

UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS
FACULTAD DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN DOCENCIA CON ENFOQUE EN ENTORNOS VIRTUALES DE
APRENDIZAJE



TRABAJO PARA OPTAR AL GRADO DE MAESTRO (A) EN:
DOCENCIA CON ENFOQUE EN ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

TEMA:

“APLICACIÓN DE ENTORNOS VIRTUALES COMO ESTRATEGIAS DE INNOVACIÓN
APEGADOS A LOS ESTILOS DE APRENDIZAJE EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA
EN ESTUDIANTES DE TERCER CICLO Y BACHILLERATO DEL COLEGIO
GUADALUPANO DE SAN MIGUEL”

PRESENTADO POR:

LISEYDA DRISCILA MAYE MENJÍVAR
NARDY KRISTY MARÍA PARADA ROMERO
THELMA SARAI ZELAYA DE BENAVIDES

ASESOR:

MSC. ANGEL AMADEO HERRERA SANDOVAL

EL SALVADOR, SAN MIGUEL, DICIEMBRE DE 2023

AUTORIDADES

MSc. José Salvador Alvarenga Rivera
Rector

MSc. Sirhan Raúl Rivas
Vicerrector académico

MSc. Yaneth Rubidia Campos de Rivas
Secretaria General

Msc. Miguel Antonio Flores Castro
Decano de la Facultad de Postgrado

Índice

Contenido

Introducción	5
CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	7
1.1 Situación problemática	7
1.2 Delimitación	9
1.3 Enunciado del problema	10
1.4 Justificación	11
1.5 Objetivos	12
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	13
2.1 Antecedentes históricos	13
2.2 Elementos teóricos	17
2.3 Definición y Operacionalización de términos básicos y variables	28
2.4 Sistema de hipótesis	30
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	32
3.1 Tipo de estudio	32
3.2 Método	33
3.3 Población y muestra	34
3.4 Técnicas e instrumentos	38
3.5 Etapas de la investigación	40
3.6 Procedimiento de análisis e interpretación de resultados	42
CAPÍTULO IV: HALLAZGOS DE LA INVESTIGACIÓN	43
4.1 PRESENTACIÓN Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	43
4.2 ENCUESTA	43
OPCIONES	50
OPCIONES	54
4.3 ENTREVISTA	57

4.3.1 Percepciones sobre el Uso de Entornos Virtuales de Aprendizaje (Categoría 1)	57
4.3.2 Adaptación de las Estrategias de Enseñanza a los Estilos de Aprendizaje (Categoría 2)	62
4.3.3 Innovación Educativa y Tecnológica en la Práctica Docente (Categoría 3)	66
4.3.4 Impacto del Uso de Tecnologías en la Identidad y el Rol Docente (Categoría 4)	70
CAPÍTULO V: CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES Y PROPUESTA	80
5.1 CONCLUSIONES	80
5.2 RECOMENDACIONES	81
5.3 PROPUESTA	82

Introducción

En la actualidad, el uso de las tecnológicas se ha convertido en un factor imprescindible para desarrollar los procesos educativos, permitiendo que los actores de la educación tengan el ambiente propicio para poder interactuar, ampliar conocimientos y desarrollar la metodología de clases adecuada.

Con el aumento de las innovaciones tecnológicas, el sector educativo se ve en la necesidad de actualizarse para poder incluir de la mejor manera esas herramientas que surgen y apoyan a los procesos educativos. Los profesores con el paso del tiempo deben comprender el funcionamiento, los tipos de herramientas y las características que poseen para poder aplicarlas conforme a la estrategia educativa que se implemente.

El surgimiento de la pandemia Covid-19 vino a poner en evidencia la necesidad de dominar las herramientas tecnológicas para que la educación no se estanque, en ese contexto se tiene que los profesores deben alcanzar un buen dominio de dichas herramientas para poder desarrollar una metodología de clases adecuada a los estilos de aprendizaje de los estudiantes actuales.

La presente investigación conlleva cinco capítulos para poder estructurar todo lo relacionado a la aplicación de entornos virtuales como estrategias de innovación apegados a los estilos de aprendizaje en el proceso de enseñanza en estudiantes de tercer ciclo y bachillerato del Colegio Guadalupano de San Miguel.

El primer capítulo contiene lo relacionado al problema de investigación, en él se desarrolla la situación problemática, la delimitación del problema, el enunciado, la justificación de la investigación y los objetivos que se pretenden alcanzar.

El segundo capítulo conlleva el marco teórico que da sustento a la investigación, está conformado por los antecedentes históricos, los elementos teóricos, la definición y operacionalización de términos básicos que se utilizarán en el marco de la investigación y el sistema de hipótesis.

El tercer capítulo corresponde a la metodología de la investigación, pieza fundamental para que se pueda desarrollar la misma, parte de esta metodología es el tipo de estudio, el método, la población y muestra, las técnicas e instrumentos, las etapas de la investigación y el procedimiento de análisis e interpretación de resultados.

El cuarto capítulo contiene todo lo relacionado a los hallazgos de la investigación, en él se detallan los resultados obtenidos y la respectiva tabulación de la información.

Para finalizar, el quinto capítulo se estructura con las conclusiones, las recomendaciones y la propuesta por parte de los investigadores como resultado de todo el proceso.

CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Situación problemática

En la actualidad la enseñanza en los centros educativos ha venido evolucionando a medida han ido apareciendo nuevas modalidades de enseñanza-aprendizaje como: la modalidad virtual. La labor docente precisa un papel trascendental para poder ejecutar los procesos de enseñanza acorde a las necesidades de la sociedad. Los métodos tradicionales se ven influenciados grandemente por diferentes factores, por tal razón los docentes deben mantenerse en capacitación constante para innovar su proceso de enseñanza-aprendizaje.

Ante los nuevos desafíos que tiene la educación en El Salvador, es necesario realizar una investigación sobre la aplicación de entornos virtuales como estrategias de innovación apegados a los estilos de aprendizaje en el proceso de enseñanza en estudiantes de tercer ciclo y bachillerato del Colegio Guadalupano de San Miguel; que permita garantizar la integralidad en los futuros profesionales a nivel congregacional, siendo para el oriente del país una institución de alto prestigio.

Algunos factores que delimitan el cambio a la mejora continua en la enseñanza-aprendizaje en la institución antes mencionada son los siguientes:

- La población estudiantil de tercer ciclo y bachillerato mantiene un cierto rechazo hacia los docentes por la falta de innovación con el uso de entornos virtuales en sus estrategias de enseñanza.
- La nula utilización de recursos interactivos por parte de docentes en las distintas asignaturas durante la ejecución de la enseñanza-aprendizaje.
- Los docentes no aplican los entornos virtuales por falta de actualización y capacitaciones dentro de la institución.
- La planificación docente no refleja la innovación de estrategias apegadas a los estilos de aprendizaje con el uso de entornos virtuales.
- La limitación de recursos tecnológicos como: laptops, proyectores, internet, etc. por parte de la institución y algunos docentes.
- Los docentes no saben identificar los estilos de aprendizaje en el salón de clases.

En vista que se encuentra factores importantes por resolver en la institución es necesaria realizar dicha investigación, haciendo uso de diferentes medios, métodos y formas que permitan la solución del mismo.

La tecnología educativa ha avanzado hasta llegar a lo que hoy en día se conoce como la web 3.0, la cual se refiere a herramientas cuyos efectos en la educación han sido posibles en poco tiempo permitiendo incrementar el número de docentes interesados en incorporarse en el sistema educativo actual.

En el año escolar 2023, el uso de los entornos virtuales dentro de las aulas fue muy carente ya que fueron pocos docentes que hacen uso de distintas plataformas virtuales educativas, que sirven en los tres momentos del desarrollo de la clase (antes, durante y después).

Hasta el momento no se ha desarrollado ningún tipo de investigación relacionado al tema en la institución más bien al inicio del año escolar en el Colegio Guadalupano, la Licenciada Vanessa Elena Guevara Márquez psicóloga del colegio), realizó un diagnóstico que contiene los diferentes tipos de estilos de aprendizaje con los que cuenta toda la población estudiantil del Colegio, específicamente de los niveles de tercer ciclo y bachillerato, basándose en el modelo planteado por Richard Bandler y John Grinder, que hace referencia a los estilos de aprendizaje visuales, auditivos, kinestésico.

No obstante, al diagnóstico realizado no se le dio un seguimiento por falta de capacitación a los docentes para su práctica docente.

1.2 Delimitación

Para el desarrollo de la investigación se establecen algunos criterios importantes los cuales marcan hasta donde llegó el equipo investigador con el proceso, estos criterios son: la delimitación geográfica que involucra el “espacio” y por ende, aclara lo relacionado al lugar físico; también la delimitación temporal que conlleva el periodo de tiempo a investigar y; la delimitación teórica la cual consiste en la literatura base para poder fundamentar la investigación.

Geográfica:

La investigación se realizó en las instalaciones del Colegio Guadalupano, perteneciente al Municipio de San Miguel, del Departamento de San Miguel.

Temporal:

La investigación dio inicio en el mes de agosto del año 2023 y finalizó en el mes de diciembre de 2024.

Teórica:

Esta investigación se concretizó a través del análisis teórico la incidencia de entornos virtuales que deben utilizar los docentes que estén enfocados a los diferentes estilos de aprendizaje en estudiantes del tercer ciclo y bachillerato en el Colegio Guadalupano de San Miguel, además describir diversas aportaciones teóricas como las siguientes:

- La integración de las TIC en la educación.
- Entornos virtuales de aprendizaje.
- Estilos de aprendizaje.
- Estrategias pedagógicas innovadores en entornos virtuales de aprendizaje.

Se considera de gran relevancia la determinación de la investigación en cuanto a los ejes transversales del proyecto de la institución mencionada.

1.3 Enunciado del problema

¿En qué medida la aplicación de entornos virtuales permitirá la innovación de estrategias apegadas a los estilos de aprendizaje en el proceso de enseñanza en estudiantes de tercer ciclo y bachillerato del Colegio Guadalupano de San Miguel?

1.4 Justificación

El sistema educativo de nuestro país ha tenido una expansión en sistemas de enseñanza, los docentes han tenido que utilizar nuevas estrategias para la hora de dar sus clases, si bien es cierto en las clases presenciales los estudiantes suelen mostrar indicadores que ayudan al docente a aproximarse a aplicar las estrategias con las que cada estudiante capta, procesa y almacena la información, para lograr obtener nuevos conocimientos, es de tener en cuenta que el uso e implementación de entornos virtuales en la educación rompen barreras como el tiempo y el espacio los cuales con las TIC son una solución integral que permiten la interacción entre estudiantes y docentes con un buen uso de la pedagogía y para ello es importante identificar los estilos de aprendizaje en el aula, esto confirma la forma idónea de lograr los objetivos planificados por cada docente independientemente de la asignatura que fuere.

Se considera necesario realizar una investigación que permita la innovación pedagógica en el aula por parte de los docentes de la institución, apegados a los nuevos retos de aprendizaje de los estudiantes, logrando los indicadores y competencia del entorno.

A día de hoy, se identifica que la institución carece de una guía pedagógica innovadora, siendo esta investigación un aporte importante para su plan didáctico general para los docentes, de concretarse se entiende que se beneficiará grandemente a los estudiantes en su formación académica.

Por lo tanto, la presente investigación es viable en vista que se dispone de los recursos necesarios para llevarla a cabo. La relevancia de esta investigación estará marcada por la propuesta de valor que se pueda entregar a las autoridades del Colegio Guadalupano de San Miguel, siendo una institución de suma importancia. El impacto de poder contribuir a los procesos de educación será sumamente valioso, innovando y haciendo que los docentes tengan insumos para tomar decisiones a la hora de utilizar la tecnología en el desarrollo de las clases.

1.5 Objetivos

Objetivo General:

- Analizar cómo la aplicación de entornos virtuales permite la innovación de estrategias educativas ajustadas a los estilos de aprendizaje en estudiantes de tercer ciclo y bachillerato del Colegio Guadalupano de San Miguel.

Objetivos Específicos:

- Identificar los estilos de aprendizaje predominantes en los estudiantes de tercer ciclo y bachillerato del Colegio Guadalupano de San Miguel.
- Evaluar el impacto de los entornos virtuales en el rendimiento académico de los estudiantes, tomando en cuenta sus estilos de aprendizaje.
- Explorar las percepciones de los docentes sobre la implementación de entornos virtuales como una estrategia innovadora para la enseñanza y su adecuación a los estilos de aprendizaje de los estudiantes.
- Diseñar una propuesta de innovación pedagógica que contenga el modelo constructivista aplicando estrategias tecnológicas apegadas a los estilos de aprendizaje de los estudiantes.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes históricos

Los entornos virtuales de aprendizaje

La implementación de entornos virtuales de aprendizaje ha sido un proceso en constante evolución, que comenzó a finales del siglo XX con el auge de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Estas tecnologías permitieron que las instituciones educativas encontraran nuevas formas de distribuir conocimientos y materiales educativos de manera no presencial. Inicialmente, los entornos virtuales surgieron como espacios donde se almacenaban y compartían contenidos de manera estática, siendo más una extensión de las clases presenciales. Según Bates (2005), "el desarrollo de los primeros sistemas de gestión de aprendizaje (LMS), como Blackboard y Moodle, marcó el inicio de la educación virtual organizada, brindando a los docentes herramientas para subir materiales, asignar tareas y gestionar la interacción de manera estructurada" (p. 47).

Con el paso de los años, estos entornos han avanzado en sus capacidades, integrando aspectos interactivos y colaborativos que permiten una mayor participación del estudiante, lo que se ha alineado con las teorías constructivistas del aprendizaje. Este enfoque centrado en el alumno ha permitido que los entornos virtuales no solo se conviertan en repositorios de información, sino en espacios de interacción activa y de construcción de conocimiento, ajustados a las necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes (Jonassen, 2004). Este proceso ha permitido que la educación a distancia y virtual se expanda a nivel global, facilitando el acceso a la educación de manera masiva, rompiendo barreras geográficas y temporales, especialmente en los países en desarrollo.

Estilos de aprendizaje y su integración en los entornos virtuales

Paralelamente al desarrollo de los entornos virtuales, las investigaciones sobre estilos de aprendizaje cobraron fuerza durante el siglo XX, especialmente con autores como Kolb (1984), quien propuso que las personas aprenden de manera diferente según su estilo, ya sea visual, auditivo o kinestésico. Estas teorías comenzaron a tener implicaciones directas en la manera en que se diseñaban los programas educativos, y con la llegada de las

tecnologías digitales, los entornos virtuales permitieron una personalización del aprendizaje. En lugar de aplicar un enfoque único para todos los estudiantes, las plataformas educativas comenzaron a integrar diferentes recursos, como videos, textos, simulaciones y ejercicios interactivos, que podían ajustarse a los distintos estilos de aprendizaje (Kolb, 1984).

En este sentido, los Learning Management Systems (LMS) y otros entornos virtuales de aprendizaje han facilitado la personalización de los contenidos y estrategias pedagógicas, adaptándolos a las preferencias individuales de los estudiantes. Según estudios recientes, el aprendizaje digital "puede adaptarse a los estilos de aprendizaje de los estudiantes mediante el uso de tecnologías interactivas, lo que aumenta la motivación y el rendimiento académico" (Martínez, 2019, p. 56). Esta flexibilidad ha sido clave en la modernización de los sistemas educativos, permitiendo que los estudiantes puedan acceder a materiales adaptados a su forma de aprender de manera más efectiva.

Educación mediada por tecnologías

La educación mediada por tecnologías ha sido un fenómeno en constante crecimiento desde la segunda mitad del siglo XX, impulsada en parte por los avances tecnológicos y por la necesidad de expandir el acceso a la educación. Durante los años 70 y 80, con la llegada de las primeras computadoras a las aulas, las instituciones educativas comenzaron a experimentar con recursos tecnológicos como los programas educativos y los simuladores para apoyar la enseñanza. Sin embargo, fue en los años 90, con la masificación del internet, cuando las tecnologías educativas comenzaron a tener un impacto global más significativo. Según Cabero (2006), "el internet abrió las puertas a un sinfín de posibilidades educativas, desde la creación de comunidades de aprendizaje hasta la educación a distancia de alta calidad" (p. 98).

Con el desarrollo de las plataformas educativas digitales, como los LMS, y el uso de herramientas como los foros de discusión, las videoconferencias y los chats en línea, las instituciones educativas han podido integrar el aprendizaje mediado por tecnología de forma más estructurada. Estas tecnologías han permitido no solo la transmisión de contenidos, sino también la interacción sincrónica y asincrónica entre docentes y estudiantes, lo que ha transformado el proceso educativo en sí. En la actualidad, la educación mediada por tecnologías está presente en todos los niveles educativos, desde

la educación básica hasta la universitaria, y ha sido clave para garantizar la continuidad del aprendizaje en contextos de emergencia, como lo fue la pandemia de COVID-19 (García Aretio, 2021).

Innovación en la educación y su relación con las TIC

La innovación en la educación ha sido una de las áreas de mayor impacto desde la incorporación de las TIC. La introducción de tecnologías digitales no solo ha mejorado el acceso a la educación, sino que también ha impulsado nuevas metodologías de enseñanza, como el aprendizaje colaborativo, el aprendizaje basado en proyectos y el aprendizaje móvil. Según Sancho y Hernández (2010), "la innovación educativa mediada por tecnologías no solo depende de la introducción de herramientas digitales, sino de la capacidad de transformar la manera en que los docentes interactúan con los estudiantes y con el contenido" (p. 134). Esto ha sido posible gracias a la integración de herramientas como los entornos virtuales de aprendizaje, que permiten una mayor flexibilidad en los procesos educativos y promueven una enseñanza más activa y centrada en el estudiante.

En el contexto actual, las innovaciones tecnológicas en la educación se centran en la personalización del aprendizaje y el uso de tecnologías emergentes, como la inteligencia artificial y la realidad aumentada, para enriquecer la experiencia educativa. Estas herramientas permiten diseñar entornos de aprendizaje adaptativos, donde el contenido y las actividades se ajustan en tiempo real según el progreso y las necesidades del estudiante. Esto ha permitido que la educación sea cada vez más inclusiva y accesible para todos los estudiantes, sin importar sus limitaciones geográficas, económicas o físicas.

Convergencia actual: entornos virtuales, estilos de aprendizaje y la innovación educativa

En la actualidad, la convergencia entre los entornos virtuales de aprendizaje, los estilos de aprendizaje y la innovación educativa es evidente en las prácticas pedagógicas de muchas instituciones educativas alrededor del mundo. Los avances en la tecnología han permitido que los entornos virtuales no solo complementen la educación presencial, sino que se conviertan en el eje central de muchas iniciativas educativas, especialmente en la

educación a distancia y en situaciones donde el acceso a la educación presencial es limitado.

La relación entre los estilos de aprendizaje y la innovación educativa mediada por tecnología ha permitido que los docentes adapten sus estrategias a los entornos virtuales, facilitando una enseñanza más personalizada y centrada en el estudiante. Como concluye Bates (2019), "la verdadera innovación en la educación no radica solo en el uso de nuevas tecnologías, sino en cómo estas tecnologías permiten transformar las prácticas pedagógicas para atender las necesidades individuales de los estudiantes" (p. 156). En el contexto del Colegio Guadalupano de San Miguel, la implementación de estos entornos virtuales ha permitido explorar nuevas formas de enseñanza, ajustadas a los estilos de aprendizaje de los estudiantes, promoviendo una educación más dinámica e inclusiva.

2.2 Elementos teóricos

2.2.1 Entornos Virtuales de Aprendizaje

Los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) han evolucionado significativamente desde sus primeras aplicaciones en la educación a distancia. En sus inicios, los EVA se limitaban a plataformas que ofrecían simples recursos estáticos, como textos o documentos en línea. Sin embargo, la revolución digital ha transformado estos espacios en ambientes interactivos que permiten la interacción en tiempo real entre estudiantes y docentes, acceso a contenido multimedia, foros de discusión, y evaluaciones automatizadas, ampliando las posibilidades educativas.

En las décadas de 1990 y 2000, con el surgimiento del internet y su creciente accesibilidad, se dieron los primeros pasos hacia la educación en línea como la conocemos hoy. Según Bates (2005), “las tecnologías digitales han transformado los procesos de enseñanza-aprendizaje, permitiendo mayor flexibilidad y acceso a la educación a través de los EVA” (p. 112). Con plataformas como Blackboard, Moodle, y Google Classroom, los EVA han permitido que la educación trascienda las fronteras físicas y temporales, haciendo posible el aprendizaje asíncrono, lo que resulta clave para los estudiantes que tienen limitaciones geográficas o de tiempo.

Los entornos virtuales no solo facilitan el acceso a la educación, sino que permiten nuevas formas de aprendizaje activo y colaborativo. Autores como Dillenbourg (1999) destacan que el aprendizaje colaborativo dentro de los EVA genera entornos donde los estudiantes construyen el conocimiento de manera conjunta, a través de interacciones y discusiones, en lugar de depender únicamente de la instrucción directa del docente. Este enfoque promueve un aprendizaje más profundo y significativo, ya que se basa en la colaboración y el intercambio de ideas.

En términos de flexibilidad pedagógica, los EVA ofrecen múltiples herramientas que pueden adaptarse a los diferentes estilos de aprendizaje. Según Garrison y Anderson (2003), la capacidad de integrar múltiples medios, como videos, textos interactivos y simulaciones, responde a las diversas preferencias de los estudiantes. “Los entornos virtuales permiten un aprendizaje más personalizado y adaptativo, lo cual es fundamental para atender a los estilos de aprendizaje individuales” (Garrison & Anderson, 2003, p. 53).

La evolución de los EVA también ha sido impulsada por el desarrollo de nuevas tecnologías como la inteligencia artificial (IA) y la realidad aumentada (RA). Estas tecnologías permiten crear entornos más inmersivos y adaptativos, capaces de proporcionar retroalimentación en tiempo real y ajustar el contenido según el progreso y las necesidades del estudiante. Como señala Siemens (2005), "el aprendizaje en red dentro de los entornos virtuales se ve potenciado por la capacidad de las tecnologías emergentes para conectar a los estudiantes con vastas redes de conocimiento y recursos" (p. 9). De esta manera, los EVA no solo facilitan la interacción entre los participantes, sino que también promueven la autonomía en el aprendizaje, permitiendo a los estudiantes gestionar su propio proceso educativo.

De manera general, los entornos virtuales de aprendizaje son plataformas digitales que facilitan la enseñanza y el aprendizaje mediante el uso de tecnologías de la información y la comunicación. Una de sus principales características es la interactividad, la cual permite a los estudiantes y profesores participar activamente a través de foros, chats y videoconferencias. Como señala García-Peñalvo (2016), los EVA "ofrecen herramientas que permiten la interacción sincrónica y asincrónica entre los actores del proceso educativo, lo que contribuye a una mayor flexibilidad en el aprendizaje" (p. 45).

Otra característica fundamental de los EVA es la accesibilidad, ya que permiten que los estudiantes accedan a los materiales de aprendizaje desde cualquier lugar y en cualquier momento, eliminando barreras de tiempo y espacio. Además, la autonomía es otro rasgo distintivo, ya que el estudiante puede gestionar su propio ritmo de estudio. Según Coll y Monereo (2010), "el acceso ubicuo a la información y la posibilidad de adaptar el proceso de aprendizaje a las necesidades individuales son características clave de los entornos virtuales" (p. 109).

En cuanto a los elementos que más destacan dentro de los EVA, se encuentran los recursos multimedia, como videos, audios y simulaciones, que facilitan la comprensión de conceptos complejos. Además, la evaluación continua es un elemento esencial, permitiendo el seguimiento y retroalimentación del progreso de los estudiantes mediante cuestionarios y actividades automáticas. Como menciona Sangrá et al. (2012), "la integración de sistemas de evaluación automática en los EVA permite un seguimiento constante del aprendizaje, lo que favorece la mejora continua" (p. 138).

Actualmente, los EVA son una parte esencial de la educación a nivel global. Con la pandemia de COVID-19, su relevancia ha aumentado exponencialmente, y muchas instituciones educativas han adoptado modelos híbridos o completamente en línea como parte de su oferta educativa. Esto no solo ha cambiado la manera en que se imparten las clases, sino también la forma en que los estudiantes se relacionan con el contenido y con sus compañeros, favoreciendo el aprendizaje autónomo y colaborativo, y consolidando a los EVA como una herramienta fundamental en la educación del siglo XXI.

En conclusión, los entornos virtuales de aprendizaje han transformado de manera sustancial el panorama educativo. Al proporcionar flexibilidad, acceso a una vasta cantidad de recursos y la posibilidad de personalizar el aprendizaje, los EVA se han convertido en una herramienta indispensable para la enseñanza moderna, especialmente en contextos donde el uso de la tecnología es crucial para mejorar la calidad educativa y adaptarse a las demandas del entorno digital.

2.2.2 Estilos de Aprendizaje

Los estilos de aprendizaje son un concepto fundamental en la pedagogía que se refiere a las diversas maneras en que las personas prefieren recibir y procesar la información. Reconocer que los estudiantes aprenden de manera diferente es crucial para la creación de entornos educativos efectivos y personalizados. Según Kolb (1984), los estilos de aprendizaje son patrones que emergen de las experiencias y los contextos de los individuos, lo que implica que la educación debe ser adaptativa para abordar estas diferencias (p. 38).

Uno de los modelos más influyentes en la identificación de estilos de aprendizaje es el de Felder y Silverman (1988), que clasifica a los aprendices en varias dimensiones, tales como:

- **Estilo activo vs. reflexivo:** Los aprendices activos prefieren involucrarse en actividades prácticas y participar en discusiones, mientras que los reflexivos tienden a observar y pensar antes de actuar.
- **Estilo sensorial vs. intuitivo:** Los estudiantes sensoriales prefieren la información concreta y aplicada, mientras que los intuitivos se inclinan por conceptos abstractos y teorías.

