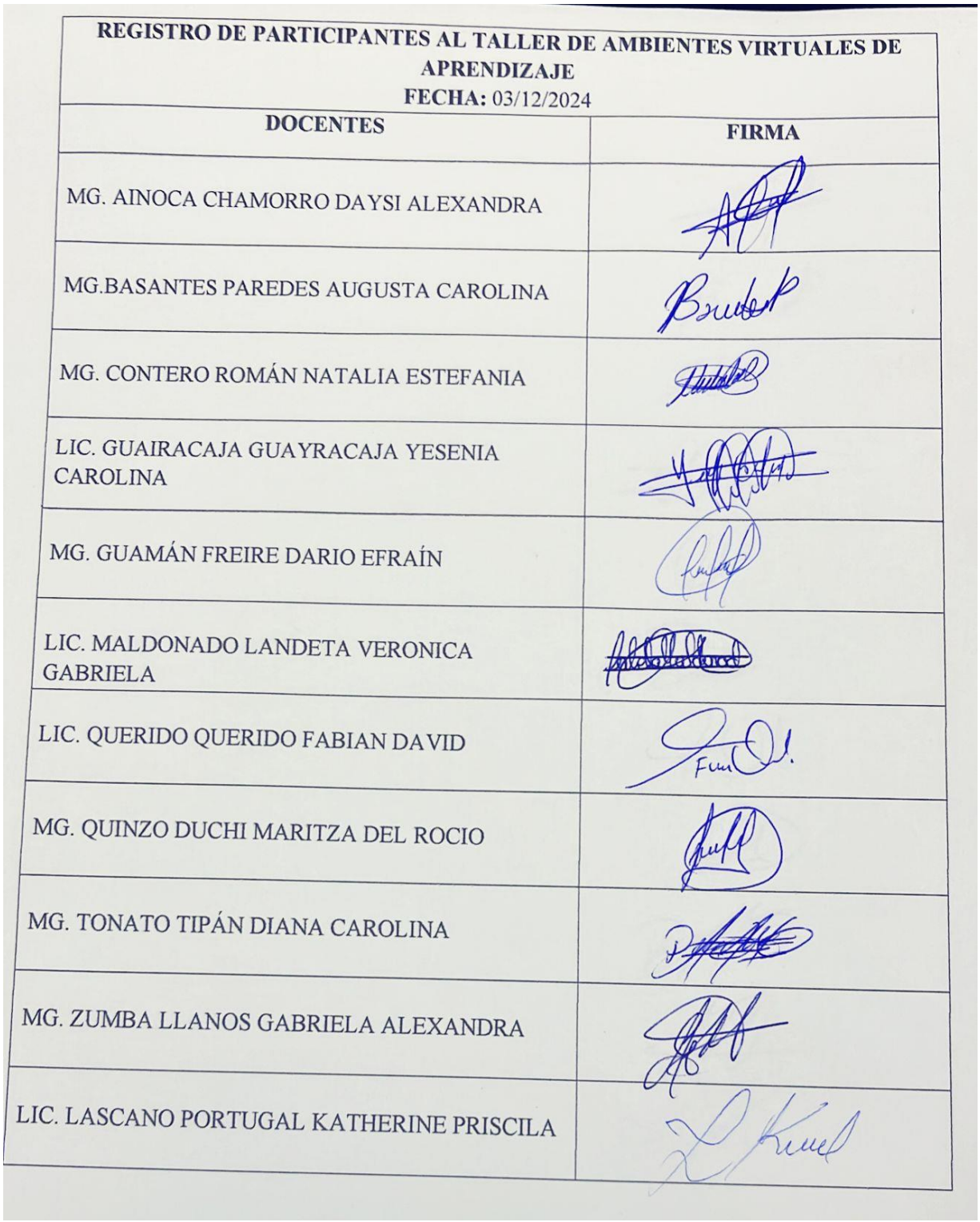


REGISTRO DE PARTICIPANTES AL TALLER DE AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE **FECHA:** 26/11/2024	
DOCENTES	**FIRMA**
MG. AINOCA CHAMORRO DAYSI ALEXANDRA	
MG.BASANTES PAREDES AUGUSTA CAROLINA	
MG. CONTERO ROMÁN NATALIA ESTEFANIA	
LIC. GUAIRACAJA GUAYRACAJA YESENIA CAROLINA	
MG. GUAMÁN FREIRE DARIO EFRAÍN	
LIC. MALDONADO LANDETA VERONICA GABRIELA	
LIC. QUERIDO QUERIDO FABIAN DAVID	
MG. QUINZO DUCHI MARITZA DEL ROCIO	
MG. TONATO TIPÁN DIANA CAROLINA	
MG. ZUMBA LLANOS GABRIELA ALEXANDRA	
LIC. LASCANO PORTUGAL KATHERINE PRISCILA	

Nota. En la imagen se valida la participación mediante registro.