- Estilo visual vs. verbal: Los aprendices visuales aprenden mejor a través de gráficos y diagramas, en contraste con aquellos que son más eficaces con el texto escrito y las explicaciones verbales.
- Estilo secuencial vs. global: Los estudiantes secuenciales prefieren aprender de manera lineal y estructurada, mientras que los globales tienden a ver el panorama general y pueden saltar entre temas antes de comprender todos los detalles (Felder & Silverman, 1988, p. 675).

El reconocimiento de estos estilos de aprendizaje permite a los educadores diseñar experiencias de aprendizaje más efectivas. Según Gardner (1993), quien propone la teoría de las inteligencias múltiples, “la diversidad de estilos de aprendizaje refleja la complejidad de la inteligencia humana, lo que sugiere que los docentes deben ofrecer múltiples formas de enseñanza para atender a todos los estudiantes” (p. 7). Esto significa que las estrategias de enseñanza deben diversificarse, incorporando enfoques visuales, auditivos y kinestésicos para atraer a un público más amplio.

La aplicación de estilos de aprendizaje en entornos educativos virtuales (EVA) es especialmente relevante, ya que estas plataformas permiten la personalización y adaptación del contenido. Según Garrison y Anderson (2003), los EVA pueden ser diseñados para ofrecer diferentes formatos de contenido que se alinean con los estilos de aprendizaje de los estudiantes, lo que resulta en una experiencia educativa más enriquecedora y efectiva (p. 45).

Además, el reconocimiento de los estilos de aprendizaje también promueve la motivación y la autoeficacia de los estudiantes. Al permitirles trabajar de acuerdo a sus preferencias, se fomenta un ambiente donde pueden sentirse más cómodos y seguros en su proceso de aprendizaje. Un estudio de Riding y Rayner (1998) sugiere que “adaptar la enseñanza a los estilos de aprendizaje puede no solo mejorar la comprensión, sino también aumentar el compromiso y la satisfacción de los estudiantes” (p. 12).

En conclusión, los estilos de aprendizaje son un componente crucial en la educación contemporánea. Comprender cómo varían las preferencias de los estudiantes permite a los educadores diseñar estrategias más inclusivas y efectivas, especialmente en entornos virtuales de aprendizaje. Este enfoque no solo mejora la calidad de la educación, sino que también promueve un aprendizaje más significativo y motivador.

2.2.3 Educación Mediada por Tecnologías

La educación mediada por tecnologías ha transformado de manera fundamental la forma en que se enseña y se aprende en el siglo XXI. Desde los primeros usos de medios impresos hasta la actualidad, donde las herramientas digitales dominan el panorama educativo, la incorporación de la tecnología en el aula ha sido un proceso evolutivo. Este proceso se ha acelerado en las últimas décadas, impulsado por el desarrollo de internet y las tecnologías digitales.

En sus inicios, la educación a distancia se limitaba a métodos tradicionales como el correo y la televisión educativa. Sin embargo, el surgimiento de plataformas en línea y recursos digitales ha permitido que la educación se vuelva más accesible y flexible. Según Moore y Kearsley (2012), “la educación a distancia implica la separación física entre el estudiante y el instructor, lo que requiere el uso de tecnologías para facilitar la comunicación y el aprendizaje” (p. 40). Este cambio ha abierto nuevas oportunidades para aquellos que, por diversas razones, no pueden acceder a una educación presencial.

El uso de tecnologías digitales en la educación no solo ha mejorado el acceso, sino que también ha permitido la personalización del aprendizaje. Al utilizar recursos en línea, los estudiantes pueden avanzar a su propio ritmo, seleccionar el contenido que mejor se adapte a sus necesidades y aprender de manera más efectiva. Este enfoque está respaldado por la teoría del aprendizaje autónomo, que resalta la importancia de que los estudiantes asuman un rol activo en su propio proceso de aprendizaje (Knowles, 1975).

Además, la educación mediada por tecnologías fomenta la colaboración y la interacción entre estudiantes y docentes. Las plataformas de aprendizaje en línea permiten la creación de comunidades de aprendizaje donde los participantes pueden compartir ideas, colaborar en proyectos y recibir retroalimentación instantánea. Garrison y Anderson (2003) enfatizan que “la interacción social es fundamental para el aprendizaje, y las tecnologías proporcionan múltiples canales para que los estudiantes se conecten entre sí” (p. 63). Esta colaboración no solo enriquece la experiencia de aprendizaje, sino que también desarrolla habilidades interpersonales cruciales para el siglo XXI.

El impacto de la educación mediada por tecnologías se ha hecho aún más evidente en el contexto de la pandemia de COVID-19, que obligó a muchas instituciones educativas a adoptar modelos de enseñanza en línea de manera abrupta. Este cambio ha puesto de relieve la importancia de estar preparados para implementar tecnologías de manera

efectiva. Según Educause (2020), “la capacidad de integrar tecnología de manera fluida en la enseñanza ha sido esencial para garantizar la continuidad del aprendizaje durante la crisis” (p. 5). Las instituciones que ya contaban con una infraestructura tecnológica sólida pudieron adaptarse más rápidamente, lo que subraya la necesidad de invertir en tecnología educativa y capacitación docente.

A pesar de los beneficios, la educación mediada por tecnologías también enfrenta desafíos. La brecha digital sigue siendo un problema significativo, ya que no todos los estudiantes tienen igual acceso a dispositivos y conexiones de internet. Como señala Warschauer (2003), “la equidad en el acceso a la tecnología es fundamental para garantizar que todos los estudiantes puedan beneficiarse de la educación mediada por tecnologías” (p. 46). Las instituciones educativas deben abordar estas desigualdades para asegurar que todos los estudiantes tengan oportunidades equitativas de aprendizaje.

La educación mediada por tecnologías ha revolucionado el paisaje educativo, ofreciendo nuevas oportunidades para el acceso, la personalización y la colaboración en el aprendizaje. Si bien ha surgido como una herramienta poderosa para la enseñanza y el aprendizaje, es esencial que se aborden los desafíos asociados para garantizar que todos los estudiantes puedan beneficiarse de esta evolución en la educación.

La educación mediada por tecnologías se caracteriza por la integración de herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, transformando las dinámicas tradicionales en el aula. Una de sus principales características es la flexibilidad, ya que permite que los estudiantes accedan a los contenidos educativos en cualquier momento y lugar. Este modelo educativo rompe las barreras del tiempo y el espacio, brindando oportunidades de aprendizaje ubicuo. Según Gros (2016), “la educación mediada por tecnologías ofrece una mayor personalización del aprendizaje, ajustándose a los ritmos y necesidades individuales de los estudiantes” (p. 62). Esta flexibilidad es clave en la educación actual, donde los estudiantes pueden combinar su vida laboral y personal con sus estudios de manera más eficiente.

Otro aspecto relevante es el enriquecimiento del contenido educativo a través del uso de recursos digitales. La incorporación de videos, simulaciones, plataformas interactivas y entornos colaborativos eleva la calidad de la enseñanza al permitir que los estudiantes interactúen con los materiales de manera más dinámica. Esta diversidad de recursos fomenta un aprendizaje más profundo y significativo. Como mencionan Prensky y

Christensen (2017), "el uso de tecnologías en la educación facilita el acceso a fuentes de información más amplias y variadas, lo que estimula la curiosidad y el aprendizaje autónomo" (p. 45).

La interactividad es otra de las características fundamentales de la educación mediada por tecnologías. Las plataformas digitales permiten la interacción entre estudiantes y profesores a través de foros, videoconferencias, chats y otros medios de comunicación virtual. Esta interacción no solo facilita la resolución de dudas en tiempo real, sino que también fomenta un aprendizaje colaborativo, en el que los estudiantes construyen conocimiento en conjunto. Al respecto, Cabero (2014) señala que "las tecnologías educativas permiten generar espacios de aprendizaje colaborativo que trascienden las fronteras del aula física, fomentando una interacción rica y continua entre los participantes" (p. 97).

Además, la evaluación en tiempo real es otra ventaja de la educación mediada por tecnologías. A través de plataformas y aplicaciones, los docentes pueden monitorear el progreso de los estudiantes, ofreciendo retroalimentación inmediata. Esto permite una mayor adaptación del proceso educativo a las necesidades de cada estudiante, facilitando un aprendizaje personalizado. Según Sangrá et al. (2012), "las tecnologías permiten una evaluación más constante y adaptable, lo que se traduce en una mejora de los resultados de aprendizaje y en una mayor satisfacción por parte de los estudiantes" (p. 138).

Por último, la globalización del conocimiento es una característica distintiva de la educación mediada por tecnologías. A través del acceso a Internet y plataformas de aprendizaje en línea, los estudiantes pueden conectarse con recursos y comunidades académicas de todo el mundo, enriqueciendo su formación con perspectivas globales. Este acceso a redes internacionales expande las oportunidades educativas más allá de lo local, como afirman Wiley y Hilton (2018), "la educación mediada por tecnologías conecta a los estudiantes con una vasta red global de recursos y personas, promoviendo un aprendizaje más intercultural y diverso" (p. 123).

2.2.4 Innovación en Educación

La innovación en educación se refiere a la implementación de nuevas ideas, métodos, procesos y tecnologías que buscan mejorar la calidad del aprendizaje y la enseñanza. Esta noción no es nueva, pero ha ganado mayor relevancia en las últimas décadas debido

a los rápidos cambios tecnológicos y sociales. Según Fullan (2013), “la innovación no solo implica el uso de tecnología, sino también la transformación de la cultura y las prácticas en el entorno educativo” (p. 29). Esto implica que los educadores deben estar abiertos a experimentar con enfoques novedosos que respondan a las necesidades cambiantes de los estudiantes.

Históricamente, la innovación educativa ha estado influenciada por diversos movimientos pedagógicos. Desde la educación progresiva de Dewey a principios del siglo XX, que promovía el aprendizaje experiencial, hasta las teorías constructivistas de Piaget y Vygotsky, que enfatizan la construcción activa del conocimiento. Estos enfoques han sentado las bases para la innovación educativa contemporánea. Como menciona Roblyer (2016), “la pedagogía moderna debe adaptarse a los avances tecnológicos y a la diversidad de los estilos de aprendizaje” (p. 112), lo que sugiere que la innovación es esencial para satisfacer las demandas actuales del aula.

La integración de la tecnología en el aula es una de las manifestaciones más visibles de la innovación educativa. Las herramientas digitales, como las plataformas de aprendizaje en línea, aplicaciones educativas y recursos multimedia, ofrecen nuevas oportunidades para involucrar a los estudiantes. Según la UNESCO (2013), “las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) tienen el potencial de revolucionar el proceso educativo al facilitar el acceso a la información y promover el aprendizaje colaborativo” (p. 21). Esta revolución digital permite a los educadores diseñar experiencias de aprendizaje más interactivas y personalizadas.

Sin embargo, la innovación en educación no se limita únicamente a la tecnología. Implica también la revisión de métodos pedagógicos y la creación de entornos de aprendizaje inclusivos que consideren la diversidad de los estudiantes. Como argumenta Hattie (2009), “la efectividad de la enseñanza radica en el uso de estrategias que se basen en la evidencia y que se adapten a las necesidades de los estudiantes” (p. 12). Esto significa que los docentes deben estar dispuestos a evaluar y ajustar sus prácticas educativas de manera continua para mejorar los resultados del aprendizaje.

Un aspecto crucial de la innovación educativa es la colaboración entre docentes, estudiantes y comunidades. La creación de redes de aprendizaje y la participación activa de los estudiantes en el proceso educativo son elementos fundamentales para el éxito de la innovación. Según Darling-Hammond (2010), “la colaboración entre educadores y la

participación activa de los estudiantes son esenciales para construir una cultura escolar que fomente la innovación” (p. 130). Este enfoque colaborativo no solo mejora el aprendizaje, sino que también fortalece la comunidad educativa.

A pesar de los beneficios de la innovación en educación, también existen desafíos que deben ser abordados. La resistencia al cambio, la falta de capacitación docente y la inequidad en el acceso a recursos tecnológicos son barreras que pueden obstaculizar el proceso de innovación. Como señala Zhao (2012), “para que la innovación educativa sea efectiva, es necesario que los educadores estén preparados y apoyados en su desarrollo profesional” (p. 95). Esto implica que las instituciones deben invertir en la formación continua de los docentes y en la creación de un entorno que promueva la innovación.

En conclusión, la innovación en educación es un proceso dinámico que busca mejorar la calidad del aprendizaje y la enseñanza a través de la implementación de nuevas ideas y tecnologías. Al considerar la diversidad de los estilos de aprendizaje y fomentar la colaboración, los educadores pueden crear experiencias de aprendizaje más efectivas y significativas. Sin embargo, es fundamental abordar los desafíos asociados para asegurar que la innovación educativa beneficie a todos los estudiantes.

2.2.5 Relación entre los EVA, Estilos de Aprendizaje y la Innovación

La relación entre los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA), los estilos de aprendizaje y la innovación educativa es un área de creciente interés en la investigación educativa. Los EVA son plataformas digitales que facilitan la enseñanza y el aprendizaje, permitiendo a los educadores crear experiencias interactivas y personalizadas. Esta personalización se convierte en un pilar fundamental cuando se considera la diversidad de estilos de aprendizaje presentes en el aula. Según Fleming (2001), “los estilos de aprendizaje son las preferencias individuales que influyen en cómo los estudiantes absorben, procesan y retienen la información” (p. 3). Comprender estos estilos permite a los educadores diseñar estrategias que maximicen la efectividad del aprendizaje en entornos virtuales.

La innovación en educación, por su parte, se manifiesta a través de la integración de tecnología en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Esta innovación no solo implica el uso de herramientas digitales, sino también la implementación de metodologías activas que fomenten la participación y el compromiso de los estudiantes. Al aplicar estos enfoques en los EVA, los educadores pueden adaptar su enseñanza a los diferentes

estilos de aprendizaje, permitiendo que cada estudiante acceda al contenido de la manera que le resulte más efectiva. Según Prensky (2001), “los estudiantes de hoy han crecido en un entorno digital, lo que les ha llevado a desarrollar nuevas formas de pensar y aprender” (p. 5). Esto resalta la necesidad de que la educación evolucione en paralelo con las habilidades y expectativas de los estudiantes contemporáneos.

Los EVA permiten la implementación de técnicas de enseñanza diferenciadas que responden a las necesidades individuales de los estudiantes. Por ejemplo, algunos estudiantes pueden beneficiarse de recursos visuales, como videos y gráficos, mientras que otros pueden preferir el aprendizaje auditivo a través de podcasts o discusiones en línea. La investigación de Dunn y Dunn (1978) destaca que “la enseñanza personalizada que toma en cuenta los estilos de aprendizaje de los estudiantes puede mejorar significativamente su rendimiento académico” (p. 68). De esta manera, la relación entre los EVA y los estilos de aprendizaje se convierte en una oportunidad para innovar en la práctica educativa, asegurando que todos los estudiantes tengan acceso a un aprendizaje efectivo.

La innovación también se extiende al diseño de actividades en los EVA que promuevan la colaboración y el aprendizaje activo. Los estudiantes pueden trabajar en grupos en proyectos, participar en foros de discusión y colaborar en investigaciones, lo que no solo apoya su aprendizaje individual, sino que también fomenta habilidades interpersonales cruciales para el siglo XXI. Como indica Johnson et al. (2014), “el aprendizaje colaborativo no solo mejora la comprensión del contenido, sino que también desarrolla habilidades sociales que son esenciales en el mundo laboral” (p. 142). Esta interacción social en un entorno virtual se alinea con las necesidades de los estudiantes modernos y refleja un enfoque innovador en la educación.

Sin embargo, es importante reconocer que la implementación efectiva de EVA y la atención a los estilos de aprendizaje requieren capacitación y apoyo continuo para los educadores. La resistencia al cambio y la falta de familiaridad con la tecnología pueden ser obstáculos significativos. Según Zhao (2012), “para que la innovación educativa sea sostenible, los docentes deben recibir la formación adecuada y el apoyo necesario para integrar eficazmente la tecnología en sus prácticas” (p. 88). Esto implica que las instituciones educativas deben invertir en la formación profesional de los docentes para asegurar que estén preparados para utilizar EVA de manera efectiva y adaptarse a los estilos de aprendizaje de sus estudiantes.

En conclusión, la relación entre los EVA, los estilos de aprendizaje y la innovación educativa es intrínseca y fundamental para el éxito del proceso educativo. La personalización del aprendizaje a través de entornos virtuales, combinada con un enfoque innovador que considere las preferencias individuales de los estudiantes, puede transformar la experiencia educativa y mejorar los resultados de aprendizaje. Al abordar los desafíos asociados con la implementación de EVA y fomentar la formación continua de los educadores, se puede avanzar hacia una educación más inclusiva y efectiva.

2.3 Definición y Operacionalización de términos básicos y variables

Aprendizaje Autónomo: Enfoque en el que los estudiantes toman la iniciativa en su proceso de aprendizaje, estableciendo metas, eligiendo recursos y evaluando su progreso. Este tipo de aprendizaje fomenta la responsabilidad y la autodisciplina.

Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP): Método educativo en el que los estudiantes trabajan en proyectos complejos y relevantes durante un período extendido, lo que les permite aplicar conocimientos en situaciones del mundo real y desarrollar habilidades prácticas.

Aprendizaje Colaborativo: Estrategia educativa en la que los estudiantes trabajan juntos en grupos para lograr un objetivo común, fomentando la interacción, la comunicación y el desarrollo de habilidades sociales.

Capacitación Docente: Proceso de formación y desarrollo profesional que busca equipar a los educadores con las habilidades y conocimientos necesarios para implementar efectivamente nuevas tecnologías y metodologías en el aula.

Diferenciación Instruccional: Estrategia pedagógica que adapta la enseñanza para satisfacer las necesidades de todos los estudiantes, considerando sus diferentes estilos de aprendizaje, intereses y niveles de habilidad.

Diseño Instruccional: Proceso de planificar y estructurar actividades de enseñanza y aprendizaje de manera efectiva, considerando los objetivos educativos, el contenido y las características de los estudiantes.

Educación Mediada por Tecnologías: Proceso educativo en el cual se utilizan tecnologías digitales para facilitar la enseñanza y el aprendizaje, promoviendo la interacción y el acceso a información de manera eficiente.

Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA): Plataformas digitales que facilitan la enseñanza y el aprendizaje, permitiendo la creación de experiencias educativas interactivas y personalizadas a través de recursos multimedia y herramientas de comunicación.

Estilos de Aprendizaje: Preferencias individuales que influyen en cómo los estudiantes absorben, procesan y retienen la información. Los estilos pueden incluir modalidades visuales, auditivas y kinestésicas, entre otras.

Evaluación Formativa: Proceso de recopilación de información sobre el rendimiento de los estudiantes durante el aprendizaje, utilizado para ajustar la enseñanza y mejorar el aprendizaje. A menudo incluye retroalimentación continua y evaluaciones informales.

Gamificación: Uso de elementos de diseño de juegos en contextos educativos con el objetivo de aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. La gamificación puede incluir puntos, niveles, insignias y desafíos que hacen que el aprendizaje sea más atractivo.

Inclusión Educativa: Práctica de garantizar que todos los estudiantes, independientemente de sus capacidades, antecedentes o condiciones, tengan acceso a una educación de calidad en un entorno de aprendizaje positivo y que fomente la diversidad.

Innovación Educativa: Implementación de nuevas ideas, métodos o tecnologías en el ámbito educativo que buscan mejorar la calidad del aprendizaje y la enseñanza, adaptándose a las necesidades cambiantes de los estudiantes.

Interactividad en el Aprendizaje: Grado en el cual los estudiantes pueden interactuar con los materiales, sus compañeros y el docente en un entorno educativo, lo que promueve un aprendizaje más profundo y significativo.

Metodologías Activas: Enfoques pedagógicos que implican la participación activa de los estudiantes en su proceso de aprendizaje, tales como el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje basado en problemas y el aprendizaje cooperativo.

2.4 Sistema de hipótesis

La aplicación de entornos virtuales, ajustada a los estilos de aprendizaje de los estudiantes, mejora significativamente la innovación en las estrategias de enseñanza y el rendimiento académico de los estudiantes de tercer ciclo y bachillerato del Colegio Guadalupano de San Miguel.				
VARIABLE INDEPENDIENTE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	INDICADORES	CRITERIO
Entornos virtuales / innovación	Conjunto de programas y aplicaciones informáticas que tienen como finalidad ejecutar procesos relacionados con las herramientas tecnológicas.	Son la diversidad de programas de naturaleza informática que los docentes utilizan para desarrollar las clases y la metodología educativa que la institución implementa.	Técnico	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Requisitos de hardware y software. ▪ Complejidad.
			Licencia	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gratis. ▪ De pago. ▪ Versión de prueba.
			Usabilidad	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Opciones de comunicación. ▪ Instalación o uso en línea. ▪ Facilidad de uso.
VARIABLE DEPENDIENTE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	INDICADORES	CRITERIO
Innovación en el Proceso de enseñanza	Conjunto de metodologías didáctico/pedagógicas que se ejecutan en pro de la consecución del fenómeno educativo.	Son las directrices innovadoras que marcan el camino de enseñanza que desarrollan los profesores.	Espacio	<ul style="list-style-type: none"> • LMS. • Salón de clase.
			Metodología	<ul style="list-style-type: none"> • 100% virtual. • Semipresencial. • Presencial

			Tipo de participación	<ul style="list-style-type: none"> • Individual • Colaborativo
			Tiempo.	<ul style="list-style-type: none"> • Diario. • Semanal.

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Tipo de estudio

La presente investigación se enmarca dentro de un estudio explicativo, ya que su propósito no solo es describir el uso de entornos virtuales en el proceso de enseñanza, sino también analizar en qué medida estos entornos permiten la innovación de estrategias educativas ajustadas a los estilos de aprendizaje de los estudiantes. Al abordar la relación entre el uso de la tecnología y las distintas formas en que los estudiantes aprenden, el estudio busca explicar el impacto de los entornos virtuales en la efectividad del proceso de enseñanza. De esta manera, se pretende identificar cómo la adaptación de las estrategias pedagógicas a los estilos de aprendizaje, a través de plataformas tecnológicas, influye en el rendimiento y la experiencia educativa de los estudiantes de tercer ciclo y bachillerato del Colegio Guadalupano de San Miguel.

Este enfoque explicativo permite no solo describir los fenómenos observados, sino también comprender las causas y efectos que subyacen a la interacción entre los entornos virtuales y los estilos de aprendizaje, aportando una visión más profunda y detallada sobre el fenómeno estudiado. "Los estudios explicativos buscan establecer relaciones causales entre variables, ofreciendo una comprensión más profunda de los fenómenos al analizar sus causas y efectos" (Hernández-Sampieri et al., 2014, p. 89).

3.2 Método

La investigación emplea un método mixto, que combina enfoques cuantitativos y cualitativos para obtener una comprensión más integral del fenómeno. En la parte cuantitativa, se aplicaron encuestas a los estudiantes de tercer ciclo y bachillerato del Colegio Guadalupano de San Miguel, con el fin de medir en qué medida los entornos virtuales influyen en su aprendizaje, evaluando indicadores como el rendimiento académico y la percepción sobre el uso de estas plataformas, ajustadas a sus estilos de aprendizaje.

Por su parte, la parte cualitativa se centró en entrevistas semiestructuradas con los docentes, quienes ofrecieron una perspectiva más rica y detallada sobre cómo perciben la implementación de estrategias innovadoras mediante el uso de entornos virtuales, así como los desafíos y oportunidades que enfrentan al adaptar sus prácticas pedagógicas a los estilos de aprendizaje de los estudiantes. Este enfoque mixto permite no solo cuantificar los efectos de los entornos virtuales en el rendimiento estudiantil, sino también comprender desde una mirada cualitativa las experiencias y reflexiones de los docentes, integrando así ambas visiones para lograr una comprensión más completa del fenómeno. "El método mixto integra datos cuantitativos y cualitativos para proporcionar una mejor comprensión del problema de investigación que si se usaran solo uno de los enfoques" (Creswell & Plano Clark, 2018, p. 14).

3.3 Población y muestra

Población

Tabla 1

Cantidad de Estudiantes

Género	Tercer ciclo y bachillerato Colegio Guadalupano					TOTAL
	Séptimo	Octavo	Noveno	Primer año	Segundo año	
Masculino	16	5	13	8	10	52
Femenino	15	8	13	4	18	58
Total	31	13	26	12	28	110

Nota: El total de la población de estudiantes es de 110.

Tabla 2

Cantidad de Docentes

Género	Tercer ciclo y bachillerato Colegio Guadalupano		Total
	Tercer ciclo	Bachillerato	
Femenino	8	2	11
Masculino	6	1	7
Total	14	3	17

Nota: El total de población de docentes es de 17.

Muestra

El tipo de muestreo que se utilizó para la investigación: Aplicación de entornos virtuales como estrategias de innovación apegados a los estilos de aprendizaje en el proceso de enseñanza en estudiantes de tercer ciclo y bachillerato del Colegio Guadalupano de San Miguel, fue muestreo probabilístico, porque todos los estudiantes y docentes tuvieron la misma probabilidad de ser incluidos en la muestra extraída asegurándose de la representatividad de la misma.

El muestreo probabilístico que se utilizó fue aleatorio simple. El muestreo probabilístico es una técnica que permite seleccionar a los participantes de un estudio de manera que todos los miembros de la población tengan una probabilidad conocida y no nula de ser seleccionados, lo que garantiza la representatividad de la muestra y permite hacer inferencias generales sobre la población. En esta investigación, se utilizó un muestreo probabilístico con los estudiantes de tercer ciclo y bachillerato del Colegio Guadalupano, para asegurar que cada estudiante tenga la misma posibilidad de ser incluido en la muestra, permitiendo obtener datos que reflejen de manera fiel las características y percepciones del grupo. Como señala Hernández-Sampieri et al. (2014), “el muestreo probabilístico asegura que todos los elementos de la población tengan una probabilidad conocida de ser seleccionados, lo que minimiza el sesgo y mejora la validez externa de los resultados” (p. 176).

Al considerar que la población es finita y se toma como referencia una sola institución educativa, se abarcó de la siguiente manera:

Parte cuantitativa (sector estudiantil):

Fórmula para obtención de muestra en un estudio de tipo cuantitativo:

$$n = \frac{N * Z_{\alpha}^2 * p * q}{e^2 * (N - 1) + Z_{\alpha}^2 * p * q}$$

Dónde:

- N= Tamaño de la población.
- P= Proporción población de ocurrencia de un evento = 85% = 0.85.

- Q = Proporción población ocurrencia de un evento = 1-P = 0-15.
- Z = Valor critico de confianza (95%).
- E = Error muestral = 7% =0.07.
- n = Muestra Total.

Aplicación de la fórmula:

- N = 109
- Z = 1.96
- E = 7%
- P = 85%
- Q = 15%
- n= ?

$$n = \frac{Z^2 \times P \times Q \times N}{(N-1) \times E^2 + Z^2 \times P \times Q}$$

$$n = \frac{((1.96)^2 \times (0.85) \times (0.15) \times (110))}{(110-1) \times (0.07)^2 + (1.96)^2 \times (0.85) \times (0.15)}$$

$$n = \frac{((3.8416) \times (14,025))}{((109) \times 0.0049 + (0.489804))}$$

$$n = \frac{53,878.44}{0.5341 + 0.489804}$$

$$n = \frac{53,878.44}{1.023904}$$

$$n = \underline{\underline{52.62}}$$

De acuerdo al cálculo de la muestra se obtuvo un total de 52.62, lo cual corresponde a **53** estudiantes a encuestar.

Una vez establecida la cantidad de estudiantes a encuestar se distribuyó mediante la aplicación de regla de tres simple para obtener los datos de cada año, quedando de la manera siguiente:

Tabla 3

Distribución de los estudiantes por grado.

Año de estudio	Cantidad de estudiantes	Cantidad de encuestas	Porcentaje
Séptimo	31	15	28.30%
Octavo	13	6	11.32%
Noveno	26	13	24.53%
1° Bach.	12	6	11.32%
2° Bach.	28	13	24.53%
TOTAL	110	53	100%

Parte cualitativa (sector docente):

Ya que el número de la población es finito se decidió hacer un muestreo por criterio. Esta muestra se basa en individuos que cumplieron ciertos criterios que fueron necesarios para obtener información. Entre los criterios establecidos para formar parte de la muestra se establecieron:

1. Docentes de tiempo completo.
2. Docentes que impartan las asignaturas básicas como lo son: Matemáticas, Lenguaje y Literatura, Ciencias Salud y Medio Ambiente y Estudios Sociales.

Con base en los criterios se estima la siguiente cantidad de sujetos:

- Docentes: **6**

3.4 Técnicas e instrumentos

Técnicas

Por ser un estudio de tipo mixto se aplicó la parte cuantitativa a la población estudiantil y la parte cualitativa a los profesores. Las técnicas que se utilizaron para la investigación y recolección de información fueron: La encuesta y la entrevista.

- La **encuesta** es una técnica de recolección de datos ampliamente utilizada en investigaciones de enfoque cuantitativo, ya que permite obtener información directa de los participantes sobre sus actitudes, percepciones o comportamientos frente a un fenómeno en particular. En este estudio, la encuesta fue aplicada a los estudiantes de tercer ciclo y bachillerato para medir el impacto de los entornos virtuales en su proceso de aprendizaje, adaptados a sus estilos de aprendizaje. Esta técnica resulta útil para obtener datos estructurados de una muestra amplia, lo que facilita el análisis estadístico y la generalización de los resultados. Como señala Sampieri et al. (2014), "la encuesta permite recolectar datos en forma sistemática y estandarizada, lo que permite identificar patrones o tendencias en grandes poblaciones" (p. 125).
- La **entrevista semiestructurada** es una técnica cualitativa que permite obtener información detallada y profunda sobre las percepciones y experiencias de los participantes, mientras se mantiene cierta flexibilidad en el desarrollo de la conversación. En este estudio, se utilizó con los docentes para explorar sus experiencias con la implementación de entornos virtuales y su percepción sobre la adaptación de las estrategias pedagógicas a los estilos de aprendizaje de los estudiantes. Esta técnica se caracteriza por contar con una guía de preguntas abiertas que orientan la conversación, pero que permiten al entrevistado expresar sus opiniones de manera libre y en profundidad. Según Hernández-Sampieri et al. (2014), "la entrevista semiestructurada permite a los investigadores obtener información rica y contextualizada al tiempo que sigue una estructura básica que asegura la cobertura de temas clave" (p. 404).

Instrumentos

Los instrumentos que se utilizaron para la investigación en la institución fueron: El cuestionario y el guión de entrevistas

- El **cuestionario**: consiste en un conjunto de preguntas cerradas y mixtas dirigidas a los estudiantes de tercer ciclo y bachillerato del Colegio Guadalupano de San Miguel.
- El **guión de entrevista**: contiene preguntas cortas y abiertas que se le harán a los docentes de las materias básicas de la institución los cuales deben estar relacionadas con los objetivos a lograr.

3.5 Etapas de la investigación

En esta investigación se contaron con las siguientes etapas de investigación:

- **Etapa I: Introducción**

Es acá donde se define el tema a investigar y de igual forma se plasma la pertinencia social, la novedad y la relevancia analítica de la investigación, además también se redactan los objetivos y justificación de la investigación a desarrollar.

- **Etapa II: Situación Problemática y problema de investigación**

En este apartado se profundiza más en la problemática y la delimitación del tema de investigación, surgiendo las preguntas de investigación e hipótesis.

- **Etapa III: Estado del arte o marco teórico.**

Se realiza consulta de fuentes bibliográficas, heme gráficas y digitales, las cuales estén implicadas con la investigación, toda esta búsqueda se realiza de una manera exhaustiva en diferentes medios como lo son: Libros, artículos y diferentes publicaciones, todo ello enfocado en el objeto de estudio dentro del marco del conocimiento que se desarrolla en el área a investigar.

- **Etapa IV: Diseño del proyecto.**

En esta etapa se establecen criterios organizados sobre puntos que se necesitan para la investigación, por ejemplo, la elaboración de métodos de recopilación de datos y la metodología implicada a la hora de la recolección, sistematización y análisis, todo ello basado en ciertas técnicas e instrumentos que se deben elaborar para la debida recopilación de información, cuyo propósito será dar respuesta a las preguntas de investigación.

- **Etapa V: Trabajo de campo.**

Una vez se elaboran los instrumentos de recolección de datos, se procede a recopilar la información a través de ello y todo esto se realiza pasando los instrumentos a la muestra representativa de nuestra población a investigar.

- **Etapa VI: Resultados finales y conclusiones.**

Al extraer la información se puede inferir en los resultados de la situación real de la cuestión a investigar, una vez ordenados y sistematizados de una forma coherente y comprensible, se procede a desarrollar las conclusiones basándose en los resultados obtenidos y de esa forma dar posibles respuestas a la interrogante.

- **Etapa VII: Diseño de propuesta.**

Este apartado está enfocado en brindar posibles soluciones a la debida problemática estudiada con anterioridad y todo ello basado en la investigación realizada la cual ha permitido poder elaborar las propuestas de cambios.

- **Etapa VIII: Elaboración de informe.**

Al culminar todo el proceso investigativo se debe elaborar un informe donde se plasme cada una de las fases y todos los hallazgos encontrados en dicha investigación.

- **Etapa IX: Evaluación del proyecto.**

Se considera evaluación del proyecto el proceso de poder identificar y a su vez cuantificar para poder valorar los diversos costos y beneficios que se han generado mediante este, pudiendo concluir si este será conveniente o no.

- **Etapa X: Presentación de informe final.**

Bajo las normas que rigen un formato se elabora el documento para luego presentarlo con todas sus debidas fases.

- **Etapa XI: Presentación de propuesta.**

Como última etapa una vez culminada toda la investigación se procede a presentar posibles soluciones explícitas en una propuesta a las debidas entidades en las cuales la investigación sea acorde a la problemática estudiada.

3.6 Procedimiento de análisis e interpretación de resultados

En esta etapa se procedió a la realización del procesamiento de los datos obtenidos del trabajo de campo, es acá donde se organizará la información tanto de la naturaleza del tipo cualitativo como cuantitativo, de la siguiente manera:

La información del tipo cuantitativo

- Se procedió a la tabulación de los datos obtenidos en todas las encuestas realizadas al sector estudiantil de los bachilleratos técnicos. Los programas que se ocuparon para la organización y tabulación de datos: Excel, Word, PowerPoint, Adobe Photoshop y Adobe Illustrator.
- Se presentó la información en gráfico de pastel para mayor orden y entendimiento de los resultados, asimismo, se estableció el análisis de dichos datos.

La información del tipo cualitativo

- Cada entrevista que se realizó a los docentes de la institución se grabó y posterior a eso se pasó por escrito, al digitar toda esa información se procedió a analizarla teniendo en cuenta las categorías de análisis establecidas para la investigación.
- Para analizar los resultados de las entrevistas se establecieron las siguientes categorías de análisis en base a la problemática de investigación y a los objetivos:
 1. Percepciones sobre el Uso de Entornos virtuales de aprendizaje (EVA).
 2. Adaptación de las Estrategias de Enseñanza a los Estilos de Aprendizaje.
 3. Innovación Educativa y Tecnológica en la Práctica Docente.
 4. Impacto del Uso de Tecnologías en la Identidad y el Rol Docente.

Una vez finalizados los resultados de los instrumentos aplicados en la investigación se procederá a revisar y debatir entre los investigadores para formular conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO IV: HALLAZGOS DE LA INVESTIGACIÓN

4.1 PRESENTACIÓN Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

La investigación realizada permitió analizar en qué medida la aplicación de entornos virtuales permite la innovación de estrategias apegadas a los estilos de aprendizaje en el proceso de enseñanza en estudiantes de tercer ciclo y bachillerato del Colegio Guadalupano de San Miguel.

Para el desarrollo de los resultados de esta investigación se procedió a administrar una encuesta dirigida a los estudiantes para conocer sus apreciaciones sobre la aplicación de entornos virtuales en el proceso educativo no presencial que ejecutan sus profesores, obteniendo así datos interesantes para comprender el fenómeno en estudio. Además, se desarrolló una entrevista dirigida a los profesores para recabar de primera mano insumos valiosos para analizar cómo ellos utilizan dichos entornos relacionados a los estilos de aprendizaje. Esta visión holística enriquece la investigación y fundamenta pilares para el análisis de la problemática.

A continuación, se presentan los resultados de la encuesta administrada a los estudiantes de tercer ciclo y bachillerato del Colegio Guadalupano de San Miguel:

4.2 ENCUESTA

Administrada a un total de 53 estudiantes se obtuvieron los siguientes resultados para cada pregunta planteada en el instrumento:

Primeramente, se confirmaron, a efectos de estadísticas de la investigación, algunas generalidades como el sexo del participante y también el grado.

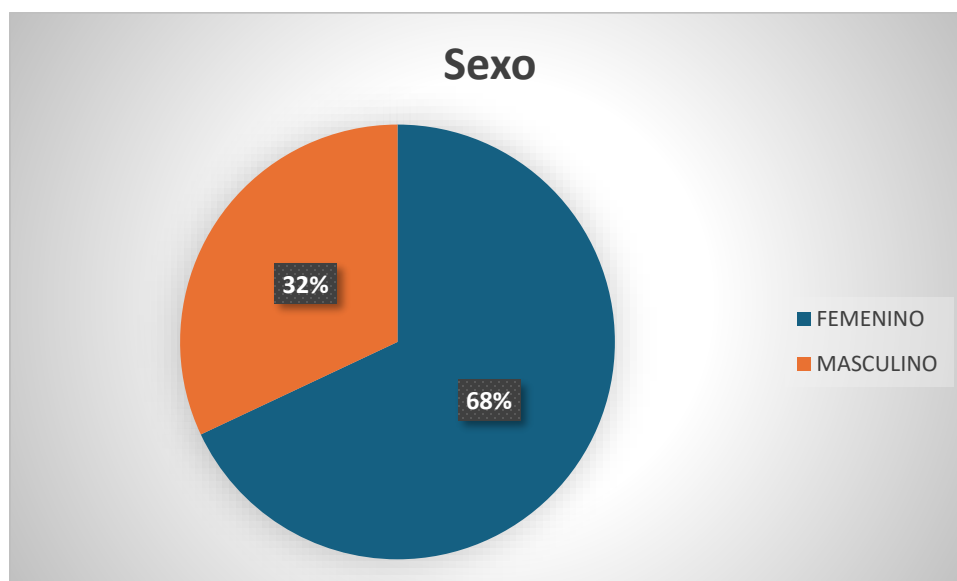
¿A qué sexo perteneces?

Objetivo: Identificar el género de cada uno de los estudiantes de los niveles de tercer ciclo y bachillerato que fueron encuestados.

Tabla 4

Registro de sexo

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
FEMENINO	36	68%
MASCULINO	17	32%
TOTAL	53	100%



Análisis: En los resultados obtenidos se pueden observar que el 68% de los estudiantes encuestados de los niveles de tercer ciclo y bachillerato son del sexo femenino; mientras que el 32% de los encuestados son del sexo masculino.

Interpretación: Por lo tanto, se puede evidenciar que según los estudiantes encuestados existe una mayor representación del género femenino en comparación con el género masculino.

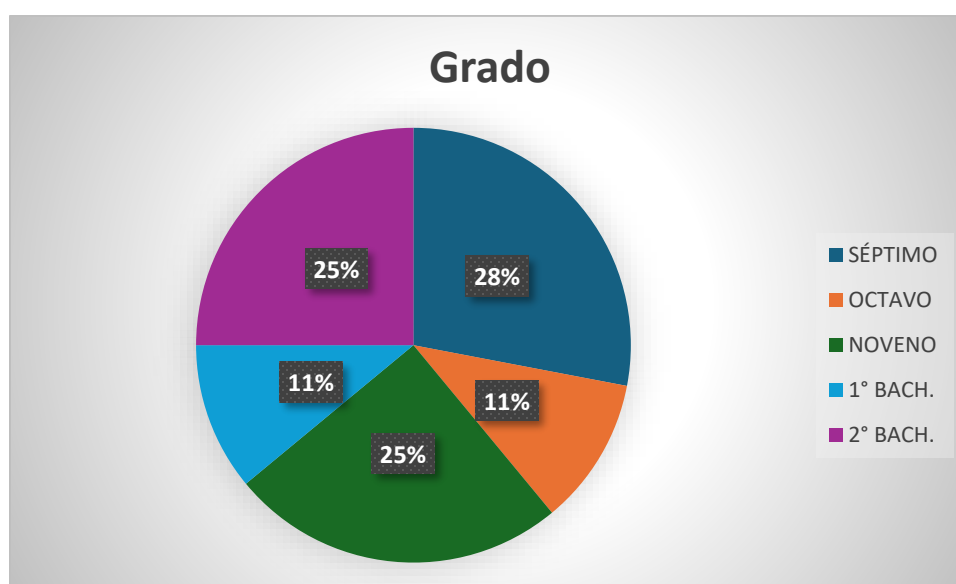
¿A qué grado perteneces?

Objetivo: Identificar la distribución de los estudiantes según su nivel educativo, con el fin de analizar la representación de cada grado a aspectos específicos del grupo.

Tabla 5

Registro de grado

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SÉPTIMO	15	28%
OCTAVO	6	11%
NOVENO	13	25%
1° BACH.	6	11%
2° BACH.	13	25%
TOTAL:	53	100%



Análisis: En los resultados obtenidos en la encuesta un 28% de estudiantes pertenecen al séptimo grado; con un 25% noveno grado y segundo año de bachillerato y por último con un 11% octavo grado y primer año de bachillerato.

Interpretación: Por lo tanto, se puede evidenciar que el grado con mayor representación a la hora de ser encuestados es séptimo grado; mientras que noveno grado y segundo año de bachillerato están dentro de una distribución más equilibrada. Por último, se encuentran octavo grado y primer año de bachillerato con la menor representación de encuestados.

Preguntas de la encuesta

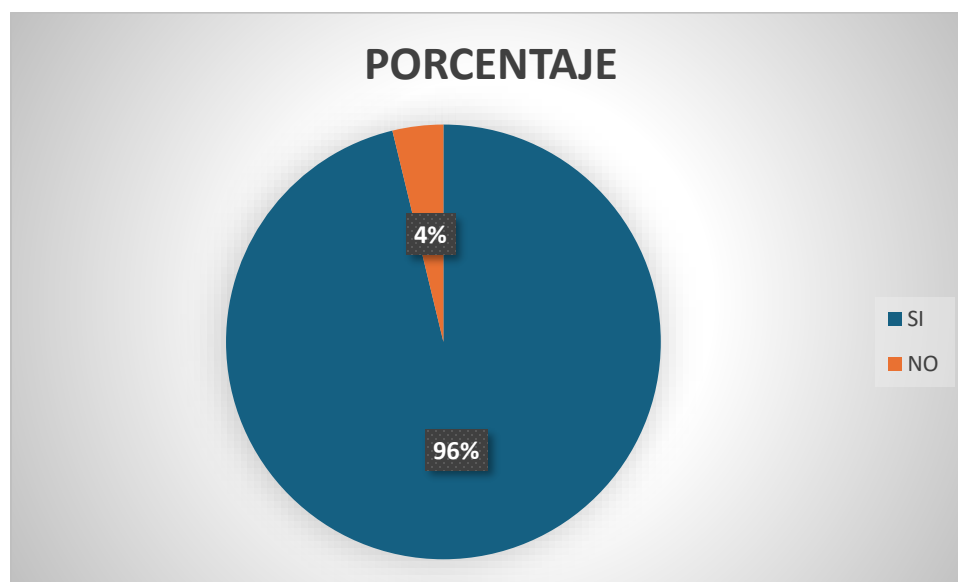
1. **¿Consideras que los entornos virtuales de aprendizaje te han facilitado el acceso a los contenidos de la materia?**

Objetivo: Identificar la percepción de los estudiantes sobre la efectividad de los recursos educativos virtuales, con el fin de evaluar su impacto en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Tabla 6

Resultados pregunta 1

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	51	96%
NO	2	4%
TOTAL:	53	100%



Análisis: En los resultados obtenidos se puede observar que el 96% de los estudiantes de los niveles de tercer ciclo y bachillerato encuestados consideran que los entornos virtuales les han facilitado el acceso a los contenidos de la materia; mientras que el 4% considera que los entornos virtuales no les han facilitado el acceso a los contenidos de la materia.

Interpretación: Por lo tanto, se logra evidenciar que la mayoría de los estudiantes encuestados consideran que los entornos virtuales si facilitan el acceso a los contenidos de la materia ya que les permiten acceder a los materiales de forma más flexible, favoreciendo su aprendizaje autónomo; Sin embargo, una minoría considera que no ha sido así; posiblemente diversos a dificultades tecnológicas.

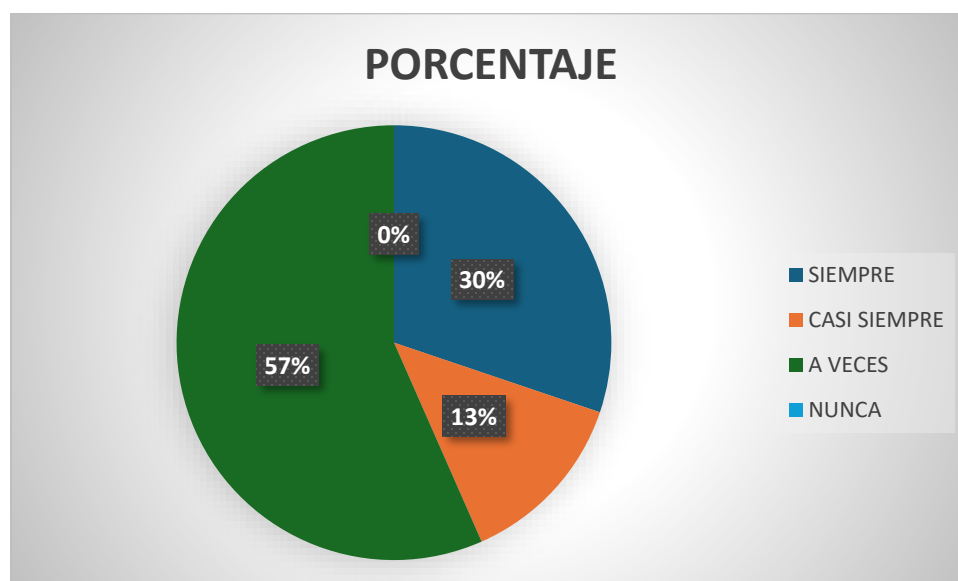
2. ¿Con qué frecuencia utilizas las herramientas de los entornos virtuales de aprendizaje para estudiar o realizar actividades?

Objetivo: Identificar la frecuencia con que los estudiantes utilizan las herramientas virtuales de aprendizaje, con el fin de evaluar su integración en el proceso educativo.

Tabla 7

Resultados pregunta 2

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	16	30%
CASI SIEMPRE	7	13%
A VECES	30	57%
NUNCA	0	0%
TOTAL:	53	100%



Análisis: En los resultados obtenidos se puede observar que el 30% de los estudiantes indicó que siempre utiliza las herramientas virtuales de aprendizaje; mientras que un 13% manifestó que casi siempre las utiliza; un 57% manifestó que a veces las utiliza y por último un 0% afirmó que nunca las utiliza.

Interpretación: Por lo tanto, se puede evidenciar que la mayoría de los estudiantes hace uso frecuente de las herramientas de entornos virtuales. Esto refleja una clara aceptación en su proceso educativo, Por otro lado, aunque una parte significativa utiliza las herramientas de manera ocasional, no se observa resistencia de su parte.

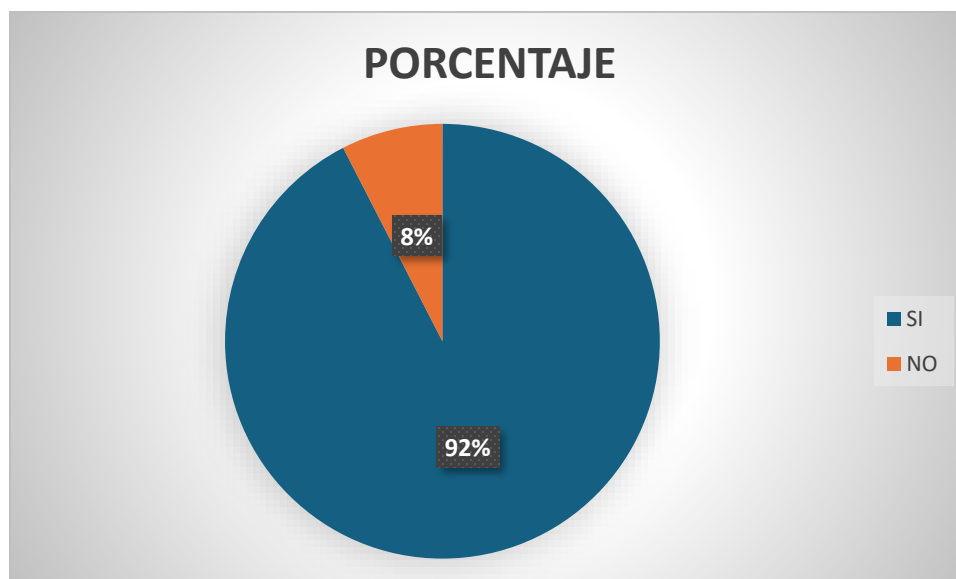
3. ¿Consideras que tus profesores adaptan las clases a tu manera de aprender (visual, auditiva, kinestésica)?

Objetivo: Identificar si los estudiantes consideran que los docentes si logran adaptar los diferentes estilos de aprendizaje a sus clases.

Tabla 8

Resultados pregunta 3

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	49	92%
NO	4	8%
TOTAL:	53	100%



Análisis: En los resultados obtenidos se puede observar que el 92% de los estudiantes encuestados si consideran que los docentes adaptan sus clases con los diferentes estilos de aprendizaje; mientras que el 8% considera que los docentes no logran adaptar sus clases con los diferentes estilos de aprendizaje existentes en los niveles de tercer ciclo y bachillerato.

Interpretación: Por lo tanto, se puede evidenciar que la mayoría de estudiantes considera que sus docentes si logran adaptar sus clases a los diferentes estilos de aprendizaje, lo que refleja una percepción positiva hacia la personalización de enseñanza. Sin embargo, un pequeño porcentaje de estudiantes no percibe que si se logren las adaptaciones dentro de las clases, para que los estudiantes logren experimentar un proceso más personalizado en su aprendizaje.