Anexo 31

Registro por parte de los docentes del segundo taller

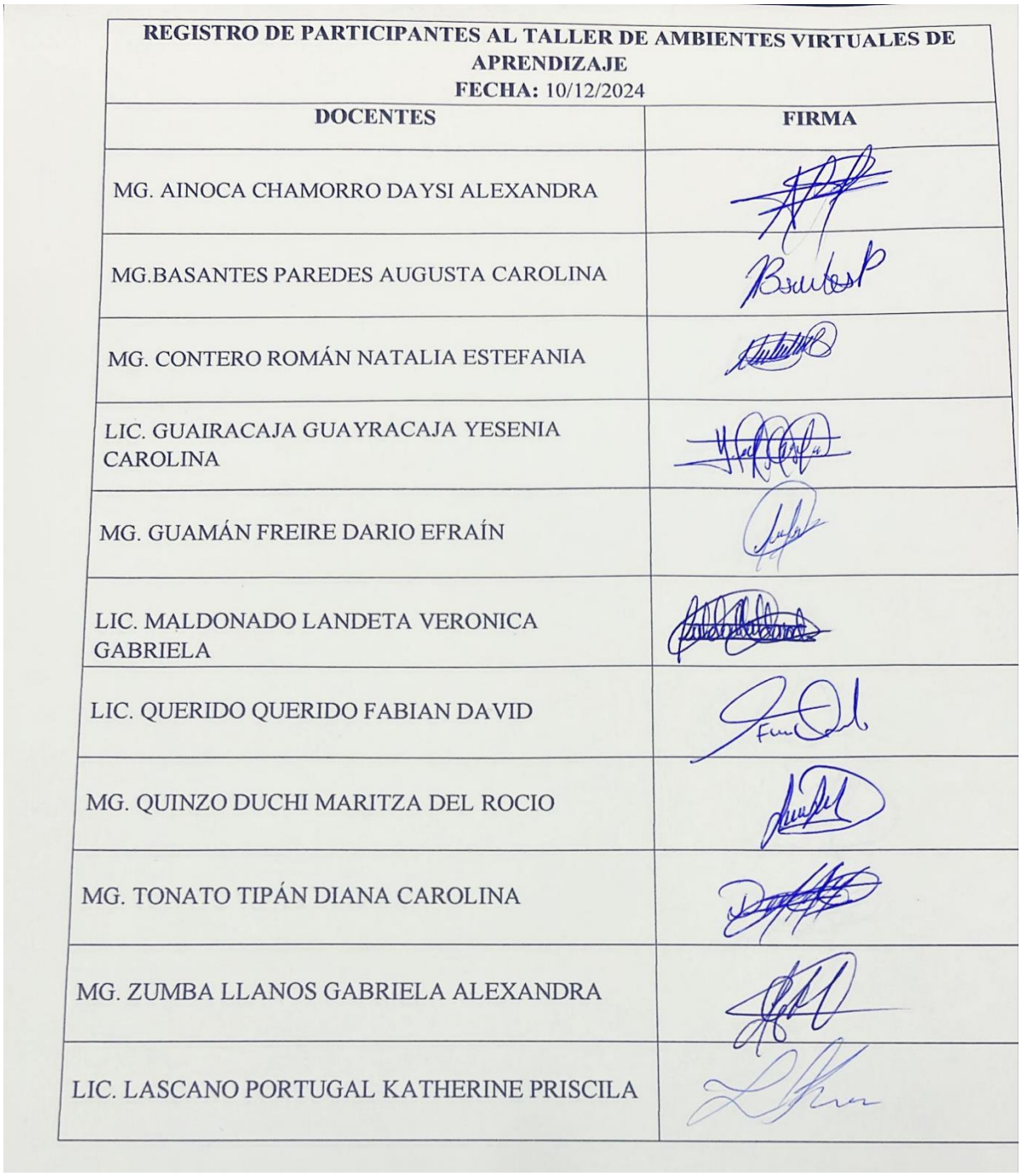


REGISTRO DE PARTICIPANTES AL TALLER DE AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE **FECHA:** 03/12/2024	
DOCENTES	**FIRMA**
MG. AINOCA CHAMORRO DAYSI ALEXANDRA	
MG.BASANTES PAREDES AUGUSTA CAROLINA	
MG. CONTERO ROMÁN NATALIA ESTEFANIA	
LIC. GUAIRACAJA GUAYRACAJA YESENIA CAROLINA	
MG. GUAMÁN FREIRE DARIO EFRAÍN	
LIC. MALDONADO LANDETA VERONICA GABRIELA	
LIC. QUERIDO QUERIDO FABIAN DAVID	
MG. QUINZO DUCHI MARITZA DEL ROCIO	
MG. TONATO TIPÁN DIANA CAROLINA	
MG. ZUMBA LLANOS GABRIELA ALEXANDRA	
LIC. LASCANO PORTUGAL KATHERINE PRISCILA	

Nota. En la imagen se observa la firma de los docentes en el segundo encuentro.