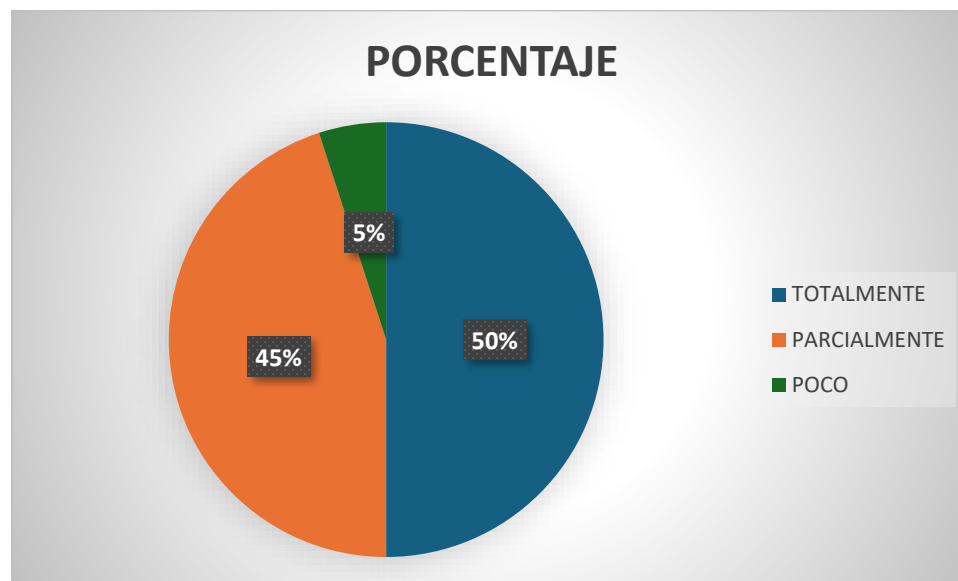
4. ¿En qué medida las actividades en los entornos virtuales de aprendizaje se ajustan a tu estilo de aprendizaje?

Objetivo: Identificar en qué medida las actividades en los entornos virtuales de aprendizaje se ajustan al estilo de aprendizaje de los estudiantes de los niveles de tercer ciclo y bachillerato.

Tabla 9

Resultados pregunta 4

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
TOTALMENTE	27	50%
PARCIALMENTE	24	45%
POCO	3	5%
TOTAL:	53	100%



Análisis: En los resultados obtenidos se puede demostrar que el 50% de los estudiantes consideran que las actividades en los entornos virtuales del aprendizaje si se ajustan totalmente a su estilo de aprendizaje; mientras que el 45% considera que se ajusta parcialmente y el 5% se ajusta un poco a sus estilos de aprendizaje.

Interpretación: Por lo tanto, se puede evidenciar que la mayoría de los estudiantes considera que las actividades en los entornos virtuales de aprendizaje se ajustan de manera significativa a su estilo de aprendizaje. Aunque si bien es cierto, que un porcentaje considerable percibe que las actividades que se realizan se ajustan parcialmente pero aún así los estudiantes si logran comprender los contenidos de clase y, por último, un pequeño porcentaje considera que se ajustan un poco a su estilo de aprendizaje lo que sugiere que hay áreas en las que los entornos virtuales podrían mejorarse.

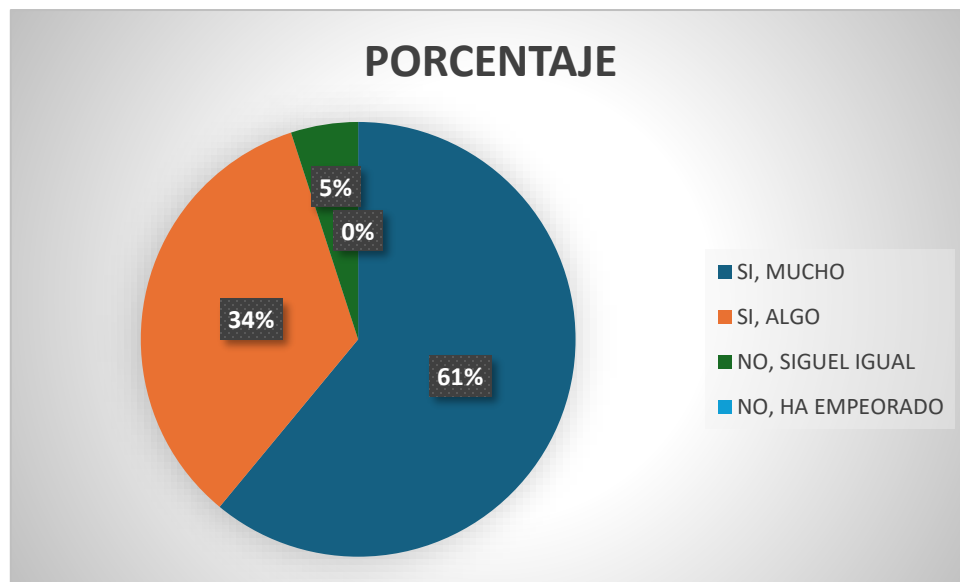
5. ¿Crees que el uso de tecnologías ha mejorado la calidad de las clases en comparación con métodos tradicionales?

Objetivo: Identificar si el uso de las tecnologías ha mejorado la calidad de las clases en comparación con otros métodos tradicionales.

Tabla 10

Resultados pregunta 5

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI, MUCHO	32	61%
SI, ALGO	18	34%
NO, SIGUE IGUAL	3	5%
NO, HA EMPEORADO	0	0%
TOTAL:	53	100%



Análisis: En los resultados obtenidos se puede observar que el 61% de los estudiantes encuestados considera que la utilización del uso de tecnologías si ha mejorado la clase; mientras que el 35% considera que si, pero algo; el 5% considera que sigue igual y por último el 0% considera que no, ha empeorado.

Interpretación: Por lo tanto, se puede evidenciar que la mayoría de los estudiantes siente que el uso de los entornos virtuales de aprendizaje si ha logrado mejorar de manera positiva su experiencia educativa, sin embargo otros consideran que si ha tenido un impacto positivo pero ha sido de manera moderada, por otra parte una pequeña parte de la comunidad estudiantil manifiesta que la situación sigue igual independientemente el docente utilice o no los entornos virtuales; por último nadie considera que haya empeorado lo que muestra una clara aceptación general de los entornos virtuales en el proceso de aprendizaje.

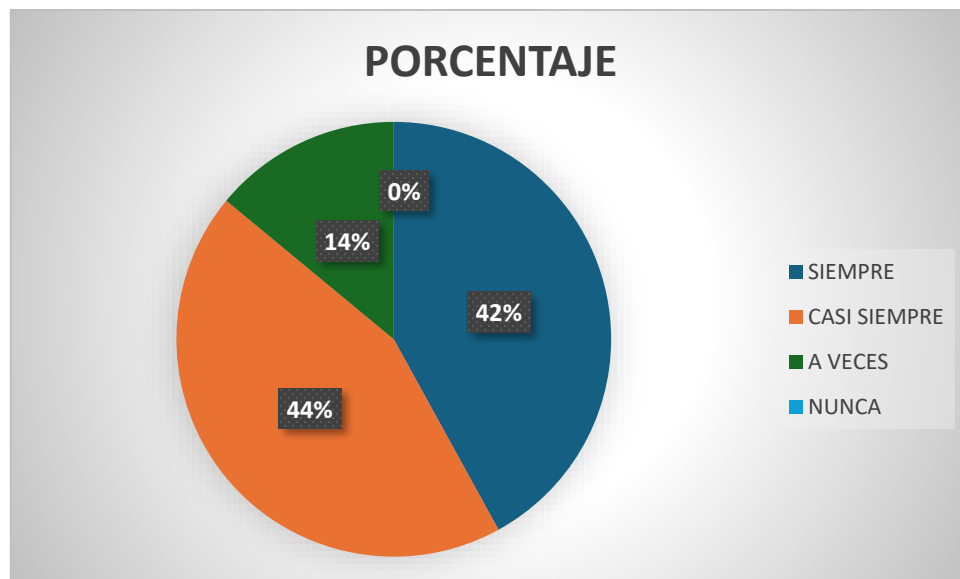
6. ¿Las actividades con tecnología que realizas en clase te parecen innovadoras?

Objetivo: Identificar si las actividades con tecnología que utilizan los docentes en sus clases son innovadoras para los estudiantes.

Tabla 11

Resultados pregunta 6

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	23	44%
CASI SIEMPRE	22	42%
A VECES	7	14%
NUNCA	0	0%
TOTAL:	53	100%



Análisis: En los resultados obtenidos el 44% de los estudiantes encuestados considera que las actividades con tecnología que utiliza el docente en sus clases si son innovadoras; mientras que el 42% de los estudiantes encuestados manifiesta que casi siempre; por otra parte, el 14% considera que a veces y el 0% nunca.

Interpretación: Por lo tanto, se puede evidenciar que la mayoría de los estudiantes consideran que las actividades con tecnología que realizan en sus clases son innovadoras en un alto grado significativo; mientras que otros estudiantes consideran que si son innovadoras pero de una manera moderada lo que considera una buena aceptación, aunque con espacio para mejorar aún más su nivel de innovación; sin embargo para una pequeña parte de los encuestados no percibe tanta innovación en las actividades tecnológicas.

Finalmente, ninguno de los estudiantes encuestados considera que as actividades innovadoras no son innovadoras, lo que demuestra que en general existe una buena disposición hacia las propuestas tecnologías en el aula de clases.

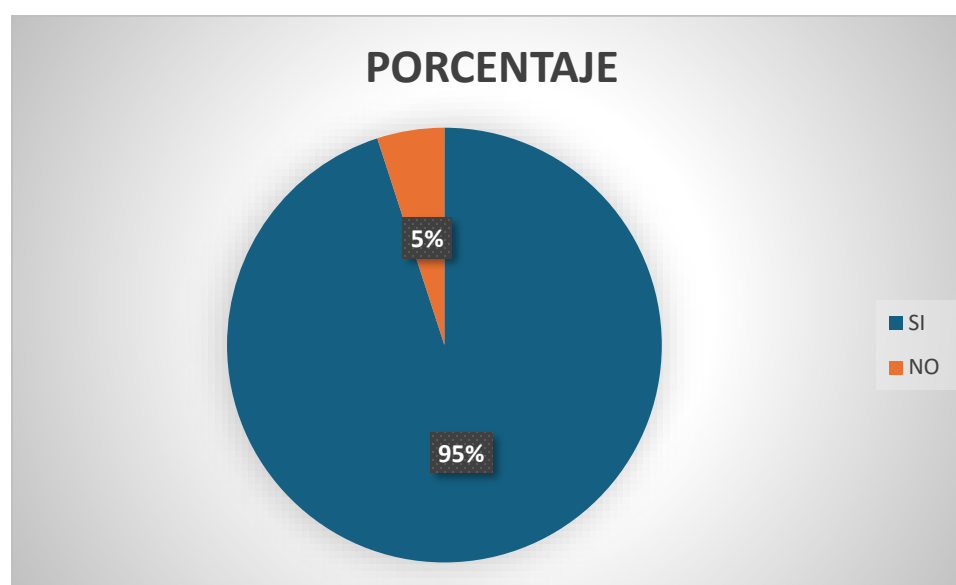
7. ¿Sientes que tus profesores se desenvuelven con confianza al utilizar las tecnologías en sus clases?

Objetivo: Identificar si los docentes se desenvuelven con confianza al momento de utilizar las tecnologías en sus clases.

Tabla 12

Resultados pregunta 7

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	50	94%
NO	3	6%
TOTAL:	53	100%



Análisis: En los resultados obtenidos, el 95% de los estudiantes consideran que los docentes si se desenvuelven con confianza al momento de utilizar las tecnologías; mientras que un 5% no logran tener confianza al utilizarlas.

Interpretación: Por lo tanto, se puede evidenciar, que la mayoría de los estudiantes consideran que los docentes si se logran desenvolver con gran confianza al utilizar las tecnologías en sus clases, esto refleja una percepción positiva sobre la capacidad de los docentes para integrar las herramientas tecnológicas de manera efectiva en el proceso educativo. Sin embargo, un pequeño grupo de estudiantes encuestados no percibe

confianza, lo que podría indicar que, en algunos casos, los docentes enfrentan desafíos o inseguridades a la hora de utilizar las herramientas tecnológicas en sus clases.

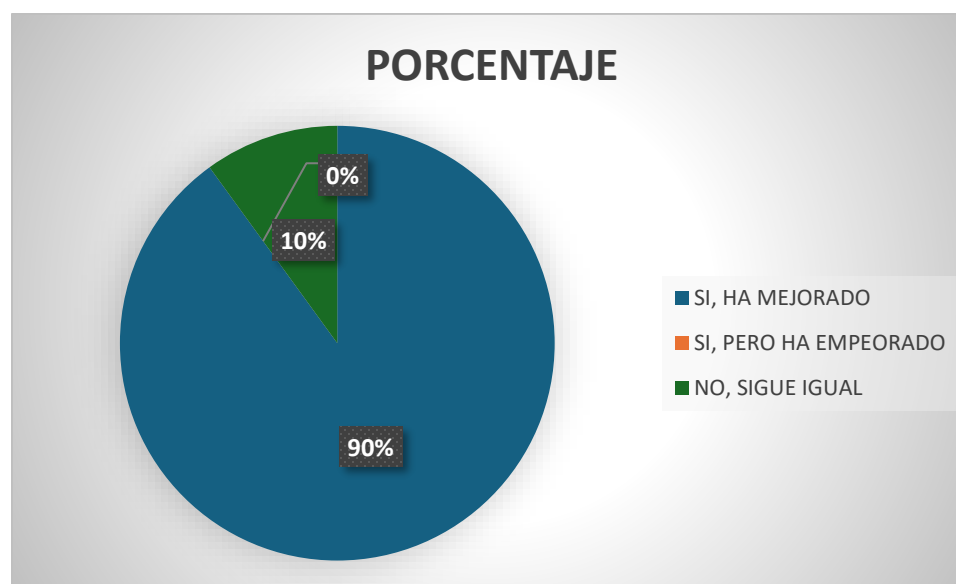
8. ¿Consideras que el uso de tecnologías en clase ha cambiado la relación entre profesor y estudiantes?

Objetivo: Identificar si el uso de las tecnologías utilizadas en clases ha logrado cambiar la relación que existe entre docente-estudiante.

Tabla 13

Resultados pregunta 8

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI, HA MEJORADO	48	90%
SI, PERO HA EMPEORADO	0	0%
NO, SIGUE IGUAL	5	10%
TOTAL:	53	100%



Análisis: En los resultados obtenidos el 90% de los estudiantes encuestados consideran que el uso de las tecnologías en las clases ha mejorado la relación docente-estudiante;

sin embargo, el 10% considera que la relación sigue igual y por último el 0% considera que, si ha mejorado, pero ha empeorado.

Interpretación: Por lo tanto, se puede evidenciar que la gran mayoría de los estudiantes consideran que el uso de las tecnologías dentro de las clases por parte de los docentes si mejora la relación docente-estudiante; esto implica que el uso de las tecnologías ha logrado facilitar una comunicación más fluida y dinámica, promoviendo un aprendizaje interactivo; por otro lado un pequeño porcentaje considera que la relación continua igual, lo que implica que no se ha tenido un impacto significativo. Nadie de los estudiantes encuestados considera que la relación docente-estudiante haya empeorado, lo que refleja una percepción positiva sobre el impacto de las tecnologías en el aula.

4.3 ENTREVISTA

Mediante la investigación realizada se hizo posible el análisis de la aplicación de entornos virtuales como innovación de estrategias apegadas a los estilos de aprendizaje en el proceso de enseñanza en estudiantes de tercer ciclo y bachillerato del Colegio Guadalupano de San Miguel.

Para la exposición o tratamiento de los resultados obtenidos de esta investigación se establecieron cuatro categorías de análisis, manifestándose estas a partir de los objetivos, tanto general, como específicos y la pregunta de investigación por la cual está regido el proceso investigativo. En cada una de las categorías se plasmaron los diversos aportes que hicieron a través de la entrevista los profesores seleccionados.

A continuación, se presentan las debidas reflexiones en cuanto al resultado obtenido mediante el trabajo de campo por cada una de las categorías establecidas:

4.3.1 Percepciones sobre el Uso de Entornos Virtuales de Aprendizaje (Categoría 1)

Para la exploración de esta categoría se consideró de mucha importancia conocer por medio de la entrevista las opiniones de los referentes que conformaron la muestra, las cuales se detallan a continuación.

4.3.1.1 Profesores

En el caso de los docentes la entrevista se inició con la siguiente pregunta: **¿Cuáles son las principales ventajas que percibes en el uso de los entornos virtuales de aprendizaje dentro de tu práctica docente?** A lo cual ellos respondieron de la siguiente manera:

“Los estudiantes tienen un mejor acceso al proceso de aprendizaje donde se puede ver una diversidad de recursos educativos que fomenta un aprendizaje sincrónico, asincrónico.” **Profesor 1.**

“Facilita la realización de la documentación didáctica de una forma más efectiva” **Profesor 2.**

“Accesibilidad y Flexibilidad. Permiten acceder al contenido en cualquier momento y lugar. Facilitan el aprendizaje a ritmo propio. Son inclusivos para estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje.” **Profesor 3.**

“En general, percibo los EVA como una herramienta muy útil y valiosa para la enseñanza de varias materias, hablando específicamente de informática considero que permiten crear un entorno de aprendizaje más dinámico e interactivo, donde los estudiantes pueden acceder a los contenidos y actividades de forma más flexible y personalizada.” **Profesor 4**

“Los EVA han transformado mi concepción del aula, permitiendo romper las barreras físicas y temporales. Ofrecen una vasta variedad de recursos—desde videos y lecturas interactivas hasta foros y chats en tiempo real—que facilitan tanto el aprendizaje autónomo como la colaboración en línea.” **Profesor 5**

“Los EVA ofrecen a los estudiantes un mejor acceso al proceso de aprendizaje, permitiendo utilizar una diversidad de recursos educativos.” **Profesor 6**

Posteriormente, se les pidió que hablaran acerca de **¿Qué dificultades o retos has experimentado al implementar los EVA en el proceso de enseñanza?** Obteniendo los siguientes planteamientos.

“La falta de cultura con los EVA en nuestra sociedad educativa y el uso que diariamente la fomentan.” **Profesor 1.**

“Lograr concentración en los estudiantes para realizar la actividad ya que al estar expuesto a muchas herramientas la curiosidad les invade y se distrae” **Profesor 2**

“La Interactividad y Participación Activa. Incorporan herramientas como foros, chats y videoconferencias para fomentar la colaboración. Permiten actividades dinámicas como simulaciones, gamificación y multimedia.” **Profesor 3**

“Y los retos que considero que es necesario que los docentes reciban formación adecuada sobre cómo utilizar los EVA de forma efectiva. Dependiendo de las escuelas es posible que las escuelas no cuenten con los recursos tecnológicos necesarios para implementar los EVA de forma adecuada. Y creo que es lo peor que algunos docentes pueden ser resistentes al cambio y preferir seguir utilizando métodos de enseñanza tradicionales.” **Profesor 4**

“La implementación de EVA no está exenta de desafíos. En primer lugar, la brecha digital es palpable: muchos estudiantes carecen de dispositivos adecuados o de una conexión a Internet estable, lo que genera desigualdad en el acceso a los contenidos. Además, la sobreabundancia de información en línea requiere de una

capacidad crítica para discernir entre fuentes confiables y dudosas, lo que implica un trabajo adicional tanto para docentes como para alumnos. Asimismo, la transición a lo virtual demanda una actualización constante de metodologías y herramientas, lo que puede generar una sobrecarga en la planificación y en la capacitación continua.” **Profesor 5**

“He enfrentado problemas técnicos y de conectividad, ya que no todos los estudiantes disponen de los recursos necesarios. Además, existe una falta de familiaridad con las nuevas herramientas, lo que requiere tiempo de formación para docentes y estudiantes. Finalmente, la interacción virtual a veces resulta menos personal que la presencial, lo que puede dificultar la creación de vínculos afectivos.”

Profesor 6

Posteriormente se les consultó acerca de **¿ De qué manera consideras que los entornos virtuales de aprendizaje han influido en la dinámica de interacción con los estudiantes?** Mediante esta pregunta se obtuvieron los siguientes planteamientos.

“Convirtiendo en un medio a accesible para la educación y formación sin importar el tiempo cada estudiante posee.” **Profesor 1**

“Influye cuando ya no importa la distancia a la que esté el niño este o no en la institución tiene acceso a la información” **Profesor 2**

“Personalización del Aprendizaje. Adaptan los recursos según el nivel y necesidades del estudiante. Ofrecen retroalimentación inmediata mediante evaluaciones automáticas.” **Profesor 3**

“Ha influido de manera positiva ayudándome con casos en los cuales los estudiantes necesitaban apoyo en varias cosas.” **Profesor 4**

“Los EVA han permitido ampliar los canales de interacción, facilitando la creación de comunidades de aprendizaje que trascienden las limitaciones del aula física. A través de foros, videoconferencias y chats, se fomenta un diálogo constante y una retroalimentación inmediata que enriquece el intercambio de ideas. Sin embargo, este ambiente digital también puede disminuir la intensidad del contacto humano, haciendo que sea necesario redoblar esfuerzos para mantener una comunicación cálida y personal. La clave está en diseñar actividades que promuevan el

compromiso y la participación activa, compensando la falta de interacción no verbal que se experimenta en los espacios presenciales.” **Profesor 5**

“Los EVA han ampliado los canales de comunicación, facilitando el intercambio de ideas a través de foros, chats y videoconferencias. Sin embargo, también obligan a diseñar actividades que fomenten la colaboración y compensen la falta de comunicación no verbal típica de la interacción cara a cara.” **Profesor 6**

Análisis

El uso de entornos virtuales de aprendizaje (EVA) ha generado diversas percepciones entre los docentes del Colegio Guadalupano de San Miguel, reflejando tanto ventajas significativas como desafíos a considerar en su implementación. Las respuestas de los profesores evidencian una visión ampliamente positiva respecto a las oportunidades que ofrecen los EVA en la enseñanza. Destacan aspectos como la accesibilidad y flexibilidad, permitiendo a los estudiantes acceder a contenidos educativos desde cualquier lugar y en cualquier momento, lo que favorece el aprendizaje a ritmo propio y promueve la inclusión de distintos estilos de aprendizaje. Varios docentes mencionan que la diversidad de recursos, como videos, foros, simulaciones y actividades interactivas, enriquece la experiencia educativa y fomenta un entorno más dinámico y participativo.

Una de las principales ventajas señaladas es la personalización del aprendizaje, ya que los EVA permiten adaptar los recursos a las necesidades individuales de cada estudiante. Asimismo, los profesores valoran la posibilidad de ofrecer retroalimentación inmediata mediante herramientas de evaluación automatizada, lo que mejora la interacción y facilita el aprendizaje autónomo. Este enfoque se traduce en una mayor autonomía por parte del estudiante y una mayor capacidad del docente para diversificar sus estrategias pedagógicas.

Sin embargo, el análisis también revela importantes retos asociados con el uso de los EVA. La brecha digital aparece como uno de los principales obstáculos, evidenciando desigualdades en el acceso a dispositivos tecnológicos y a una conexión a Internet estable. Los docentes también mencionan la falta de formación adecuada para utilizar los entornos virtuales de manera efectiva, lo que puede generar dificultades tanto para ellos como para sus estudiantes. Otro desafío es la resistencia al cambio por parte de algunos docentes,

quienes prefieren métodos tradicionales y muestran poca disposición para adoptar nuevas herramientas tecnológicas.

En cuanto a la dinámica de interacción, los docentes consideran que los EVA han influido significativamente en la forma de comunicarse con sus estudiantes. Por un lado, se reconoce que los entornos virtuales han ampliado los canales de comunicación, fomentando la creación de comunidades de aprendizaje y permitiendo el intercambio constante de ideas a través de foros, chats y videoconferencias. Esta interacción digital, aunque positiva, presenta el reto de mantener una comunicación cálida y cercana, dada la ausencia de elementos no verbales que son comunes en el aula presencial. Para compensar esta falta de interacción directa, los docentes subrayan la importancia de diseñar actividades que promuevan el compromiso y la participación activa de los estudiantes.

En síntesis, las percepciones de los docentes sobre el uso de los entornos virtuales son diversas y matizadas. Si bien se reconoce el potencial de los EVA para transformar la enseñanza y adaptarse a las necesidades de los estudiantes, también queda en evidencia la necesidad de superar barreras relacionadas con la infraestructura tecnológica, la formación docente y la creación de experiencias de aprendizaje significativas que mantengan la conexión humana en un entorno digital.

4.3.2 Adaptación de las Estrategias de Enseñanza a los Estilos de Aprendizaje (Categoría 2)

De igual forma en esta categoría se consideró de mucha importancia conocer por medio de la entrevista las opiniones de los referentes que conformaron la muestra, las cuales se detallan a continuación.

4.3.2.1 Profesores

Para tal caso en esta categoría se da inicio consultando **¿Cómo identificas los diferentes estilos de aprendizaje de tus estudiantes, y cómo ajustas tus estrategias de enseñanza en función de estos estilos?** A lo cual dieron como respuesta lo siguiente:

“Primero realizando una observación en su desarrollo, luego se realiza un análisis y final mente se somete a un diagnóstico de integración, que facilita identificar sus necesidades y oportunidades de mejora” **Profesor 1.**

“Aplicando una prueba de estilos de aprendizaje en línea para identificar las diferentes estrategias a implementar para lograr un mejor aprovechamiento académico” **Profesor 2.**

“Desarrollo de Habilidades Digitales. Preparan a los estudiantes para entornos laborales digitales. Fomentan el uso responsable de la tecnología y la información.” **Profesor 3.**

“En general, pienso que las he podido implementar porque no tengo resistencia al cambio y me he podido considero que los EVA han tenido una influencia positiva en la dinámica de interacción con los estudiantes. Han hecho que las clases sean más dinámicas e interactivas, y han facilitado la comunicación y colaboración entre docentes y estudiantes.” **Profesor 4.**

“El reconocimiento de los estilos de aprendizaje es un proceso continuo que va más allá de las encuestas formales. Observar el comportamiento, la participación y las reacciones emocionales de los estudiantes en diversas actividades me permite identificar si son predominantemente visuales, auditivos o kinestésicos.” **Profesor 5.**

“Observo la participación y el rendimiento en distintas actividades, aplicando encuestas y dinámicas de retroalimentación. Así, identifico si los estudiantes son más visuales, auditivos o kinestésicos, y adapto mis estrategias incorporando

recursos como videos, debates, actividades prácticas y materiales gráficos.”

Profesor 6.

Posteriormente se les consultó acerca de **¿ Qué métodos o herramientas utilizas para diversificar tus actividades pedagógicas y atender a los distintos estilos de aprendizaje?** Mediante esta pregunta se obtuvieron los siguientes planteamientos.

“Realizando actividades con un enfoque que produzca y cree en estudiante, por ejemplo el uso de herramientas colaborativa realizando un proceso de magnificación.” **Profesor 1.**

“La Gamificación es de las más usadas por qué se adapta a las inteligencias múltiples” **Profesor 2.**

“Gestión Eficiente del Aprendizaje. Facilitan la organización de materiales y seguimiento del progreso. Permiten a los docentes evaluar de manera más precisa el desempeño.” **Profesor 3.**

“Utilizo diversas herramientas y métodos, por ejemplo: actividades variadas, recursos multimedia, personalización del aprendizaje.” **Profesor 4.**

“Utilizo una combinación de metodologías y herramientas tecnológicas: plataformas interactivas, blogs, podcasts y aplicaciones colaborativas que permiten a los estudiantes expresarse de distintas formas.” **Profesor 5.**

“Utilizo presentaciones interactivas, infografías, podcasts, y plataformas colaborativas. También integro actividades en grupo y proyectos creativos que permiten a los estudiantes explorar el contenido desde múltiples enfoques, favoreciendo así un aprendizaje más personalizado.” **Profesor 6.**

Seguidamente se les consultó sobre **¿Consideras que los EVA te han facilitado o dificultado la adaptación de tus estrategias a los estilos de aprendizaje de los estudiantes? ¿Por qué?** Explicando así de la siguiente forma:

“Han facilitado porque sin importar el nivel de aprendizaje, puede encontrar una herramienta que se adapte a las necesidades.” **Profesor 1.**

“Si los EVA siempre serán una herramienta de apoyo solo se requiere que yo como docente lo haga interesante para el estudiante, retar a qué desafío su nivel de desempeño es la mejor estrategia con esta metodología de enseñanza” **Profesor 2.**

“Ahorro de Recursos. Reducen costos de impresión y materiales físicos. Disminuyen la necesidad de infraestructura física para el aprendizaje. En resumen, los EVA potencian el aprendizaje autónomo, la interactividad y la accesibilidad, mejorando la experiencia educativa dentro y fuera del aula.” **Profesor 3.**

“Si me han facilitado la adaptación de mis estrategias por ejemplo puedo presentar la información en diferentes formatos, como texto, audio, video, imágenes, etc. Esto permite que los estudiantes elijan el formato que mejor se adapte a sus preferencias.” **Profesor 4.**

“Los EVA han sido en gran medida un facilitador, ya que ofrecen una amplia gama de recursos que permiten personalizar la enseñanza. No obstante, esta virtualidad también exige una planificación minuciosa para asegurar que las actividades sean inclusivas y efectivas para todos los estilos de aprendizaje.” **Profesor 5.**

“En general, los EVA han facilitado la personalización de las estrategias, ya que ofrecen una amplia gama de recursos que se adaptan a distintos estilos de aprendizaje. No obstante, es necesario diseñar cuidadosamente las actividades para evitar que la virtualidad se convierta en una barrera para aquellos que requieren más apoyo presencial.” **Profesor 6.**

Análisis:

Los testimonios de los docentes reflejan diversas estrategias y herramientas utilizadas para identificar y adaptar sus prácticas a los estilos de aprendizaje de sus estudiantes. Se evidencia un reconocimiento de la importancia de personalizar el proceso educativo para garantizar una enseñanza más efectiva e inclusiva.

En cuanto a la identificación de los estilos de aprendizaje, los profesores señalaron métodos tanto formales como informales. Por un lado, algunos docentes recurren a herramientas estructuradas, como pruebas de estilos de aprendizaje en línea, mientras que otros prefieren la observación directa de la participación y el rendimiento de los estudiantes en diversas actividades. La observación continua del comportamiento y las reacciones emocionales también emerge como una estrategia clave para determinar las preferencias de aprendizaje, especialmente en la distinción entre estudiantes visuales, auditivos y kinestésicos.

Respecto a la diversificación de las actividades pedagógicas, se destaca el uso de herramientas tecnológicas y metodologías innovadoras, como la gamificación, las

plataformas interactivas, y la creación de recursos multimedia (videos, infografías, podcasts). Estas estrategias permiten atender a una diversidad de estilos de aprendizaje y favorecen la participación activa y creativa de los estudiantes. Además, el enfoque en actividades colaborativas y proyectos grupales fomenta la interacción y el aprendizaje significativo desde múltiples perspectivas.

Un aspecto recurrente en las respuestas de los profesores es el impacto positivo de los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) en la personalización de las estrategias de enseñanza. La posibilidad de presentar la información en distintos formatos —texto, audio, video e imágenes— facilita la adaptación a las necesidades y preferencias individuales de los estudiantes. No obstante, los docentes también subrayan la necesidad de una planificación cuidadosa para garantizar la inclusión de todos los estilos de aprendizaje, evitando que la virtualidad se convierta en una barrera para quienes requieren mayor acompañamiento presencial.

Finalmente, se reconoce que, aunque los EVA han sido un facilitador clave para diversificar las estrategias de enseñanza, su correcta implementación depende en gran medida de la formación continua del docente y del diseño de actividades que promuevan el compromiso y la participación activa de los estudiantes. Esto implica un reto constante para los educadores, quienes deben actualizar sus conocimientos y metodologías para aprovechar al máximo el potencial de estas herramientas digitales.

4.3.3 Innovación Educativa y Tecnológica en la Práctica Docente (Categoría 3)

Por medio de la entrevista se dio a conocer cuál es el tipo de dominio que tienen los docentes con respecto al uso de las herramientas tecnológicas.

4.3.3.1 Profesores

Esta categoría se da inicio consultando **¿Qué significa para ti innovar en la enseñanza a través del uso de tecnologías?** A lo cual dieron como respuesta lo siguiente:

“Convertir la educación por medio de la práctica de los estudiantes, acciones que se adapten a sus necesidades.” **Profesor 1.**

“Para mí innovar es hacer que algo aburrido recobre un sentido divertido o interesante para resolver con las diferentes herramientas que los EVA ponen a nuestra disposición” **Profesor 2.**

“Transformar la educación mediante actividades prácticas para los estudiantes, ajustando las acciones a sus necesidades específicas.” **Profesor 3.**

“En mi opinión, la enseñanza innovadora que utiliza la tecnología significa más que simplemente reemplazar los métodos tradicionales con herramientas digitales.” **Profesor 4.**

“Innovar en la enseñanza es transformar el aula tradicional en un espacio dinámico y flexible donde la tecnología se integra de forma natural para potenciar el aprendizaje”. **Profesor 5.**

“Innovar implica transformar los métodos tradicionales, integrando herramientas digitales que hagan el aprendizaje más interactivo y participativo. Se trata de crear ambientes donde el estudiante no solo reciba información, sino que interactúe con ella de manera crítica y creativa”. **Profesor 6.**

Posteriormente se les consultó a cerca de **¿Qué nuevas metodologías o tecnologías has incorporado en tus clases, y qué impacto crees que han tenido en el aprendizaje de los estudiantes?** Mediante esta pregunta se obtuvieron los siguientes planteamientos.

“Herramientas o tecnologías de análisis crítico y colaborativo y ha mejorado el ambiente de enseñanza- educación.” **Profesor 1.**

“El uso de las IA para las investigaciones, también las herramientas de uso colaborativo como jamboard, padlet, drive y plataformas de autoaprendizaje”
Profesor 2.

“He implementado herramientas tecnológicas enfocadas en el análisis crítico y el trabajo colaborativo, lo que ha contribuido a mejorar el entorno educativo y el proceso de enseñanza”. **Profesor 3.**

“He incorporado diversas metodologías y tecnologías en mis clases, y creo que han tenido un impacto muy positivo en el aprendizaje de los estudiantes como: Gamificación, herramientas de colaboración en línea, recursos multimedia interactivos.”. **Profesor 4.**

“He implementado metodologías como el aprendizaje basado en proyectos y el aula invertida, apoyándome en plataformas interactivas y herramientas colaborativas”.
Profesor 5.

“He incorporado el aula invertida y metodologías basadas en proyectos colaborativos, utilizando plataformas interactivas y aplicaciones de retroalimentación inmediata. Estas innovaciones han aumentado la participación y el compromiso de los estudiantes, permitiendo un aprendizaje más activo y autónomo”. **Profesor 6.**

Luego se les consultó sobre **¿Cómo evalúas el equilibrio entre la innovación tecnológica y la efectividad pedagógica en tus estrategias de enseñanza?** A lo cual respondieron:

“Ha cambiado mi percepción desde el punto de vista que no solo yo debo impartir todo el conocimiento, si no también que tengo de motivarlos a que realicen un auto aprendizaje.” **Profesor 1.**

“Destinando trabajos en equipo para que usen herramientas de uso simultáneo que pueda monitorear el avance sin que se sientan presionados. Se prepara una rúbrica de evaluación o una guía de observación para llevar un registro del proceso que llevan los estudiantes.”. **Profesor 2.**

“Mi perspectiva ha cambiado, ya que comprendí que no basta con transmitir todo el conocimiento, sino que también debo motivar a los estudiantes a desarrollar su propio proceso de aprendizaje”. **Profesor 3.**

“No se trata de utilizar la tecnología por el mero hecho de utilizarla, sino de integrarla estratégicamente para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.” **Profesor 4.**

“El equilibrio se logra cuando la tecnología se integra como una herramienta que potencia los objetivos pedagógicos sin sustituir la interacción y el diálogo humano. Evalúo este balance mediante indicadores como la participación, el rendimiento académico y la calidad de la retroalimentación”. **Profesor 5.**

“El equilibrio se logra cuando la tecnología complementa y potencia los objetivos pedagógicos sin reemplazar la interacción humana. Evalúo este equilibrio mediante la observación de la participación, el rendimiento académico y la calidad de la retroalimentación que recibo de los estudiantes.” **Profesor 6.**

Análisis:

En la categoría "Innovación Educativa y Tecnológica en la Práctica Docente", se profundizó en las concepciones de los docentes sobre el significado de innovar mediante el uso de tecnologías, las metodologías y herramientas implementadas, así como el equilibrio entre innovación tecnológica y efectividad pedagógica.

Respecto a la concepción de innovación en la enseñanza mediante tecnologías, los docentes reconocen la innovación como un proceso de transformación en el aula que va más allá de la mera sustitución de métodos tradicionales por herramientas digitales. Se destaca la necesidad de adaptar las estrategias educativas a las necesidades de los estudiantes, haciendo del aprendizaje una experiencia más dinámica e interactiva. Las respuestas reflejan una visión centrada en el estudiante, donde la tecnología facilita el aprendizaje significativo, la creatividad y la resolución de problemas.

En lo relacionado a las metodologías y tecnologías implementadas destacan:

Aprendizaje basado en proyectos (ABP) y aula invertida, que promueven la participación activa y el aprendizaje autónomo.

Gamificación, que hace del aprendizaje una experiencia más atractiva y motivadora.

Herramientas de colaboración en línea, como Jamboard, Padlet y Google Drive, que fomentan el trabajo colaborativo y el desarrollo de habilidades digitales.

Inteligencia Artificial (IA), utilizada para apoyar procesos de investigación y autoaprendizaje.

El impacto de estas innovaciones ha sido positivo, ya que contribuyen a mejorar el ambiente de aprendizaje, aumentar la participación estudiantil y fomentar el desarrollo de competencias digitales.

Respecto al equilibrio entre innovación tecnológica y efectividad pedagógica los docentes destacan que la clave para lograr un equilibrio está en integrar la tecnología de forma estratégica, como un medio para potenciar los objetivos pedagógicos y no como un fin en sí mismo. En este sentido, se subraya la importancia de motivar el autoaprendizaje, promover el trabajo en equipo y utilizar herramientas que faciliten la retroalimentación constante.

Se evalúa este equilibrio a través de indicadores como la participación activa de los estudiantes, el rendimiento académico y la calidad del proceso de retroalimentación. Los docentes enfatizan que, aunque la tecnología puede mejorar la práctica educativa, no debe reemplazar la interacción humana, considerada esencial para el aprendizaje significativo.

En conclusión, a esta categoría, los testimonios recopilados reflejan un esfuerzo consciente de los docentes por integrar innovaciones tecnológicas en sus prácticas educativas, priorizando siempre el aprendizaje de los estudiantes. La adopción de nuevas metodologías y herramientas no solo responde a la necesidad de modernizar la enseñanza, sino también a la búsqueda de un aprendizaje más activo, participativo y contextualizado en el entorno digital actual.

4.3.4 Impacto del Uso de Tecnologías en la Identidad y el Rol Docente (Categoría 4)

También se indagó por medio de la entrevista si los docentes habían percibido algún impacto del uso de tecnologías en su identidad y rol.

4.3.4.1 Profesores

Esta categoría se da inicio consultando a los profesores lo siguiente: **¿Cómo ha cambiado tu percepción de tu rol como docente desde que empezaste a integrar tecnologías educativas en tu práctica?** A lo cual dieron como respuesta lo siguiente:

“Ha cambiado mi percepción desde el punto de vista que no solo yo debo impartir todo el conocimiento, si no también que tengo de motivarlos a que realicen un auto aprendizaje.” **Profesor 1.**

“Mi rol es de facilitador porque explico la mecánica, destino los retos a resolver y doy seguimiento observando como resuelven sus proyectos cuando hay necesidad se interviene solo si es necesario. Importante no descuidar darle el protagonismo que el estudiante requiere”. **Profesor 2.**

“Mi visión del rol docente ha evolucionado, entendiendo que no solo debo ser el proveedor de conocimiento, sino también un guía que fomente el aprendizaje autónomo en los estudiantes.”. **Profesor 3.**

“Desde que comencé a incorporar tecnología educativa en mi práctica, mi percepción de mi rol como docente ha cambiado significativamente. Antes me veía principalmente como un transmisor de conocimientos, el centro del proceso de aprendizaje”. **Profesor 4.**

“La integración de las tecnologías me ha llevado a repensar mi rol, pasando de ser un transmisor de conocimientos a convertirme en un facilitador y guía del aprendizaje”. **Profesor 5.**

“He pasado de ser un mero transmisor de conocimientos a convertirme en un facilitador del aprendizaje. Ahora me enfoco en guiar a los estudiantes en la búsqueda de información y en la construcción conjunta del saber, lo que enriquece significativamente mi labor pedagógica.”. **Profesor 6.**

Posteriormente se les consultó a cerca de **¿De qué manera consideras que el uso de tecnologías ha influido en la forma en que te relacionas con los estudiantes y gestionas el aula?** Mediante esta pregunta se obtuvieron los siguientes planteamientos.

“Se podría decir que se ha ayudado a que los estudiantes estén con más comunicación ya que a veces si surge una duda la manifiestan de manera virtual usando los canales de comunicación.” **Profesor 1.**

“Influye porque los estudiantes sienten que al usar entornos virtuales uno como docente se actualiza manejando el lenguaje tecnológico con el que ellos han nacido. Es importante como docente actualizarme y estar a la vanguardia de las nuevas tecnologías”. **Profesor 2.**

“El uso de tecnologías ha facilitado una mayor comunicación con los estudiantes, ya que suelen manifestar sus dudas de manera virtual a través de los diferentes canales disponibles.”. **Profesor 3.**

“El uso de tecnologías ha tenido un impacto muy positivo en la forma en que me relaciono con los estudiantes y gestiono el aula. Ha facilitado: Una comunicación más fluida, un ambiente de aprendizaje más dinámico y las tecnologías me permiten crear clases más atractivas y participativas, donde los estudiantes se sienten más motivados y comprometidos. Una mayor personalización del aprendizaje” **Profesor 4.**

“Las tecnologías han ampliado las posibilidades de comunicación, permitiéndome interactuar con los estudiantes de manera más frecuente y personalizada a través de diversos canales”. **Profesor 5.**

“La tecnología ha ampliado los canales de comunicación y ha permitido mantener un contacto constante fuera del horario de clase. Sin embargo, también exige una gestión cuidadosa de los espacios virtuales para mantener el orden y la disciplina, aspectos fundamentales en cualquier ambiente de aprendizaje.”. **Profesor 6.**

Para continuar se les hizo la pregunta siguiente: **¿Qué retos o cambios has enfrentado en tu identidad profesional debido a la constante adaptación tecnológica en el ámbito educativo?** Explicando así de la siguiente forma:

“El reto más grande ha sido lograr hacerme entender con la información y el material que les imparto. Otro reto sería el de motivarlos a investigar más sobre el tema.”

Profesor 1.

“Ha sido un reto constante estar al día con tantas herramientas nuevas. Sin embargo, también me ha hecho reflexionar sobre cómo puedo seguir aprendiendo y adaptándome. Creo que eso es parte de ser docente en esta época.” **Profesor 2.**

“Uno de los mayores desafíos ha sido asegurarme de que los estudiantes comprendan la información y los recursos que comparto. Además, otro reto importante es motivarlos a profundizar y buscar más información sobre los temas tratados.” **Profesor 3.**

“Desarrollar nuevas habilidades digitales, adaptar mis estrategias de enseñanza, superar la resistencia al cambio y mantener un equilibrio entre la tecnología y la pedagogía”. **Profesor 4.**

“Uno de los mayores desafíos ha sido la necesidad de actualización constante y la adaptación a nuevas herramientas. Este proceso me ha obligado a reinventarme profesionalmente, a desarrollar nuevas competencias digitales y a asumir un rol más flexible y dinámico.” **Profesor 5.**

“Uno de los mayores retos ha sido la necesidad de actualización continua, lo que implica invertir tiempo en formación y adaptación. Esto ha transformado mi identidad profesional, impulsándome a ser más flexible, innovador y abierto a la co-construcción del conocimiento junto con mis estudiantes.” **Profesor 6.**

Análisis:

El uso de tecnologías en la práctica docente ha tenido un impacto profundo en la manera en que los profesores perciben su rol e identidad profesional. Las respuestas de los entrevistados evidencian una transformación significativa, pasando de una concepción tradicional del docente como el principal transmisor de conocimientos a una visión más dinámica, centrada en el aprendizaje autónomo y la facilitación de experiencias educativas significativas. Los docentes han reconocido que integrar las tecnologías en sus prácticas les ha permitido rediseñar su papel, convirtiéndose en acompañantes y guías del proceso de aprendizaje, más que en simples proveedores de información. Este cambio de

perspectiva representa una evolución en la identidad profesional, impulsada por la necesidad de responder a las demandas de un entorno educativo en constante transformación.

En este proceso de transformación, muchos profesores resaltan la importancia de motivar a los estudiantes a desarrollar habilidades de autoaprendizaje y a buscar información de manera independiente. Dejan de verse como la única fuente de conocimiento y adoptan una postura más abierta y colaborativa, donde el protagonismo del estudiante es clave. Algunos enfatizan que su rol ha evolucionado hacia el de facilitadores del aprendizaje, donde su principal función es orientar, proponer retos y acompañar a los estudiantes en la resolución de problemas, interviniendo solo cuando es estrictamente necesario. Este enfoque permite dar mayor autonomía a los estudiantes y fomentar la construcción conjunta del conocimiento, lo que enriquece las experiencias de enseñanza-aprendizaje y genera un ambiente más participativo.

Otro aspecto relevante que los docentes mencionan es la forma en que las tecnologías han influido en la relación con sus estudiantes y en la gestión del aula. Las herramientas digitales han ampliado las posibilidades de comunicación, permitiendo una interacción más fluida y constante, incluso fuera del horario de clases. Las plataformas virtuales y los canales digitales ofrecen a los estudiantes la oportunidad de expresar dudas y comentarios de manera más inmediata y cercana, fortaleciendo el vínculo entre docente y alumno. Esta comunicación más directa favorece la personalización del aprendizaje, ya que el profesor puede ofrecer retroalimentación oportuna y adaptada a las necesidades particulares de cada estudiante. Al mismo tiempo, el uso de tecnologías en el aula contribuye a crear un entorno de aprendizaje más dinámico, donde el estudiante se siente motivado a participar de manera activa. Sin embargo, los profesores también advierten que esta constante interacción virtual requiere una gestión cuidadosa para mantener el orden y la disciplina, evitando la dispersión y asegurando que las actividades se desarrollen de manera adecuada.

Los retos derivados de la constante adaptación tecnológica en el ámbito educativo también han sido destacados por los docentes. El desafío más recurrente es la necesidad de mantenerse actualizados ante la aparición continua de nuevas herramientas y plataformas. Esta situación implica invertir tiempo y esfuerzo en formación, lo que puede llegar a ser abrumador en ciertos momentos. Además, algunos profesores señalan que uno de sus

mayores desafíos es lograr que los estudiantes comprendan los recursos digitales que se les proporcionan y, sobre todo, motivarlos a profundizar en el aprendizaje de los temas abordados en clase. Estas dificultades han llevado a los docentes a reflexionar sobre su identidad profesional y a reinventarse constantemente, desarrollando nuevas competencias digitales y adaptando sus estrategias pedagógicas para mantenerse a la vanguardia de las innovaciones tecnológicas.

Para muchos, este proceso de reinención ha sido también una oportunidad de crecimiento. La constante actualización no solo representa un reto, sino que les ha permitido explorar nuevas maneras de enseñar, mejorar sus habilidades y adoptar una postura más flexible e innovadora frente a los cambios. A lo largo del proceso, han asumido un rol más dinámico y abierto, en el que co-construyen el conocimiento junto con sus estudiantes, promoviendo la colaboración y el pensamiento crítico. En este sentido, la tecnología se ha convertido en un aliado importante para enriquecer sus prácticas pedagógicas y ampliar las posibilidades de aprendizaje, generando un impacto positivo en su identidad como docentes.

A pesar de las dificultades, la integración de tecnologías en el ámbito educativo ha generado importantes transformaciones en el rol docente y en la relación que los profesores establecen con sus estudiantes. Si bien estos cambios implican desafíos permanentes, también ofrecen oportunidades significativas para repensar la práctica docente y fortalecer la identidad profesional de los educadores, quienes cada vez se ven más como facilitadores del aprendizaje, adaptándose a las demandas del contexto digital y desarrollando nuevas formas de enseñar y aprender.

4.4 Triangulación de información (Análisis Mixto)

Como parte del proceso de análisis bajo un enfoque mixto, se presenta la triangulación de la información considerando lo que aportaron los estudiantes, lo que expresaron los docentes y lo que la literatura establece, además de lo que el equipo investigador pudo constatar.

En la **Categoría 1**, relacionada con la percepción sobre el acceso y la frecuencia de uso de entornos virtuales de aprendizaje, se identifican puntos clave a partir de la combinación de resultados cualitativos y cuantitativos. Por un lado, las respuestas de los estudiantes reflejan una valoración positiva hacia los entornos virtuales en cuanto a facilitar el acceso a los contenidos de las materias, ya que el 96% afirma que estos les permiten acceder a los materiales de forma flexible y favorecen su aprendizaje autónomo. Esta visión se alinea con las experiencias compartidas por los profesores en las entrevistas, quienes también destacan el potencial de las tecnologías para fomentar la autonomía del estudiante y brindar mayor dinamismo en las clases.

Sin embargo, el 4% de los estudiantes manifiesta dificultades en el acceso, lo que puede atribuirse a problemas tecnológicos o de conectividad, un aspecto que también fue mencionado por algunos docentes como un reto constante en su práctica educativa. Este dato subraya la necesidad de seguir fortaleciendo la infraestructura tecnológica y el soporte técnico para garantizar una experiencia educativa más inclusiva.

En cuanto a la frecuencia de uso de las herramientas digitales, el 30% de los estudiantes reporta utilizarlas siempre, mientras que el 57% lo hace de manera ocasional y el 13% casi siempre. Estos resultados muestran que, aunque una proporción importante las emplea de forma constante, aún hay un grupo significativo que lo hace solo de manera esporádica. Si bien no se evidencia resistencia por parte de los estudiantes, estos datos reflejan la importancia de trabajar en estrategias pedagógicas que motiven un uso más constante de las herramientas digitales para potenciar el aprendizaje.

El análisis conjunto permite concluir que, si bien la percepción general es positiva y los estudiantes valoran las oportunidades que brindan los entornos virtuales, existen aspectos que pueden mejorarse para consolidar su integración plena en el proceso educativo.

En la **Categoría 2**, enfocada en la adaptación de las clases y actividades a los estilos de aprendizaje de los estudiantes, los resultados cuantitativos reflejan una percepción mayoritariamente positiva. El 92% de los estudiantes encuestados considera que sus profesores logran adaptar sus clases a diferentes estilos de aprendizaje (visual, auditivo, kinestésico), lo que muestra un alto nivel de satisfacción y refuerza la idea de que los docentes están haciendo esfuerzos significativos por personalizar el proceso de enseñanza. Desde el análisis cualitativo, los profesores destacaron la importancia de diversificar las estrategias didácticas para atender las necesidades de aprendizaje de sus estudiantes, aunque también reconocieron el desafío que esto representa en entornos virtuales debido a las limitaciones de tiempo y recursos tecnológicos.

No obstante, el 8% de los estudiantes señala que esta adaptación no es del todo evidente en su experiencia, lo que sugiere la necesidad de afinar las estrategias de enseñanza para garantizar una mayor inclusión de los diferentes estilos de aprendizaje. Esta discrepancia, aunque pequeña, es importante para asegurar que todos los estudiantes tengan una experiencia educativa más personalizada.