Anexo 32

Registro taller tres

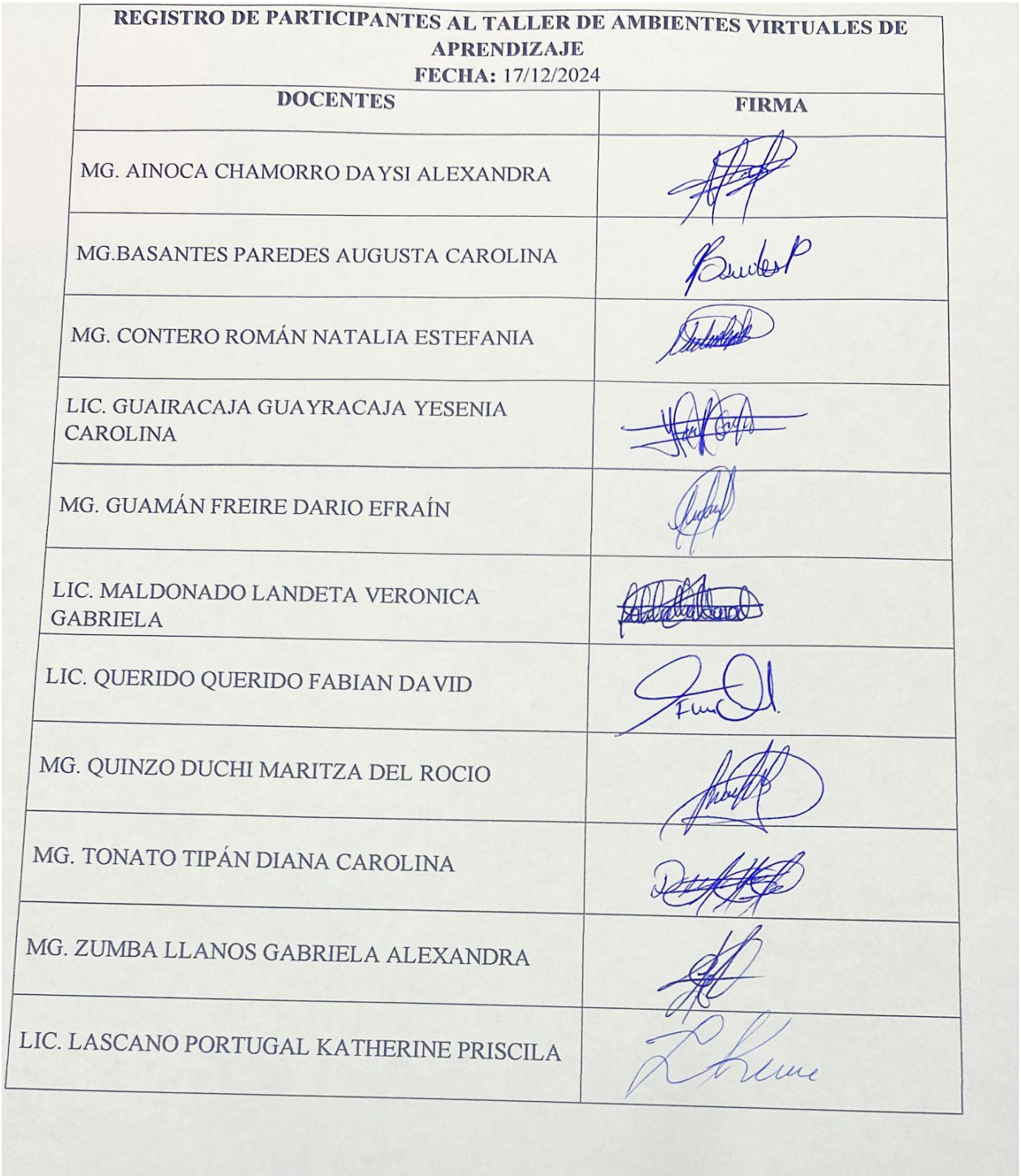


REGISTRO DE PARTICIPANTES AL TALLER DE AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE **FECHA:** 10/12/2024	
DOCENTES	**FIRMA**
MG. AINOCA CHAMORRO DAYSI ALEXANDRA	
MG.BASANTES PAREDES AUGUSTA CAROLINA	
MG. CONTERO ROMÁN NATALIA ESTEFANIA	
LIC. GUAIRACAJA GUAYRACAJA YESENIA CAROLINA	
MG. GUAMÁN FREIRE DARIO EFRAÍN	
LIC. MALDONADO LANDETA VERONICA GABRIELA	
LIC. QUERIDO QUERIDO FABIAN DAVID	
MG. QUINZO DUCHI MARITZA DEL ROCIO	
MG. TONATO TIPÁN DIANA CAROLINA	
MG. ZUMBA LLANOS GABRIELA ALEXANDRA	
LIC. LASCANO PORTUGAL KATHERINE PRISCILA	

Nota. En la imagen se observa el seguimiento mediante firmas de los docentes en el tercer taller.

Anexo 33

Registro de participantes en el taller cuarto



REGISTRO DE PARTICIPANTES AL TALLER DE AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE FECHA: 17/12/2024	
DOCENTES	**FIRMA**
MG. AINOCA CHAMORRO DAYSI ALEXANDRA	
MG.BASANTES PAREDES AUGUSTA CAROLINA	
MG. CONTERO ROMÁN NATALIA ESTEFANIA	
LIC. GUAIRACAJA GUAYRACAJA YESENIA CAROLINA	
MG. GUAMÁN FREIRE DARIO EFRAÍN	
LIC. MALDONADO LANDETA VERONICA GABRIELA	
LIC. QUERIDO QUERIDO FABIAN DAVID	
MG. QUINZO DUCHI MARITZA DEL ROCIO	
MG. TONATO TIPÁN DIANA CAROLINA	
MG. ZUMBA LLANOS GABRIELA ALEXANDRA	
LIC. LASCANO PORTUGAL KATHERINE PRISCILA	

Nota. En la imagen se respalda la firma como constancia de su participación por parte de los docentes.