En cuanto a la percepción sobre el ajuste de las actividades en los entornos virtuales de aprendizaje a sus estilos de aprendizaje, el 50% de los estudiantes considera que estas se ajustan totalmente, mientras que un 45% manifiesta que el ajuste es parcial, y un 5% señala que se ajusta solo un poco. Estos datos sugieren que, aunque la mitad de los estudiantes experimenta una correspondencia plena entre las actividades y su forma de aprender, aún hay margen de mejora para hacer estas actividades más inclusivas y personalizadas.

La perspectiva cualitativa refuerza esta interpretación, ya que algunos docentes mencionaron la dificultad de diseñar actividades completamente personalizadas para grandes grupos, especialmente en entornos virtuales, aunque valoran el uso de herramientas tecnológicas como una oportunidad para diversificar las experiencias de aprendizaje.

En síntesis, la Categoría 2 muestra que, aunque los estudiantes en su mayoría perciben una buena adaptación de las clases y actividades a sus estilos de aprendizaje, es necesario continuar trabajando en el diseño de experiencias educativas más personalizadas y diversificadas para cubrir las distintas necesidades de aprendizaje de manera más integral.

En la **Categoría 3**, centrada en el impacto de la tecnología en la calidad de las clases y la percepción de innovación en las actividades, los resultados reflejan una valoración principalmente positiva por parte de los estudiantes. En la primera pregunta, el 61% de los encuestados considera que el uso de tecnologías ha mejorado notablemente la calidad de las clases, mientras que el 35% piensa que ha mejorado algo, y solo un 5% considera que las clases han permanecido igual. Es importante destacar que ningún estudiante opinó que la calidad de las clases haya empeorado, lo que evidencia una aceptación generalizada de las tecnologías en el entorno educativo. Desde el análisis cualitativo, los docentes también destacaron el valor de las herramientas tecnológicas para enriquecer las experiencias de aprendizaje, señalando que permiten mayor flexibilidad y acceso a recursos innovadores, aunque reconocieron que la integración efectiva de la tecnología requiere una constante capacitación y adaptación.

Esta percepción positiva se mantiene en relación con el nivel de innovación percibido en las actividades tecnológicas realizadas en las clases. El 44% de los estudiantes considera que dichas actividades son claramente innovadoras, mientras que el 42% manifiesta que casi siempre perciben innovación en estas, y un 14% opina que solo a veces son innovadoras. Al igual que en la pregunta anterior, ningún estudiante afirmó que las actividades no son innovadoras, lo que demuestra una actitud favorable hacia las propuestas tecnológicas en el aula. Sin embargo, la existencia de un 14% que solo percibe innovación ocasionalmente sugiere la necesidad de seguir explorando nuevas estrategias y recursos para mantener el interés y fomentar la creatividad en el proceso de aprendizaje.

Desde la perspectiva cualitativa, los docentes subrayaron que buscan constantemente integrar herramientas tecnológicas en sus clases para dinamizar las actividades y adaptarse a las necesidades de los estudiantes. Sin embargo, algunos mencionaron limitaciones relacionadas con el acceso a tecnología de vanguardia o con la falta de formación continua para el uso de ciertas herramientas más complejas, lo que podría explicar la percepción de innovación moderada en ciertos casos.

En síntesis, la Categoría 3 muestra que, aunque la tecnología es ampliamente valorada por su contribución a la mejora de la calidad de las clases y a la innovación, todavía existen áreas de oportunidad para seguir fortaleciendo la formación docente en herramientas tecnológicas y diversificando las actividades de aprendizaje para asegurar que la innovación sea constante y no solo ocasional.

En la **Categoría 4**, se analizó la percepción de los estudiantes sobre el nivel de confianza de los docentes al utilizar tecnologías y cómo estas herramientas han influido en la relación entre profesores y estudiantes. Los resultados reflejan una valoración predominantemente positiva. En cuanto a la confianza de los docentes, el 95% de los estudiantes considera que los profesores se desenvuelven con confianza al utilizar tecnologías en sus clases, mientras que solo un 5% percibe cierta falta de seguridad por parte de los docentes. Esta percepción general de confianza sugiere que la mayoría de los profesores han alcanzado un nivel adecuado de competencia digital, lo que les permite integrar las herramientas tecnológicas con soltura. No obstante, el pequeño porcentaje de estudiantes que no comparte esta opinión podría estar reflejando casos puntuales en los que los docentes enfrentan dificultades o limitaciones tecnológicas, como lo mencionaron algunos profesores durante las entrevistas, particularmente en relación con la falta de formación continua o acceso a recursos más avanzados.

Por otro lado, el impacto de las tecnologías en la relación docente-estudiante también muestra resultados alentadores. El 90% de los estudiantes considera que el uso de tecnologías ha mejorado dicha relación, lo que evidencia un cambio positivo en la dinámica de clase, facilitando una comunicación más fluida y promoviendo una mayor interacción. Los docentes, en sus aportes cualitativos, destacaron que las tecnologías han favorecido la participación activa de los estudiantes y han abierto nuevas posibilidades para el trabajo colaborativo, reduciendo la distancia entre profesor y alumno. Sin embargo, el 10% de los encuestados opina que la relación no ha cambiado, lo que sugiere que, en ciertos contextos, las herramientas tecnológicas no han sido aprovechadas al máximo para fortalecer la interacción personal.

Finalmente, es relevante señalar que ningún estudiante considera que la relación haya empeorado, lo que reafirma la aceptación de las tecnologías como un elemento que contribuye a la mejora del proceso educativo. Aunque todavía existen áreas de oportunidad para fortalecer la formación docente en habilidades digitales avanzadas, los resultados evidencian que tanto docentes como estudiantes perciben las tecnologías como un medio eficaz para enriquecer las experiencias de aprendizaje y mejorar las relaciones interpersonales en el aula.

Importante

La triangulación de datos en este estudio permite contrastar las percepciones de docentes y estudiantes sobre la aplicación de entornos virtuales como estrategias de innovación, vinculadas a los estilos de aprendizaje en el proceso de enseñanza. Dado que el enfoque metodológico es mixto, no es necesaria la comprobación de hipótesis como en investigaciones puramente cuantitativas. La combinación de resultados cualitativos y cuantitativos asegura una comprensión más integral del fenómeno estudiado, lo que aporta mayor solidez a las conclusiones. Esta triangulación evidencia que, aunque en general los entornos virtuales son percibidos como una herramienta efectiva para facilitar el acceso a contenidos y promover la innovación, aún existen áreas de oportunidad para perfeccionar su implementación, especialmente en la personalización según los estilos de aprendizaje y en el fortalecimiento de la confianza tecnológica de algunos docentes.

CAPÍTULO V: CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES Y PROPUESTA

En este capítulo se presentan las conclusiones y recomendaciones, con el propósito de mejora y continuidad del estudio sobre la aplicación de entornos virtuales como estrategia de innovación apegada a los estilos de aprendizaje en el proceso de enseñanza en estudiantes de tercer ciclo y bachillerato del Colegio Guadalupano de San Miguel.

Una vez concluido todo el proceso de recolección y análisis de información, se concluye y recomienda lo siguiente:

5.1 CONCLUSIONES

- Acceso y uso de los entornos virtuales de aprendizaje

Los entornos virtuales han demostrado ser una herramienta clave para facilitar el acceso a los contenidos educativos, especialmente valorada por los estudiantes. El 96% de ellos considera que dichos entornos mejoran la disponibilidad de los recursos y favorecen el aprendizaje autónomo. Además, aunque el uso de estas herramientas no es constante para todos, más del 40% de los estudiantes las utilizan frecuentemente, lo que refleja una adopción significativa. Por parte de los docentes, la percepción es igualmente positiva, destacando el valor de estos entornos para diversificar las estrategias didácticas.

- Adaptación a los estilos de aprendizaje

Existe una percepción general favorable respecto a la capacidad de los docentes para adaptar las clases a diferentes estilos de aprendizaje (visual, auditivo, kinestésico). El 92% de los estudiantes considera que sus profesores logran esta adaptación. Sin embargo, cuando se trata de actividades en entornos virtuales, un 45% de los encuestados cree que solo se ajustan parcialmente a sus necesidades, lo que sugiere que hay margen de mejora para personalizar aún más las actividades digitales y lograr una mayor correspondencia con las preferencias de los estudiantes.

- Impacto de las tecnologías en la calidad e innovación de las clases

El uso de tecnologías en el aula ha sido percibido como una mejora significativa en la calidad de las clases, según el 61% de los estudiantes. Las actividades con tecnología son vistas como innovadoras por la mayoría, aunque un 14% considera que esta innovación es ocasional. Esto refleja un buen avance en la implementación de propuestas tecnológicas, pero también evidencia la necesidad de fortalecer la creatividad y variedad en el uso de herramientas digitales para mantener el interés de los estudiantes.

- Competencia docente en el uso de tecnologías

Los docentes muestran un alto nivel de confianza al utilizar las tecnologías en sus clases, según el 95% de los estudiantes, lo que favorece un proceso de enseñanza más dinámico y fluido. Esta confianza ha tenido un impacto positivo en la relación docente-estudiante, mejorando la comunicación y el aprendizaje colaborativo. No obstante, un pequeño porcentaje de estudiantes percibe que dicha relación no ha cambiado significativamente, lo que sugiere que el uso de tecnologías no siempre logra el mismo nivel de interacción en todos los contextos.

5.2 RECOMENDACIONES

- Fortalecer la personalización de las actividades en entornos virtuales

Se recomienda a los docentes diseñar actividades que respondan de manera más directa a los distintos estilos de aprendizaje de los estudiantes, integrando elementos visuales, auditivos e interactivos que permitan una mayor participación activa.

- Promover el uso constante y creativo de las herramientas tecnológicas

Para mantener el interés de los estudiantes, es esencial diversificar el uso de las herramientas digitales, incorporando actividades más interactivas e innovadoras, como el uso de simulaciones, gamificación y aprendizaje colaborativo en línea.

- Capacitación docente continua

Aunque los docentes muestran un alto nivel de confianza en el uso de tecnologías, es fundamental ofrecerles formación continua sobre nuevas herramientas y

metodologías digitales. Esto les permitirá no solo mejorar sus competencias, sino también adaptarse a las necesidades cambiantes del entorno educativo.

- **Evaluar continuamente la efectividad de las estrategias digitales**
Es importante que las instituciones educativas desarrollen mecanismos de evaluación y retroalimentación continua sobre el uso de tecnologías en el aula, a través de encuestas periódicas a estudiantes y docentes. Esto permitirá identificar áreas de mejora y asegurar que las estrategias digitales realmente respondan a las expectativas y necesidades de los usuarios.
- **Fomentar una mayor interacción en entornos virtuales**
Para fortalecer la relación docente-estudiante, se recomienda fomentar espacios de interacción más personalizados en los entornos virtuales, como foros de discusión, tutorías virtuales y actividades colaborativas que permitan una comunicación más cercana y dinámica.

5.3 PROPUESTA

A efectos de poder presentar una propuesta sólida, con todos los elementos indispensables se agrega en el apartado de anexos de esta tesis la estructura completa de la propuesta que nace como producto de esta investigación. Por favor, verificar el contenido de la misma en dicha sección.


Bibliografía

- Al-Samarraie, H., & Saeed, N. (2018). The role of learning management systems in enhancing the students' learning experience in higher education: A systematic review. *Computers & Education*, 120, 1-14.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.12.006>
- Bates, T. (2005). *Technology, e-learning and distance education*. Routledge.
<https://www.taylorfrancis.com/books/mono/10.4324/9780203463772/technology-learning-distance-education-tony-bates>
- Bates, T. (2019). *Teaching in a digital age: Guidelines for designing teaching and learning*. Tony Bates Associates. <https://openlibrary-repo.ecampusontario.ca/jspui/handle/123456789/276>
- Cabero, J. (2006). *Las TIC en el sistema educativo: Del diseño tecno-pedagógico a la evaluación educativa*. Editorial Síntesis.
- Cabero, J. (2014). *La educación a distancia: Ante las preguntas del presente y los retos del futuro*. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 17(1), 97-120.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/1448496.pdf>
- Coll, C., & Monereo, C. (2010). *Psicología de la educación virtual*. Editorial Morata.
<https://www.torrossa.com/gs/resourceProxy?an=2952706&publisher=FZW738>
- Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2018). *Diseño y desarrollo de la investigación mixta*. Sage.
<https://revistacientifica.unida.edu.py/publicaciones/index.php/cientifica/article/view/179>
- Darling-Hammond, L. (2010). *The flat world and education: How America's commitment to equity will determine our future*. Teachers College Press.
https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=IP32XQw0IKYC&oi=fnd&pg=PA1&dq=The+flat+world+and+education:+How+America%E2%80%99s+commitment+to+equity+will+determine+our+future&ots=UCeoXo4qAl&sig=sUGVu77nsy53N_Rou_4EaBOU9kU
- Dillenbourg, P. (1999). *What do you mean by 'collaborative learning'?* Oxford: Elsevier.
<https://telearn.hal.science/hal-00190240/file/Dillenbourg-Pierre-1999.pdf>

- Dunn, R., & Dunn, K. (1978). *Teaching students through their individual learning styles: A practical approach*. Allyn & Bacon. <https://eduq.info/xmlui/handle/11515/9717>
- Fleming, N. D. (2001). *Teaching and learning styles: VARK strategies*. VARK Learn Limited. <https://vark-learn.com/introduction-to-vark/>
- Fullan, M. (2013). *The new meaning of educational change*. Teachers College Press. <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=YxGTCwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR3&dq=The+new+meaning+of+educational+change.&ots=Y2aCzcnQ4b&sig=mDwzILds9MjiN1hSGmDI1rxICF8>
- García Aretio, L. (2021). La educación a distancia digital en tiempos de la COVID-19. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 24(2), 9-22. <https://www.redalyc.org/journal/3314/331464460001/331464460001.pdf>
- García-Peñalvo, F. J. (2016). *Redes Sociales y Entornos Personales de Aprendizaje en la Universidad*. IEEE Latin America Transactions, 14(5), 45-52.
- Gros, B. (2016). *Redefinición de la educación en la sociedad digital*. Editorial UOC. <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=SeXhfWORMsgC&oi=fnd&pg=PA9&dq=Redefinici%C3%B3n+de+la+educaci%C3%B3n+en+la+sociedad+digital+Gross&ots=EfbylqX7U0&sig=xPF143RdORI8vtUwblGSKk6ulbo>
- Hattie, J. (2009). *Visible learning: A synthesis of over 800 meta-analyses relating to achievement*. Routledge. <https://www.taylorfrancis.com/books/mono/10.4324/9780203887332/visible-learning-john-hattie>
- Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C., & Baptista-Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación (6.ª ed.)*. McGraw-Hill. <https://pdfs.semanticscholar.org/f6bf/7901dcceae8e87c5760eb13ff6ef5ff3f072.pdf>
- Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Holubec, E. J. (2014). *Cooperation in the classroom (10th ed.)*. Allyn & Bacon. <https://api.taylorfrancis.com/content/chapters/edit/download?identifierName=doi&entifierValue=10.4324/9780203850398-123&type=chapterpdf>
- Jonassen, D. (2004). *Handbook of Research on Educational Communications and Technology*. Lawrence Erlbaum Associates.

- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.
<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=jpbeBQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR7&dq=Experiential+learning:+Experience+as+the+source+of+learning+and+development.+&ots=Vp4WqQ0ZRb&sig=Xl32mQ0zMidpzaMm6zWYnVbY2oY>
- Martínez, A. (2019). *Aprendizaje digital y sus implicaciones en el rendimiento académico*. Editorial Universitaria.
- Prensky, M. (2001). "Digital natives, digital immigrants." *On the Horizon*, 9(5), 1-6.
<https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>
- Prensky, M., & Christensen, C. (2017). *Innovative Pedagogy and Technology*. MIT Press.
- Roblyer, M. D. (2016). *Integrating educational technology into teaching*. Pearson.
<https://allencc.simplesyllabus.com/api2/doc-pdf/c1wj3yjov/FA24-EDU-211-ZA-.pdf>
- Sancho, J., & Hernández, F. (2010). *Innovación y cambio educativo*. Editorial Morata.
- Sangrá, A., González-Sanmamed, M., & Cabrera, N. (2012). *La transformación de las universidades a través de las TIC: Discursos y prácticas*. Editorial UOC.
<https://www.torrossa.com/gs/resourceProxy?an=2517940&publisher=FZW977>
- UNESCO. (2013). *The role of ICT in education in the 21st century*.
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000227928>
- Wiley, D., & Hilton, J. (2018). *Open Educational Resources: Theory and Practice*. Cambridge University Press.
- Zhao, Y. (2012). *World class learners: Educating creative and entrepreneurial students*. Corwin Press.

Anexos

	<p>Universidad Gerardo Barrios</p> <p>Facultad de Postgrado</p> <p>Maestría en Docencia con Enfoque en Entornos Virtuales de Aprendizaje</p>
-----------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Tema de investigación: Aplicación de entornos virtuales como estrategias de innovación apegados a los estilos de aprendizaje en el proceso de enseñanza en estudiantes de tercer ciclo y bachillerato del Colegio Guadalupano de San Miguel.

Guía de entrevista para: Profesores

Objetivo: Obtener información referente a cómo la aplicación de entornos virtuales permite la innovación de estrategias educativas ajustadas a los estilos de aprendizaje en estudiantes de tercer ciclo y bachillerato del Colegio Guadalupano de San Miguel.

Indicaciones: Desarrollar entrevista a los Profesores seleccionados según la muestra establecida. Importante recalcar que toda la entrevista será grabada.

Categoría 1

Percepciones sobre el Uso de Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA)

1. ¿Cuáles son las principales ventajas que percibes en el uso de los entornos virtuales de aprendizaje dentro de tu práctica docente?
2. ¿Qué dificultades o retos has experimentado al implementar los EVA en el proceso de enseñanza?
3. ¿De qué manera consideras que los entornos virtuales de aprendizaje han influido en la dinámica de interacción con los estudiantes?

Categoría 2

Adaptación de las Estrategias de Enseñanza a los Estilos de Aprendizaje

4. ¿Cómo identificas los diferentes estilos de aprendizaje de tus estudiantes, y cómo ajustas tus estrategias de enseñanza en función de estos estilos?

5. ¿Qué métodos o herramientas utilizas para diversificar tus actividades pedagógicas y atender a los distintos estilos de aprendizaje?
6. ¿Consideras que los EVA te han facilitado o dificultado la adaptación de tus estrategias a los estilos de aprendizaje de los estudiantes? ¿Por qué?

Categoría 3

Innovación Educativa y Tecnológica en la Práctica Docente

7. ¿Qué significa para ti innovar en la enseñanza a través del uso de tecnologías?
8. ¿Qué nuevas metodologías o tecnologías has incorporado en tus clases, y qué impacto crees que han tenido en el aprendizaje de los estudiantes?
9. ¿Cómo evalúas el equilibrio entre la innovación tecnológica y la efectividad pedagógica en tus estrategias de enseñanza?

Categoría 4

Impacto del Uso de Tecnologías en la Identidad y el Rol Docente

10. ¿Cómo ha cambiado tu percepción de tu rol como docente desde que empezaste a integrar tecnologías educativas en tu práctica?
11. ¿De qué manera consideras que el uso de tecnologías ha influido en la forma en que te relacionas con los estudiantes y gestionas el aula?
12. ¿Qué retos o cambios has enfrentado en tu identidad profesional debido a la constante adaptación tecnológica en el ámbito educativo?



Universidad Gerardo Barrios

Facultad de Postgrado

Maestría en Docencia con Enfoque en Entornos Virtuales de Aprendizaje

Tema de investigación: Aplicación de entornos virtuales como estrategias de innovación apegados a los estilos de aprendizaje en el proceso de enseñanza en estudiantes de tercer ciclo y bachillerato del Colegio Guadalupano de San Miguel.

Encuesta para estudiantes: 7mo 8vo 9no
 1er Año 2do Año

Objetivo: Obtener información referente a cómo la aplicación de entornos virtuales permite la innovación de estrategias educativas ajustadas a los estilos de aprendizaje en estudiantes de tercer ciclo y bachillerato del Colegio Guadalupano de San Miguel.

Indicaciones: Administrar encuesta a los Estudiantes en base a la selección de la muestra mediante la fórmula establecida.

1. Percepciones sobre el Uso de Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA)

Pregunta 1: ¿Consideras que los entornos virtuales de aprendizaje te han facilitado el acceso a los contenidos de la materia?

- a) Sí
- b) No

Pregunta 2: ¿Con qué frecuencia utilizas las herramientas de los entornos virtuales de aprendizaje para estudiar o realizar actividades?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Nunca

2. Adaptación de las Estrategias de Enseñanza a los Estilos de Aprendizaje

Pregunta 1: ¿Consideras que tus profesores adaptan las clases a tu manera de aprender (visual, auditiva, kinestésica)?

- a) Sí

b) No

Pregunta 2: ¿En qué medida las actividades en los entornos virtuales de aprendizaje se ajustan a tu estilo de aprendizaje?

- a) Totalmente
- b) Parcialmente
- c) Poco
- d) Nada

3. Innovación Educativa y Tecnológica en la Práctica Docente

Pregunta 1: ¿Crees que el uso de tecnologías ha mejorado la calidad de las clases en comparación con métodos tradicionales?

- a) Sí, mucho
- b) Sí, algo
- c) No, sigue igual
- d) No, ha empeorado

Pregunta 2: ¿Las actividades con tecnología que realizas en clase te parecen innovadoras?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Nunca

4. Impacto del Uso de Tecnologías en la Identidad y el Rol Docente

Pregunta 1: ¿Sientes que tus profesores se desenvuelven con confianza al utilizar las tecnologías en sus clases?

- a) Sí
- b) No

Pregunta 2: ¿Consideras que el uso de tecnologías en clase ha cambiado la relación entre profesor y estudiantes?

- a) Sí, ha mejorado
- b) Sí, pero ha empeorado
- c) No, sigue igual

PROPUESTA PEDAGÓGICA



“APLICACIÓN DE ENTORNOS VIRTUALES COMO ESTRATEGIAS DE INNOVACIÓN APEGADOS A LOS ESTILOS DE APRENDIZAJE EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA EN ESTUDIANTES DE TERCER CICLO Y BACHILLERATO DEL COLEGIO GUADALUPANO DE SAN MIGUEL”

INTRODUCCIÓN

Vivimos en una Sociedad donde la innovación educativa se presenta como una necesidad primordial para responder a la diversidad de estilos de aprendizaje de cada uno de los estudiantes en un mundo cada vez más digitalizado.

Los entornos virtuales han emergido como herramientas poderosas que permiten la adaptación de la enseñanza a las necesidades particulares de los estudiantes, ofreciendo soluciones creativas y efectivas frente a los desafíos educativos del siglo XXI.

La integración de herramientas digitales en el proceso de enseñanza no solo facilita el acceso a contenidos, sino que también potencia la interacción, colaboración y la personalización del aprendizaje, fundamentales para un desarrollo integral. Esta propuesta busca que los docentes del Colegio Guadalupano se capaciten en el uso de plataformas virtuales y herramientas de entornos virtuales, promoviendo metodologías activas que favorezcan la participación y el interés de los estudiantes, no perdiendo de lado la relación docente-estudiante. A través de un enfoque inclusivo, se pretende ofrecer un espacio de aprendizaje dinámico, que contemple las diversas necesidades cognitivas y sociales de los estudiantes de los niveles de tercer ciclo y bachillerato, logrando impulsar su compromiso y rendimiento académico.

En este marco, la propuesta pedagógica se orienta a la aplicación de entornos virtuales como estrategias de innovación, adaptadas a los diversos estilos de aprendizaje que presentan los estudiantes del tercer ciclo y bachillerato del Colegio Guadalupano de San Miguel.

El objetivo central de esta propuesta es transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje, favoreciendo una educación más flexible, accesible y acorde con las demandas del entorno digital actual, a la vez que se fomenta un ambiente de cooperación y crecimiento mutuo entre estudiantes, docentes y la comunidad educativa en general con la implementación de esta estrategia, el Colegio Guadalupano de San Miguel no solo busca la mejora en los resultados académicos, sino también el fortalecimiento de la convivencia y el desarrollo de habilidades que permitan a los estudiantes enfrentar los retos del futuro de manera efectiva.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

- Mejorar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje en el Colegio Guadalupano de San Miguel, mediante la implementación de entornos virtuales como estrategias de innovación adaptadas a los estilos de aprendizaje de los estudiantes de los niveles de tercer ciclo y bachillerato, garantizando una educación integral que responda a las necesidades particulares de los estudiantes, y promoviendo su desarrollo académico, social y emocional.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Capacitar a los docentes en el uso de entornos virtuales y herramientas digitales, proporcionándoles conocimientos teóricos y prácticos sobre cómo integrar estas tecnologías en su metodología de enseñanza de manera inclusiva, considerando las necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes de los niveles de tercer ciclo y bachillerato.
- Diseñar estrategias pedagógicas innovadoras basadas en entornos virtuales que faciliten la adaptación de los contenidos y métodos de enseñanza a los diferentes estilos de aprendizaje de los estudiantes, favoreciendo la personalización del aprendizaje y la participación activa de los estudiantes.
- Fomentar un ambiente colaborativo en el cual los docentes, estudiantes y la comunidad educativa utilicen las herramientas virtuales para enriquecer la experiencia de aprendizaje, impulsando la inclusión, el respeto y el desarrollo de habilidades sociales y académicas en todos los estudiantes.

JUSTIFICACIÓN

La propuesta pedagógica centrada en la aplicación de entornos virtuales como estrategias de innovación adaptadas a los estilos de aprendizaje en el proceso de enseñanza en estudiantes de tercer ciclo y bachillerato del Colegio Guadalupano de San Miguel responde a la necesidad de transformar el modelo educativo tradicional hacia uno más flexible, inclusivo y acorde con los avances tecnológicos y las demandas del mundo actual. En un contexto en el que la educación enfrenta retos de adaptación y equidad, es fundamental emplear recursos digitales que permitan a los estudiantes, independientemente de sus estilos de aprendizaje, acceder a un entorno educativo que los motive, los involucre y fomente su desarrollo académico y personal, logrando cumplirse uno de las visiones que tiene la institución que es formar estudiantes “integrales”.

El sistema educativo actual, especialmente en El Salvador, aún enfrenta barreras significativas para integrar completamente la tecnología en las prácticas pedagógicas cotidianas. Si bien existe una creciente apertura hacia el uso de herramientas digitales, la falta de formación adecuada en su aplicación pedagógica y la escasa integración de estas tecnologías en los métodos de enseñanza dificultan su potencial para transformar la experiencia educativa de los estudiantes. La implementación de entornos virtuales en el Colegio Guadalupano busca superar estas limitaciones, ofreciendo una educación más personalizada, pero sobre todo “integral”, accesible e inclusiva, que responda a la diversidad de estilos de aprendizaje presentes en el aula, específicamente en los estudiantes de tercer ciclo y bachillerato.

La aplicación de entornos virtuales no solo tiene el objetivo de mejorar el acceso al conocimiento, sino también de innovar en la forma de enseñar, permitiendo que cada estudiante se apropie de los contenidos y se relacione con ellos según sus ritmos y necesidades. Los entornos virtuales ofrecen herramientas que facilitan la personalización del aprendizaje, favoreciendo a aquellos estudiantes con diferentes capacidades cognitivas y sociales. Al integrar plataformas digitales adaptadas a las distintas formas de aprendizaje, se promueve un modelo educativo flexible, donde los estudiantes tienen la posibilidad de aprender de manera autónoma, interactiva y significativa.

Además, la utilización de estos entornos virtuales contribuye a la construcción de un ambiente colaborativo en el aula, en el que estudiantes y docentes pueden compartir ideas,

reflexiones y aprendizajes de forma dinámica y creativa. De igual forma, logra fomentar la creación de espacios donde se desarrollen habilidades tecnológicas esenciales para los desafíos del futuro, preparando a los estudiantes no solo en su formación académica, sino también en competencias digitales que son imprescindibles en la sociedad moderna.

La formación continua de los docentes en el uso adecuado de estas tecnologías es un aspecto fundamental de esta propuesta. Los educadores deben ser capacitados no solo en el manejo técnico de las herramientas, sino también en cómo integrarlas de manera pedagógica, favoreciendo una enseñanza que se ajuste a las necesidades y ritmos de aprendizaje de cada estudiante. Esta capacitación debe ser profunda, permitiendo a los docentes incorporar estrategias digitales innovadoras en su práctica educativa diaria.

Es crucial también que, dentro del enfoque de innovación, se realice un seguimiento y evaluación constante de las estrategias implementadas. Solo a través de una observación sistemática del impacto de los entornos virtuales se podrán hacer ajustes y mejoras que garanticen una educación de calidad y acorde con las expectativas de los estudiantes y la comunidad educativa.

El Colegio Guadalupano de San Miguel, con esta propuesta, se posiciona como un referente en la adopción de tecnologías educativas y en la implementación de prácticas pedagógicas innovadoras. No solo se beneficiarán los estudiantes al contar con un modelo educativo más inclusivo y adaptado a sus necesidades, sino que la institución también contribuirá a un cambio cultural en la educación en El Salvador, promoviendo el uso de tecnologías en el aula como una herramienta clave para el desarrollo académico y personal de los estudiantes; logrando que el Colegio obtenga mayor prestigio que el que ya posee.

Finalmente, esta propuesta tiene un alto potencial para ser replicada en otras instituciones educativas de la región, abriendo el camino hacia una educación más inclusiva, innovadora y adaptada a los retos del siglo XXI. La implementación de entornos virtuales como estrategias pedagógicas es una solución viable para enfrentar las barreras del sistema educativo tradicional y construir una educación más equitativa, participativa, tecnológicamente avanzada, pero sobre todo integral llena de valores y principios cristianos.

IMPACTO EN LA COMUNIDAD

La implementación de la propuesta pedagógica basada en el tema: **“La aplicación de entornos virtuales como estrategias de innovación apegados a los estilos de aprendizaje en el proceso de enseñanza en estudiantes de tercer ciclo y bachillerato del Colegio Guadalupano de San Miguel”**, generará un impacto significativo en la comunidad educativa, beneficiando a estudiantes, docentes y padres de familia.

Para los estudiantes, esta iniciativa representará una transformación en su experiencia de aprendizaje. La adaptación de los entornos virtuales a los distintos estilos de aprendizaje permitirá que cada estudiante tenga acceso a recursos y metodologías que potencien su comprensión y desarrollo académico. Aquellos que aprenden mejor de forma visual, auditiva o kinestésica encontrarán en estos entornos un espacio donde pueden desenvolverse de manera efectiva. Además, el aprendizaje autónomo y colaborativo se fortalecerá a través del uso de herramientas digitales que fomenten la participación activa, la resolución de problemas; pero sobre todo el constructivismo desde el punto de vista de la metodología Plancartina.

Para los docentes, esta propuesta brindará oportunidades de capacitación en el uso de tecnologías aplicadas a la educación, lo que les permitirá diversificar sus estrategias de enseñanza y adaptarlas a las necesidades de sus estudiantes, acorde a los estilos de aprendizaje.

La incorporación de plataformas digitales, aplicaciones interactivas y recursos multimedia facilitará la planificación y ejecución de clases más dinámicas y efectivas. Asimismo, los docentes desarrollarán mayores competencias tecnológicas que les permitirán innovar continuamente en su práctica pedagógica, mejorando la calidad educativa del Colegio Guadalupano, rompiendo esquemas de la educación tradicional y mejorando la metodología Plancartina que es la utilizada dentro de la institución.

A nivel de comunidad educativa, esta propuesta fomentará una mayor integración entre estudiantes, docentes y padres de familia. Los padres podrán involucrarse de manera más directa en el proceso de aprendizaje de sus hijos, accediendo a plataformas donde podrán dar seguimiento a su desempeño académico y colaborar en su educación. Además, la inclusión de entornos virtuales fortalecerá la equidad educativa al proporcionar materiales

accesibles y adaptables a diversas necesidades, garantizando que ningún estudiante quede rezagado por limitaciones de aprendizaje o tecnológicas.

En términos de rendimiento académico, la personalización de los entornos de aprendizaje virtuales permitirá mejorar la comprensión y retención de conocimientos, lo que se traducirá en un incremento en los indicadores de desempeño estudiantil. La aplicación de metodologías interactivas, como simulaciones, aprendizaje basado en proyectos y evaluaciones gamificadas, propiciará un aprendizaje más significativo y motivador.

Este proyecto también fortalecerá la cohesión de la comunidad educativa del Colegio Guadalupano de San Miguel, promoviendo un modelo de enseñanza colaborativo donde la tecnología se convierta en un puente para la innovación y la inclusión. Padres, docentes y estudiantes trabajarán juntos en la construcción de un entorno educativo moderno, eficiente y alineado con las demandas del siglo XXI.

Finalmente, la implementación de esta propuesta consolidará al Colegio Guadalupano generando un liderazgo en la aplicación de estrategias pedagógicas innovadoras servirá como modelo para otras instituciones que deseen modernizar su enfoque educativo. Esto no solo mejorará la reputación del colegio, sino que también contribuirá al desarrollo de una comunidad educativa más preparada para los desafíos del futuro.

MÓDULOS DE APRENDIZAJE BASADOS EN ENTORNOS VIRTUALES

Módulo 1: Introducción a los Entornos Virtuales de Aprendizaje.
<ul style="list-style-type: none">• Clase 1: Origen e Identificación de estilos de aprendizaje.
<ul style="list-style-type: none">• Clase 2: Concepto y beneficios de los entornos virtuales de aprendizaje. Uso de Genially y Canva para presentaciones interactivas.
<ul style="list-style-type: none">• Clase 3: Creación de entornos personalizados según los estilos de aprendizaje. Exploración de Moodle y Edmodo.
<ul style="list-style-type: none">• Clase 4: Evaluación inicial con Kahoot y Wordwall para medir conocimientos previos.

Módulo 2: Aprendizaje Visual en Entornos Virtuales.
<ul style="list-style-type: none">• Clase 1: Características del aprendizaje visual. Uso de Infogram y Piktochart para infografías.
<ul style="list-style-type: none">• Clase 2: Creación de videos educativos con Powtoon y Biteable.
<ul style="list-style-type: none">• Clase 3: Uso de mapas conceptuales y esquemas con MindMeister y Coggle.
<ul style="list-style-type: none">• Clase 4: Evaluación con Educaplay: juegos de relacionar y sopas de letras.

Módulo 3: Aprendizaje Auditivo y Herramientas Interactivas.
<ul style="list-style-type: none">• Clase 1: Características del aprendizaje auditivo. Uso de podcasts educativos con Anchor.
<ul style="list-style-type: none">• Clase 2: Creación de audiolibros y narraciones con NaturalReader.
<ul style="list-style-type: none">• Clase 3: Uso de herramientas de dictado y reconocimiento de voz en Google Docs.
<ul style="list-style-type: none">• Clase 4: Evaluación con Quizziz y Liveworksheets.

Módulo 4: Aprendizaje Kinestésico y Gamificación.

- | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none">• Clase 1: Características del aprendizaje kinestésico. Uso de simulaciones con PhET y LearningApps. |
| <ul style="list-style-type: none">• Clase 2: Aplicación de juegos de rol con Minecraft Education Edition. |
| <ul style="list-style-type: none">• Clase 3: Creación de actividades interactivas con Wordwall. |
| <ul style="list-style-type: none">• Clase 4: Evaluación con Breakout EDU y escape rooms digitales. |

Módulo 5: Aprendizaje Inclusivo y Accesibilidad Digital.

- | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none">• Clase 1: Principios del diseño universal del aprendizaje. Uso de herramientas de accesibilidad en dispositivos. |
| <ul style="list-style-type: none">• Clase 2: Creación de materiales accesibles con Book Creator. |
| <ul style="list-style-type: none">• Clase 3: Uso de Microsoft Immersive Reader y herramientas de lectura adaptada. |
| <ul style="list-style-type: none">• Clase 4: Evaluación con Nearpod y Flipgrid para retroalimentación colaborativa. |

Módulo 6: Integración y Evaluación de Estrategias Virtuales.

- | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none">• Clase 1: Integración de estrategias digitales en el aula. |
| <ul style="list-style-type: none">• Clase 2: Creación de un proyecto final utilizando herramientas digitales combinadas. |
| <ul style="list-style-type: none">• Clase 3: Presentación y socialización de proyectos en Padlet y Genially.. |
| <ul style="list-style-type: none">• Clase 4: Evaluación final con Socrative y Google Forms. |

Cada uno de los módulos antes mencionados buscan adaptar los entornos virtuales a los estilos de aprendizaje, utilizando diversas herramientas para mejorar el proceso educativo.

LOGÍSTICA

La propuesta pedagógica se desarrollará a lo largo de seis meses, con un cronograma bien definido de actividades de los diferentes módulos sobre las capacitaciones, sobre la implementación de herramientas virtuales y evaluación del impacto. La logística incluye la participación de especialistas en el área de informática, y la dirección académica. Al finalizar, cada módulo se realizará un examen para verificar si los docentes han canalizado los conocimientos sobre cada módulo. Posteriormente al finalizar todos los módulos se va realizar entrega de diplomas que estén debidamente certificados.

Cada módulo tiene una duración de un mes, dos clases serán de manera presencial (en las pausas pedagógicas o reuniones de nivel; mientras que las otras dos se van a realizar de manera asincrónica en la plataforma Ese que pertenece a la institución).

RESPONSABLE:	Licda Nardy Parada.
OBJETIVO GENERAL:	Mejorar la calidad de la enseñanza inclusiva en el Colegio Guadalupano de San Miguel mediante las capacitaciones especializadas de los docentes en el área de entornos virtuales basado en los estilos de aprendizaje de los estudiantes de los niveles de tercer ciclo y bachillerato, con el fin de garantizar una educación equitativa y de calidad, que responda a las necesidades individuales de los estudiantes y promueva su desarrollo académico, social y emocional.
PROYECTO POI EJE 3	"Mentes Grandiosas".
TEMA:	Propuesta pedagógica
ASIGNATURAS CON LAS QUE SE RELACIONA	OPV, Educación en la fe, MUCI, Informática.
PROPÓSITO:	Asegurar que los docentes y el personal de apoyo estén bien formados en las mejores prácticas para enseñar a estudiantes haciendo uso de los entornos virtuales.
META:	Implementar un programa de formación continua para los docentes en entornos virtuales basado en los estilos de aprendizaje de los estudiantes de los niveles de tercer ciclo y bachillerato.
PROPUESTA PASTORAL	"Las instituciones humanas, privadas o públicas, esfuércense por ponerse al servicio de la dignidad y del fin del hombre. Luchen con energía contra cualquier esclavitud social o política y respeten, bajo cualquier régimen político, los derechos fundamentales del hombre. Más aún, estas instituciones deben ir respondiendo cada vez más a las realidades espirituales, que son las más profundas de todas, aunque es necesario todavía largo plazo de tiempo para llegar al final deseado." Concilio Vaticano II, Gaudium et spes, n. 29.
VALORES A FOMENTAR	Empatía, respeto a la diversidad, inclusión, compromiso, colaboración.

COMISIONES		RESPONSABLE	RECURSOS
Detalle de horas y actividad.			
ANTES DE LA ACTIVIDAD	Realizar logística	Investigadores	Formato de logística, computadora
	Reservar el espacio para las capacitaciones.	Investigadores	Área de capacitación
	Definir el calendario del programa de formación.	Investigadores y maestra asesora.	Software de planificación, espacio para reuniones.
	Promover el programa.	Personal administrativo y de comunicación.	Acceso a redes sociales del colegio.
	Limpiar el aula de informática y colocar sillas	Don Luis y equipo de apoyo	Sillas, mesas, material de limpieza.
	Preparar los archivos a visualizar en cada computadora del centro de informática	Capacitador	Presentaciones, guías diagnósticas, fichas informativas.
	Preparar pizarras, rotafolios o cualquier material necesario para la presentación.	Capacitador	Pizarra, materiales de capacitación.

	Probar el proyector, altavoces y micrófonos antes del evento.	Maestro/a de informática	Proyector.
	Organizar lista de asistencia.	Maestra asesora	Lista de asistencia por niveles.
DURANTE LA ACTIVIDAD	Apertura del Programa	Dirección del Colegio, Investigadores, Capacitador	Protocolo de apertura, materiales informativos.
	Presentar a los facilitadores y ponentes.	Investigadores.	Programa.
	Introducción a las Herramientas Virtuales de aprendizaje.	Licenciada Nardy Parada.	Presentación, material didáctico, manuales, videos
	Receso	Todos	Snacks
	Continuación de la sesión	Capacitador	Presentación, ejemplos prácticos, recursos visuales
DESPUÉS DE LA ACTIVIDAD	Conclusiones	Capacitador	Programa
	Preguntas y respuestas	Capacitador	Programa
	Fin de la reunión, y verificación de salida de los docentes	Maestra asesora, investigadores	Lista de asistencia
	Ordenar el salón de informática	Personal de limpieza	Materiales de limpieza
	Verificar que todos los equipos estén apagados	Maestro/a de informática	CPU, monitores y UPS

Observaciones:

- Ser responsables con la comisión asignada en tiempo y en forma
- Tener iniciativa de ejecutar su comisión oportunamente
- Llegar puntuales antes de las 11 a.m.
- Si hay imprevistos estar a disposición para colaborar en resolver

Cronograma de actividades

Actividades	Marzo				Abril				Mayo				Junio				Julio				Agosto				Septiembre				Octubre			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Primer Modulo																																
EXAMEN MODULO																																
Segundo Modulo																																
EXAMEN MODULO																																
Tercer Modulo																																
EXAMEN MODULO																																
Cuarto Modulo																																
EXAMEN MODULO																																
Quinto Modulo																																
EXAMEN MODULO																																
Sexto Modulo																																
EXAMEN MODULO																																
Evaluación y certificación																																

PERMISOS

San Miguel, marzo de 2025.

A QUIEN INTERESE

PRESENTE

El motivo de la presente es solicitar su apoyo para contar con la participación de un ingeniero especializada en el área de informática o con experiencia en los entornos virtuales de aprendizaje. La profesional brindará una charla sobre el origen de los entornos virtuales, basado en los diferentes estilos de aprendizaje de los estudiantes de tercer ciclo y bachillerato.

El objetivo principal de esta charla y talleres es dotar a nuestros docentes de herramientas que les permitan promover una enseñanza más inclusiva y adaptada a la diversidad de nuestros estudiantes, asegurando así un entorno de aprendizaje equitativo y enriquecedor.

Agradecemos de antemano su colaboración para llevar a cabo esta importante iniciativa que busca mejorar la calidad educativa y el bienestar de nuestros estudiantes.



Madre Grendelina Escudero Martínez

Madre Ana Cecilia Córdova

Directora General

Directora de Bachillerato

FODA DE LA PROPUESTA PEDAGÓGICA

FODA	FORTALEZAS	OPORTUNIDADES	DEBILIDADES	AMENAZAS
1	Diversidad de herramientas digitales (Kahoot, Educaplay, Wordwall, Genially, Google Classroom, etc.).	Mejora del rendimiento académico con estrategias personalizadas.	Resistencia al cambio por parte de docentes y estudiantes.	Falta de apoyo institucional o gubernamental.
2	Adaptabilidad a los estilos de aprendizaje (visual, auditivo, kinestésico, mixto).	Fomento del aprendizaje colaborativo mediante herramientas digitales.	Brecha digital: no todos los estudiantes tienen acceso a dispositivos e internet.	Seguridad y privacidad de datos en plataformas digitales.
3	Capacitación docente para el uso de entornos virtuales.	Innovación educativa al posicionar la institución como pionera en el uso de entornos virtuales.	Necesidad de capacitación constante debido a la rápida evolución tecnológica.	Desigualdad en el acceso a la tecnología por diferencias socioeconómicas.
4	Fomento de la autonomía estudiantil mediante el autoaprendizaje.	Mayor inclusión educativa para estudiantes con diferentes ritmos y necesidades de aprendizaje.	Carga de trabajo adicional para docentes en la planificación de estrategias virtuales.	Saturación de contenido digital que puede generar confusión o desmotivación en los estudiantes.
5	Mejor acceso a recursos educativos actualizados.	Expansión del modelo para ser replicado en otras instituciones.	Dependencia de la infraestructura tecnológica (internet y dispositivos).	Interferencia de factores externos (cortes de energía, fallas en la red, desastres naturales).
6	Evaluación más dinámica y efectiva con retroalimentación en tiempo real.	Acceso a certificaciones y alianzas estratégicas con plataformas educativas.	Dificultad para evaluar el impacto de la implementación en el rendimiento académico.	Posible desinterés de la comunidad educativa en la iniciativa.

CONCLUSIONES

- La implementación de entornos virtuales ha permitido transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje, generando un ambiente más dinámico, interactivo y adaptado a los distintos estilos de aprendizaje (visual, auditivo, kinestésico, entre otros). Esto ha potenciado la personalización y la efectividad de las estrategias pedagógicas en el aula aunado a eso ha logrado mejorar la relación docente-estudiante.
- La formación especializada en el uso de herramientas digitales ha resultado fundamental para la integración exitosa de estas tecnologías. Los docentes han mejorado sus competencias tecnológicas, lo que se traduce en una enseñanza más innovadora y acorde a las necesidades actuales de los estudiantes.
- El uso de plataformas interactivas y recursos digitales ha contribuido a que los estudiantes asuman un rol más activo en su aprendizaje, la posibilidad de ser los protagonistas del aprendizaje a través del método constructivista mediante metodologías adaptadas a su estilo favorece la autonomía y la participación, incrementando el compromiso académico y logrando estudiantes integrales capaces de proyectarse a la Sociedad postmoderna.
- El seguimiento constante y la retroalimentación a través de herramientas digitales han permitido evaluar de manera dinámica el progreso de los estudiantes y realizar ajustes oportunos en las estrategias de enseñanza.
- La aplicación de entornos virtuales coloca al Colegio Guadalupano de San Miguel a la vanguardia de la innovación educativa, estableciéndolo como un referente en la incorporación de tecnologías digitales y metodologías inclusivas en la enseñanza, continuando como los colegios de alto prestigio a nivel nacional.

RECOMENDACIONES

- Establecer programas regulares de formación para docentes en el manejo y actualización de herramientas digitales y metodologías innovadoras a través de la metodología constructivista, asegurando que el personal educativo esté preparado para integrar eficazmente los entornos virtuales en su práctica pedagógica.
- Garantizar el acceso a dispositivos y conexión a internet de calidad para todos los miembros de la comunidad educativa, minimizando las brechas digitales y permitiendo un uso efectivo de las plataformas y recursos virtuales.
- Promover la integración activa de tutores y estudiantes mediante la asignatura de informática y actividades que fortalezcan el uso y la comprensión de las herramientas digitales.
- Diseñar e implementar mecanismos de evaluación continua que permitan medir el impacto de las estrategias virtuales en el rendimiento académico y en la motivación de los estudiantes, facilitando la identificación de áreas de mejora y ajustes oportunos en el proceso de enseñanza.
- Incentivar la colaboración y el intercambio de buenas prácticas entre docentes, tanto a nivel interno como con otras instituciones.
- Es fundamental que la dirección y mejora continua a través del proyecto “Mentes Grandiosa” del Colegio Guadalupano respalden de manera sostenida la implementación de estas estrategias a través de los diferentes módulos presentados en la propuesta.

EVIDENCIA DE LAS ENTREVISTAS A LOS DOCENTES

Entrevista 1

Categoría 1

Percepciones sobre el Uso de Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA).

1. ¿Cuáles son las principales ventajas que percibes en el uso de los entornos virtuales de aprendizaje dentro de tu práctica docente?

Los estudiantes tienen un mejor acceso al proceso de aprendizaje donde se puede ver una diversidad de recursos educativos que fomenta un aprendizaje sincrónico, asincrónico.

2. ¿Qué dificultades o retos has experimentado al implementar los EVA en el proceso de enseñanza?

La falta de cultura con los EVA en nuestra sociedad educativa y el uso que diariamente la fomentan.

3. ¿De qué manera consideras que los entornos virtuales de aprendizaje han influido en la dinámica de interacción con los estudiantes?

Convirtiendo en un medio accesible para la educación y formación sin importar el tiempo cada estudiante posee.

Categoría 2

Adaptación de las Estrategias de Enseñanza a los Estilos de Aprendizaje.

4. ¿Cómo identificas los diferentes estilos de aprendizaje de tus estudiantes, y cómo ajustas tus estrategias de enseñanza en función de estos estilos?

Primero realizando una observación en su desarrollo, luego se realiza un análisis y finalmente se somete a un diagnóstico de integración, que facilita identificar sus necesidades y oportunidades de mejora

5. ¿Qué métodos o herramientas utilizas para diversificar tus actividades pedagógicas y atender a los distintos estilos de aprendizaje?

Realizando actividades con un enfoque que produzca y cree en estudiante, por ejemplo el uso de herramientas colaborativa realizando un proceso de magnificación.

6. ¿Consideras que los EVA te han facilitado o dificultado la adaptación de tus estrategias a los estilos de aprendizaje de los estudiantes? ¿Por qué?

Han facilitado porque sin importar el nivel de aprendizaje, puede encontrar una herramienta que se adapte a las necesidades.

Categoría 3

Innovación Educativa y Tecnológica en la Práctica Docente

7. ¿Qué significa para ti innovar en la enseñanza a través del uso de tecnologías?

Convertir la educación por medio de la práctica de los estudiantes, acciones que se adapten a sus necesidades.

8. ¿Qué nuevas metodologías o tecnologías has incorporado en tus clases, y qué impacto crees que han tenido en el aprendizaje de los estudiantes?

Herramientas o tecnologías de análisis crítico y colaborativo y ha mejorado el ambiente de enseñanza- educación.

9. ¿Cómo evalúas el equilibrio entre la innovación tecnológica y la efectividad pedagógica en tus estrategias de enseñanza?

Ha cambiado mi percepción desde el punto de vista que no solo yo debo impartir todo el conocimiento, si no también que tengo de motivarlos a que realicen un auto aprendizaje.

Categoría 4

Impacto del Uso de Tecnologías en la Identidad y el Rol Docente

10. ¿Cómo ha cambiado tu percepción de tu rol como docente desde que empezaste a integrar tecnologías educativas en tu práctica?

Ha cambiado mi percepción desde el punto de vista que no solo yo debo impartir todo el conocimiento, si no también que tengo de motivarlos a que realicen un auto aprendizaje.

11. ¿De qué manera consideras que el uso de tecnologías ha influido en la forma en que te relacionas con los estudiantes y gestionas el aula?

Se podría decir que es ha ayudado a que los estudiantes estén con más comunicación ya que a veces si surge una duda la manifiestan de manera virtual usando los canales de comunicación.

12. ¿Qué retos o cambios has enfrentado en tu identidad profesional debido a la constante adaptación tecnológica en el ámbito educativo?

El reto más grande ha sido lograr hacerme entender con la información y el material que les imparto. Otro reto sería el de motivarlos a investigar más sobre el tema.

Entrevista 2

Categoría 1

Percepciones sobre el Uso de Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA).

1. ¿Cuáles son las principales ventajas que percibes en el uso de los entornos virtuales de aprendizaje dentro de tu práctica docente?