Anexo 34

Enlace encuestas mediante Google Forms

https://docs.google.com/forms/d/1MuwjFY8__W9ElPQE43BAbEFANtWwmcIkj_sSqo-1R3I/edit

Anexo 35

Enlace plataforma virtual de apoyo en talleres

https://classroom.google.com/u/0/c/NzQxMTQxNzM1NTY3

Anexo 36

Enlace evaluación Taller 2

https://kahoot.it/challenge/01430371?challenge-id=cb27ff08-c035-4eb8-a47d-0dab694d69f4_1734450466210

Anexo 37

Enlace evaluación Taller 3

https://quizizz.com/pro/join?gc=43986576&authuser=0

Anexo 38

Diapositivas Apoyo ABC

https://www.canva.com/design/DAGZd5FCbcI/xn4aKGrtiTsNY9jAALFctA/edit?utm_content=DAGZd5FCbcI&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Anexo 39

Aprendizaje Basado en Casos

https://www.mindmeister.com/app/map/3551909986?t=g44U97kqYT&authuser=0

Anexo 40

Implementación de Ambientes Virtuales mediante Casos

https://www.canva.com/design/DAGZdzh5F3U/qAhpa1Zqgdazgan84p3Uxw/edit?utm_content=DAGZdzh5F3U&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton&authuser=0

Anexo 41

Material Taller 3

https://view.genially.com/67604e8cc35fd6f7c01199ce/presentation-presentacion-psicodelica?authuser=0

Anexo 42

Material Taller 4

https://prezi.com/view/F2q2fGWMPvfS6JRRZkUK/?authuser=0

Anexo 43

Encuesta de satisfacción tras la culminación del taller

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSezLn4tWP7dN0Dk8k12Mx7KSsr05o7TqJtakYmyoqpLaF6i6Q/viewform?usp=header