Facilita la realización de la documentación didáctica de una forma más efectiva

2. ¿Qué dificultades o retos has experimentado al implementar los EVA en el proceso de enseñanza?

Lograr concentración en los estudiantes para realizar la actividad ya que al estar expuesto a muchas herramientas la curiosidad les invade y se distrae

3. ¿De qué manera consideras que los entornos virtuales de aprendizaje han influido en la dinámica de interacción con los estudiantes

Influye cuando ya no importa la distancia a la que esté el niño este o no en la institución tiene acceso a la información

Categoría 2

Adaptación de las Estrategias de Enseñanza a los Estilos de Aprendizaje.

4. ¿Cómo identificas los diferentes estilos de aprendizaje de tus estudiantes, y cómo ajustas tus estrategias de enseñanza en función de estos estilos?

Aplicando una prueba de estilos de aprendizaje en línea para identificar las diferentes estrategias a implementar para lograr un mejor aprovechamiento académico

5. ¿Qué métodos o herramientas utilizas para diversificar tus actividades pedagógicas y atender a los distintos estilos de aprendizaje?

La Gamificación es de las más usadas por qué se adapta a las inteligencias múltiples

6. ¿Consideras que los EVA te han facilitado o dificultado la adaptación de tus estrategias a los estilos de aprendizaje de los estudiantes? ¿Por qué?

Si los EVA siempre serán una herramienta de apoyo solo se requiere que yo como docente lo haga interesante para el estudiante, retar a qué desafío su nivel de desempeño es la mejor estrategia con esta metodología de enseñanza

Categoría 3

Innovación Educativa y Tecnológica en la Práctica Docente.

7. ¿Qué significa para ti innovar en la enseñanza a través del uso de tecnologías?

Para mí innovar es hacer que algo aburrido recobre un sentido divertido o interesante para resolver con las diferentes herramientas que los EVA ponen a nuestra disposición

8. ¿Qué nuevas metodologías o tecnologías has incorporado en tus clases, y qué impacto crees que han tenido en el aprendizaje de los estudiantes?

El uso de las IA para las investigaciones, también las herramientas de uso colaborativo como jamboard, padlet, drive y plataformas de autoaprendizaje

9. ¿Cómo evalúas el equilibrio entre la innovación tecnológica y la efectividad pedagógica en tus estrategias de enseñanza?

Destinando trabajos en equipo para que usen herramientas de uso simultáneo que pueda monitorear el avance sin que se sientan presionados. Se prepara una rúbrica de evaluación o una guía de observación para llevar un registro del proceso que llevan los estudiantes.

Categoría 4

Impacto del Uso de Tecnologías en la Identidad y el Rol Docente.

10. ¿Cómo ha cambiado tu percepción de tu rol como docente desde que empezaste a integrar tecnologías educativas en tu práctica?

Mi rol es de facilitador porque explico la mecánica, destino los retos a resolver y doy seguimiento observando como resuelven sus proyectos cuando hay necesidad se interviene solo si es necesario. Importante no descuidar darle el protagonismo que el estudiante requiere

11. ¿De qué manera consideras que el uso de tecnologías ha influido en la forma en que te relacionas con los estudiantes y gestionas el aula?

Influye porque los estudiantes sienten que al usar entornos virtuales uno como docente se actualiza manejando el lenguaje tecnológico con el que ellos han nacido. Es importante como docente actualizarme y estar a la vanguardia de las nuevas tecnologías

12. ¿Qué retos o cambios has enfrentado en tu identidad profesional debido a la constante adaptación tecnológica en el ámbito educativo?

Ha sido un reto constante estar al día con tantas herramientas nuevas. Sin embargo, también me ha hecho reflexionar sobre cómo puedo seguir aprendiendo y adaptándome. Creo que eso es parte de ser docente en esta época.

Entrevista 3

Categoría 1

Percepciones sobre el Uso de Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA)

1. ¿Cuáles son las principales ventajas que percibes en el uso de los entornos virtuales de aprendizaje dentro de tu práctica docente?

Los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) ofrecen múltiples ventajas en el aula, tanto para docentes como para estudiantes. Algunas de las más importantes son:

Accesibilidad y Flexibilidad

Permiten acceder al contenido en cualquier momento y lugar.

Facilitan el aprendizaje a ritmo propio.

Son inclusivos para estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje.

2. ¿Qué dificultades o retos has experimentado al implementar los EVA en el proceso de enseñanza?

La Interactividad y Participación Activa

Incorporan herramientas como foros, chats y videoconferencias para fomentar la colaboración.

Permiten actividades dinámicas como simulaciones, gamificación y multimedia.

3. ¿De qué manera consideras que los entornos virtuales de aprendizaje han influido en la dinámica de interacción con los estudiantes?

Personalización del Aprendizaje

Adaptan los recursos según el nivel y necesidades del estudiante.

Ofrecen retroalimentación inmediata mediante evaluaciones automáticas.

Categoría 2

Adaptación de las Estrategias de Enseñanza a los Estilos de Aprendizaje

4. ¿Cómo identificas los diferentes estilos de aprendizaje de tus estudiantes, y cómo ajustas tus estrategias de enseñanza en función de estos estilos?

Desarrollo de Habilidades Digitales

Preparan a los estudiantes para entornos laborales digitales.

Fomentan el uso responsable de la tecnología y la información.

5. ¿Qué métodos o herramientas utilizas para diversificar tus actividades pedagógicas y atender a los distintos estilos de aprendizaje?

Gestión Eficiente del Aprendizaje

Facilitan la organización de materiales y seguimiento del progreso.

Permiten a los docentes evaluar de manera más precisa el desempeño.

6. ¿Consideras que los EVA te han facilitado o dificultado la adaptación de tus estrategias a los estilos de aprendizaje de los estudiantes? ¿Por qué?

Ahorro de Recursos

Reducen costos de impresión y materiales físicos.

Disminuyen la necesidad de infraestructura física para el aprendizaje.

En resumen, los EVA potencian el aprendizaje autónomo, la interactividad y la accesibilidad, mejorando la experiencia educativa dentro y fuera del aula.

Categoría 3

Innovación Educativa y Tecnológica en la Práctica Docente

7. ¿Qué significa para ti innovar en la enseñanza a través del uso de tecnologías?

Transformar la educación mediante actividades prácticas para los estudiantes, ajustando las acciones a sus necesidades específicas.

8. ¿Qué nuevas metodologías o tecnologías has incorporado en tus clases, y qué impacto crees que han tenido en el aprendizaje de los estudiantes?

He implementado herramientas tecnológicas enfocadas en el análisis crítico y el trabajo colaborativo, lo que ha contribuido a mejorar el entorno educativo y el proceso de enseñanza.

9. ¿Cómo evalúas el equilibrio entre la innovación tecnológica y la efectividad pedagógica en tus estrategias de enseñanza?

Mi perspectiva ha cambiado, ya que comprendí que no basta con transmitir todo el conocimiento, sino que también debo motivar a los estudiantes a desarrollar su propio proceso de aprendizaje.

Categoría 4

Impacto del Uso de Tecnologías en la Identidad y el Rol Docente.

10. ¿Cómo ha cambiado tu percepción de tu rol como docente desde que empezaste a integrar tecnologías educativas en tu práctica?

Mi visión del rol docente ha evolucionado, entendiéndolo que no solo debo ser el proveedor de conocimiento, sino también un guía que fomente el aprendizaje autónomo en los estudiantes.

11. ¿De qué manera consideras que el uso de tecnologías ha influido en la forma en que te relacionas con los estudiantes y gestionas el aula?

El uso de tecnologías ha facilitado una mayor comunicación con los estudiantes, ya que suelen manifestar sus dudas de manera virtual a través de los diferentes canales disponibles.

12. ¿Qué retos o cambios has enfrentado en tu identidad profesional debido a la constante adaptación tecnológica en el ámbito educativo?

Uno de los mayores desafíos ha sido asegurarme de que los estudiantes comprendan la información y los recursos que comparto. Además, otro reto importante es motivarlos a profundizar y buscar más información sobre los temas tratados.

Entrevista 4

Categoría 1

Percepciones sobre el Uso de Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA).

1. ¿Cuáles son las principales ventajas que percibes en el uso de los entornos virtuales de aprendizaje dentro de tu práctica docente?

En general, percibo los EVA como una herramienta muy útil y valiosa para la enseñanza de varias materias, hablando específicamente de informática considero que permiten crear un entorno de aprendizaje más dinámico e interactivo, donde los estudiantes pueden acceder a los contenidos y actividades de forma más flexible y personalizada. Además, los EVA facilitan la comunicación y colaboración entre docentes y estudiantes, lo que puede mejorar el aprendizaje y el rendimiento académico.

2. ¿Qué dificultades o retos has experimentado al implementar los EVA en el proceso de enseñanza?

Considero que algunas de las ventajas pueden ser que los estudiantes pueden acceder a los contenidos y actividades en cualquier momento y lugar, lo que les permite aprender a su propio ritmo.

Además, que ofrecen una variedad de herramientas y recursos interactivos como foros o chats.

También que pueden adaptar los contenidos y actividades a las necesidades e intereses de cada estudiante, lo que puede mejorar su motivación y rendimiento.

Y facilitan la comunicación y colaboración entre docentes y estudiantes, lo que puede mejorar el aprendizaje y el rendimiento académico.

Y los retos que considero que es necesario que los docentes reciban formación adecuada sobre cómo utilizar los EVA de forma efectiva. Dependiendo de las escuelas es posible que las escuelas no cuenten con los recursos tecnológicos necesarios para implementar los EVA de forma adecuada.

Y creo que es lo peor que algunos docentes pueden ser resistentes al cambio y preferir seguir utilizando métodos de enseñanza tradicionales.

3. ¿De qué manera consideras que los entornos virtuales de aprendizaje han influido en la dinámica de interacción con los estudiantes?

Ha influido de manera positiva ayudándome con casos en los cuales los estudiantes necesitaban apoyo en varias cosas.

Categoría 2

Adaptación de las Estrategias de Enseñanza a los Estilos de Aprendizaje.

4. ¿Cómo identificas los diferentes estilos de aprendizaje de tus estudiantes, y cómo ajustas tus estrategias de enseñanza en función de estos estilos?

En general, pienso que las he podido implementar porque no tengo resistencia al cambio y me he podido considerar que los EVA han tenido una influencia positiva en la dinámica de interacción con los estudiantes. Han hecho que las clases sean más dinámicas e interactivas, y han facilitado la comunicación y colaboración entre docentes y estudiantes.

5. ¿Qué métodos o herramientas utilizas para diversificar tus actividades pedagógicas y atender los distintos estilos de aprendizaje?

Utilizo diversas herramientas y métodos, por ejemplo: actividades variadas, recursos multimedia, personalización del aprendizaje.

6. ¿Consideras que los EVA te han facilitado o dificultado la adaptación de tus estrategias a los estilos de aprendizaje de los estudiantes? ¿Por qué?

Si me han facilitado la adaptación de mis estrategias por ejemplo puedo presentar la información en diferentes formatos, como texto, audio, video, imágenes, etc. Esto permite que los estudiantes elijan el formato que mejor se adapte a sus preferencias.

Categoría 3

Innovación Educativa y Tecnológica en la Práctica Docente

7. ¿Qué significa para ti innovar en la enseñanza a través del uso de las tecnologías?

En mi opinión, la enseñanza innovadora que utiliza la tecnología significa más que simplemente reemplazar los métodos tradicionales con herramientas digitales. Esto implica cambiar las prácticas de enseñanza para crear experiencias de aprendizaje más significativas, personales y relevantes.

8. ¿Qué nuevas metodologías o tecnologías has incorporado en tus clases, y qué impacto crees que han tenido en el aprendizaje de los estudiantes?

He incorporado diversas metodologías y tecnologías en mis clases, y creo que han tenido un impacto muy positivo en el aprendizaje de los estudiantes como: Gamificación, herramientas de colaboración en línea, recursos multimedia interactivos.

9. ¿Cómo evalúas el equilibrio entre la innovación tecnológica y la efectividad pedagógica en tus estrategias de enseñanza?

En mi opinión, el equilibrio entre la innovación tecnológica y la eficacia docente es muy importante. No se trata de utilizar la tecnología por el mero hecho de utilizarla, sino de integrarla estratégicamente para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Categoría 4

Impacto del Uso de Tecnologías en la Identidad y el Rol Docente

10. ¿Cómo ha cambiado tu percepción de tu rol como docente desde que empezaste a integrar tecnologías educativas en tu práctica?

Desde que comencé a incorporar tecnología educativa en mi práctica, mi percepción de mi rol como docente ha cambiado significativamente. Antes me veía principalmente como un transmisor de conocimientos, el centro del proceso de aprendizaje. Ahora me veo más como un facilitador del aprendizaje y un guía que ayuda a los estudiantes a construir su propio conocimiento.

11. ¿De qué manera consideras que el uso de tecnologías ha influido en la forma en que te relacionas con los estudiantes y gestionas el aula?

El uso de tecnologías ha tenido un impacto muy positivo en la forma en que me relaciono con los estudiantes y gestiono el aula. Ha facilitado: Una comunicación más fluida, un ambiente de aprendizaje más dinámico y las tecnologías me permiten crear clases más atractivas y participativas, donde los estudiantes se sienten más motivados y comprometidos. Una mayor personalización del aprendizaje

12. ¿Qué retos o cambios has enfrentado en tu identidad profesional debido a la constante adaptación tecnológica en el ámbito educativo?

Desarrollar nuevas habilidades digitales, adaptar mis estrategias de enseñanza, superar la resistencia al cambio y mantener un equilibrio entre la tecnología y la pedagogía.

Entrevista 5

Categoría 1

1. ¿Cuáles son las principales ventajas que percibes en el uso de los entornos virtuales de aprendizaje dentro de tu práctica docente?

Los EVA han transformado mi concepción del aula, permitiendo romper las barreras físicas y temporales. Ofrecen una vasta variedad de recursos—desde videos y lecturas interactivas hasta foros y chats en tiempo real—que facilitan tanto el aprendizaje autónomo como la colaboración en línea. Esta multiplicidad de recursos enriquece el proceso educativo, favoreciendo que cada estudiante encuentre su propio ritmo y estilo de aprendizaje, y promoviendo una mayor autonomía en el acceso y manejo de la información.

2. ¿Qué dificultades o retos has experimentado al implementar los EVA en el proceso de enseñanza?

La implementación de EVA no está exenta de desafíos. En primer lugar, la brecha digital es palpable: muchos estudiantes carecen de dispositivos adecuados o de una conexión a Internet estable, lo que genera desigualdad en el acceso a los contenidos. Además, la sobreabundancia de información en línea requiere de una capacidad crítica para discernir entre fuentes confiables y dudosas, lo que implica un trabajo adicional tanto para docentes como para alumnos. Asimismo, la transición a lo virtual demanda una actualización constante de metodologías y herramientas, lo que puede generar una sobrecarga en la planificación y en la capacitación continua.

3. ¿De qué manera consideras que los entornos virtuales de aprendizaje han influido en la dinámica de interacción con los estudiantes?

Los EVA han permitido ampliar los canales de interacción, facilitando la creación de comunidades de aprendizaje que trascienden las limitaciones del aula física. A través de foros, videoconferencias y chats, se fomenta un diálogo constante y una retroalimentación inmediata que enriquece el intercambio de ideas. Sin embargo, este ambiente digital también puede disminuir la intensidad del contacto humano, haciendo que sea necesario redoblar esfuerzos para mantener una comunicación cálida y personal. La clave está en diseñar actividades que promuevan el compromiso y la participación activa, compensando la falta de interacción no verbal que se experimenta en los espacios presenciales.

Categoría 2

¿Cómo identificas los diferentes estilos de aprendizaje de tus estudiantes, y cómo ajustas tus estrategias de enseñanza en función de estos estilos?

El reconocimiento de los estilos de aprendizaje es un proceso continuo que va más allá de las encuestas formales. Observar el comportamiento, la participación y las reacciones emocionales de los estudiantes en diversas actividades me permite identificar si son predominantemente visuales, auditivos o kinestésicos. Esta observación me impulsa a diversificar las estrategias pedagógicas, integrando recursos que van desde infografías y videos hasta actividades prácticas y debates en grupo, asegurando así que cada estudiante reciba el apoyo adecuado según sus necesidades.

5. ¿Qué métodos o herramientas utilizas para diversificar tus actividades pedagógicas y atender a los distintos estilos de aprendizaje?

Utilizo una combinación de metodologías y herramientas tecnológicas: plataformas interactivas, blogs, podcasts y aplicaciones colaborativas que permiten a los estudiantes expresarse de distintas formas. La integración de actividades basadas en proyectos, debates virtuales y ejercicios interactivos facilita la adaptación de las estrategias a las particularidades de cada estilo de aprendizaje, garantizando que los estudiantes se involucren activamente y puedan aprender de acuerdo con sus preferencias.

6. ¿Consideras que los EVA te han facilitado o dificultado la adaptación de tus estrategias a los estilos de aprendizaje de los estudiantes? ¿Por qué?

Los EVA han sido en gran medida un facilitador, ya que ofrecen una amplia gama de recursos que permiten personalizar la enseñanza. No obstante, esta virtualidad también exige una planificación minuciosa para asegurar que las actividades sean inclusivas y efectivas para todos los estilos de aprendizaje. La clave reside en encontrar un balance que aproveche lo mejor de la tecnología sin dejar de atender a las necesidades individuales de cada estudiante.

Categoría 3

7. ¿Qué significa para ti innovar en la enseñanza a través del uso de tecnologías?

Innovar en la enseñanza es transformar el aula tradicional en un espacio dinámico y flexible donde la tecnología se integra de forma natural para potenciar el aprendizaje. No se trata simplemente de incorporar nuevos dispositivos o aplicaciones, sino de replantear el proceso educativo para hacerlo más interactivo, colaborativo y orientado al desarrollo del pensamiento crítico. Innovar es, en esencia, abrir nuevas vías para que los estudiantes se conviertan en protagonistas activos de su propio aprendizaje.

8. ¿Qué nuevas metodologías o tecnologías has incorporado en tus clases, y qué impacto crees que han tenido en el aprendizaje de los estudiantes?

He implementado metodologías como el aprendizaje basado en proyectos y el aula invertida, apoyándome en plataformas interactivas y herramientas colaborativas. Estas metodologías han fomentado un mayor compromiso y autonomía en los estudiantes, quienes ahora tienen la oportunidad de explorar, analizar y discutir contenidos de forma activa. El uso de tecnologías emergentes, como la realidad aumentada para explorar obras literarias, ha enriquecido el proceso educativo, permitiendo a los alumnos interactuar con los contenidos de manera innovadora y significativa.

9. ¿Cómo evalúas el equilibrio entre la innovación tecnológica y la efectividad pedagógica en tus estrategias de enseñanza?

El equilibrio se logra cuando la tecnología se integra como una herramienta que potencia los objetivos pedagógicos sin sustituir la interacción y el diálogo humano. Evalúo este balance mediante indicadores como la participación, el rendimiento académico y la calidad de la retroalimentación. Cuando la tecnología se utiliza de manera intencionada y coherente con una estrategia pedagógica sólida, contribuye a la formación de estudiantes críticos, creativos y autónomos.

Categoría 4

10. ¿Cómo ha cambiado tu percepción de tu rol como docente desde que empezaste a integrar tecnologías educativas en tu práctica?

La integración de las tecnologías me ha llevado a repensar mi rol, pasando de ser un transmisor de conocimientos a convertirme en un facilitador y guía del aprendizaje. Este cambio ha enriquecido mi labor, ya que ahora me enfoco en acompañar a los estudiantes en el proceso de búsqueda, análisis y construcción del saber, promoviendo la reflexión y el pensamiento crítico.

11. ¿De qué manera consideras que el uso de tecnologías ha influido en la forma en que te relacionas con los estudiantes y gestionas el aula?

Las tecnologías han ampliado las posibilidades de comunicación, permitiéndome interactuar con los estudiantes de manera más frecuente y personalizada a través de diversos canales. Esto ha generado un ambiente más colaborativo y participativo, aunque también requiere de una gestión cuidadosa para mantener la disciplina y el enfoque en el aprendizaje en entornos virtuales.

12. ¿Qué retos o cambios has enfrentado en tu identidad profesional debido a la constante adaptación tecnológica en el ámbito educativo?

Uno de los mayores desafíos ha sido la necesidad de actualización constante y la adaptación a nuevas herramientas. Este proceso me ha obligado a reinventarme profesionalmente, a desarrollar nuevas competencias digitales y a asumir un rol más flexible y dinámico. Aunque esto puede generar momentos de incertidumbre, también ha enriquecido mi práctica y me ha permitido estar mejor preparado para responder a las demandas de una sociedad cada vez más digital.

Entrevista 6

Categoría 1

1. ¿Cuáles son las principales ventajas que percibes en el uso de los entornos virtuales de aprendizaje dentro de tu práctica docente?

Los EVA ofrecen a los estudiantes un mejor acceso al proceso de aprendizaje, permitiendo utilizar una diversidad de recursos educativos. Esto favorece tanto el aprendizaje sincrónico—donde se pueden resolver dudas en tiempo real—como el asincrónico, permitiendo que cada alumno avance a su propio ritmo.

2. ¿Qué dificultades o retos has experimentado al implementar los EVA en el proceso de enseñanza?

He enfrentado problemas técnicos y de conectividad, ya que no todos los estudiantes disponen de los recursos necesarios. Además, existe una falta de familiaridad con las nuevas herramientas, lo que requiere tiempo de formación para docentes y estudiantes. Finalmente, la interacción virtual a veces resulta menos personal que la presencial, lo que puede dificultar la creación de vínculos afectivos.

3. ¿De qué manera consideras que los entornos virtuales de aprendizaje han influido en la dinámica de interacción con los estudiantes?

Los EVA han ampliado los canales de comunicación, facilitando el intercambio de ideas a través de foros, chats y videoconferencias. Sin embargo, también obligan a diseñar actividades que fomenten la colaboración y compensen la falta de comunicación no verbal típica de la interacción cara a cara.

Categoría 2

4. ¿Cómo identificas los diferentes estilos de aprendizaje de tus estudiantes, y cómo ajustas tus estrategias de enseñanza en función de estos estilos?

Observo la participación y el rendimiento en distintas actividades, aplicando encuestas y dinámicas de retroalimentación. Así, identifico si los estudiantes son más visuales, auditivos o kinestésicos, y adapto mis estrategias incorporando recursos como videos, debates, actividades prácticas y materiales gráficos.

5. ¿Qué métodos o herramientas utilizas para diversificar tus actividades pedagógicas y atender a los distintos estilos de aprendizaje?

Utilizo presentaciones interactivas, infografías, podcasts, y plataformas colaborativas. También integro actividades en grupo y proyectos creativos que permiten a los estudiantes explorar el contenido desde múltiples enfoques, favoreciendo así un aprendizaje más personalizado.

6. ¿Consideras que los EVA te han facilitado o dificultado la adaptación de tus estrategias a los estilos de aprendizaje de los estudiantes? ¿Por qué?

En general, los EVA han facilitado la personalización de las estrategias, ya que ofrecen una amplia gama de recursos que se adaptan a distintos estilos de aprendizaje. No obstante, es necesario diseñar cuidadosamente las actividades para evitar que la virtualidad se convierta en una barrera para aquellos que requieren más apoyo presencial.

Categoría 3

7. ¿Qué significa para ti innovar en la enseñanza a través del uso de tecnologías?

Innovar implica transformar los métodos tradicionales, integrando herramientas digitales que hagan el aprendizaje más interactivo y participativo. Se trata de crear ambientes donde el estudiante no solo reciba información, sino que interactúe con ella de manera crítica y creativa.

8. ¿Qué nuevas metodologías o tecnologías has incorporado en tus clases, y qué impacto crees que han tenido en el aprendizaje de los estudiantes?

He incorporado el aula invertida y metodologías basadas en proyectos colaborativos, utilizando plataformas interactivas y aplicaciones de retroalimentación inmediata. Estas innovaciones han aumentado la participación y el compromiso de los estudiantes, permitiendo un aprendizaje más activo y autónomo.

9. ¿Cómo evalúas el equilibrio entre la innovación tecnológica y la efectividad pedagógica en tus estrategias de enseñanza?

El equilibrio se logra cuando la tecnología complementa y potencia los objetivos pedagógicos sin reemplazar la interacción humana. Evalúo este equilibrio mediante la

observación de la participación, el rendimiento académico y la calidad de la retroalimentación que recibo de los estudiantes.

Categoría 4

10. ¿Cómo ha cambiado tu percepción de tu rol como docente desde que empezaste a integrar tecnologías educativas en tu práctica?

He pasado de ser un mero transmisor de conocimientos a convertirme en un facilitador del aprendizaje. Ahora me enfoco en guiar a los estudiantes en la búsqueda de información y en la construcción conjunta del saber, lo que enriquece significativamente mi labor pedagógica.

11. ¿De qué manera consideras que el uso de tecnologías ha influido en la forma en que te relacionas con los estudiantes y gestionas el aula?

La tecnología ha ampliado los canales de comunicación y ha permitido mantener un contacto constante fuera del horario de clase. Sin embargo, también exige una gestión cuidadosa de los espacios virtuales para mantener el orden y la disciplina, aspectos fundamentales en cualquier ambiente de aprendizaje.

12. ¿Qué retos o cambios has enfrentado en tu identidad profesional debido a la constante adaptación tecnológica en el ámbito educativo?

Uno de los mayores retos ha sido la necesidad de actualización continua, lo que implica invertir tiempo en formación y adaptación. Esto ha transformado mi identidad profesional, impulsándome a ser más flexible, innovador y abierto a la co-construcción del conocimiento junto con mis estudiantes.