

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



TRABAJO PARA OPTAR AL GRADO DE
MAESTRO EN DOCENCIA CON ENFOQUE EN ENTORNOS VIRTUALES DE
APRENDIZAJE

TEMA

ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA INTERACCIÓN Y PARTICIPACIÓN EN LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS DE LA UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS.

ESTUDIANTES

ING. DOUGLAS GEOVANNY CHICA DEL CID
ING. RONALD JOSÉ SOL FUENTES
ING. SUSANA MARÍA BATRES SURA

ASESOR

Ms. LUIS ALFREDO CHÉVEZ FLORES

LUGAR Y FECHA

SAN MIGUEL, ENERO - AGOSTO 2024

AUTORIDADES ACADÉMICAS

Msc. Licdo. José Salvador Alvarenga Rivera
RECTOR

Msc. Licda. Yaneth Rubidia Campos de Rivas
FISCAL

DEGI. Sirhan Raúl Rivas
VICERRECTOR ACADÉMICO

Msc. Licdo. Miguel Antonio Flores Castro
DECANO DE LA FACULTAD DE POSTGRADO

AGRADECIMIENTOS

Primeramente, doy gracias a Dios por haberme brindado la sabiduría y la fuerza para poder cumplir mis sueños, siendo él la guía en mi trayectoria como persona y como profesional.

Agradecer a mis papás, gracias por estar a mi lado en cada uno de mis proyectos, sé que son felices con cada logro que obtengo y en especial en este, son mi ejemplo de docentes abnegados a su labor, entregados a educar sin importar las circunstancias y sé que han pasado luchas en este proceso conmigo, gracias por cada uno de los esfuerzos que han hecho por mí, pronto seré una gran educadora como ustedes, los amo.

Agradecer a mis hermanos, porque sé que ellos también han sido parte de este recorrido, gracias por sentirse orgullosos de mí, por estar en silencio cada vez que estaba en mis clases o reuniones, por tener paciencia conmigo en cada uno de los momentos más difíciles que hemos pasado, los amo.

Agradecer a mis amigos, sé que ellos han sido parte de mi proceso y yo del de ellos, nos hemos apoyado y he aprendido mucho de ellos en estos largos años de amistad sé que, así como yo ustedes se sienten orgullosos de lo que he logrado. Los quiero mucho.

Agradecer a mi demás familia, porque ellos también me inspiran a tener una vida profesional abnegada y amar lo que hago, sé que cada uno de ellos ha estado pendiente y me han ayudado a lograr mi meta de ser docente.

Agradecer a mis compañeros de tesis Douglas y Ronald, sé que ha sido difícil para nosotros la comunicación, nuestros horarios, pero hemos podido salir adelante con esta investigación, gracias por estar siempre para apoyarnos, les deseo éxito en su vida profesional.

Agradecer al Magister. Luis Alfredo Chávez Flores, porque ha sido una persona guía para mí en este proceso, sus consejos, su conocimiento, sus palabras de aliento han sido una ayuda importante, agradecer todo el tiempo que nos ha dedicado. Éxitos siempre en su vida profesional.

Finalmente, agradecer a la Universidad Gerardo Barrios por formarme como profesional desde mi Ingeniería hasta este nuevo peldaño, agradecer a cada uno de sus profesionales que han ayudado a que ame la Educación.

Susana María Batres Sura.

AGRADECIMIENTOS

Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a todas las personas y entidades que han contribuido a la realización de esta tesis. Sin su apoyo y orientación, este proyecto no habría sido posible.

En primer lugar, agradezco a Dios por darme la fortaleza, sabiduría y perseverancia necesarias para completar este trabajo. Su guía y bendición han sido fundamentales en cada paso de este camino.

A mi madre, por su amor incondicional, apoyo constante y sacrificios. Tu ejemplo de dedicación y esfuerzo ha sido mi inspiración más grande. Gracias por creer en mí y por ser mi pilar en los momentos difíciles.

Al Magister. Luis Alfredo Chévez Flores, mi asesor de tesis, por su invaluable guía, paciencia y conocimiento. Sus consejos y retroalimentación han sido cruciales para el desarrollo de esta investigación. Gracias por su dedicación y por compartir su experiencia conmigo.

A la Universidad Gerardo Barrios, por proporcionarme los recursos y el entorno académico adecuado para llevar a cabo esta investigación. Agradezco a todos los profesores y personal administrativo que, de una u otra forma, han contribuido a mi formación académica y profesional.

A todos mis amigos y compañeros de estudio, por su camaradería y apoyo moral a lo largo de estos años. Sus palabras de aliento y compañía han sido de gran ayuda para mantenerme motivado.

Finalmente, agradezco a todas las personas que, de manera directa o indirecta, han influido positivamente en la culminación de este trabajo. A todos ustedes, mi más profundo agradecimiento.

Douglas Geovanny Chica Del Cid.

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, agradezco a Dios todopoderoso y a la Virgen Santísima por sus bendiciones y por permitirme culminar este proceso de tesis bajo su guía y protección.

A mis padres, mi hermano y a toda mi familia, muchas gracias por apoyarme y motivarme a lo largo de este viaje académico. Gracias por ser mi ejemplo a seguir, inculcarme los valores de la perseverancia y siempre animarme a seguir adelante.

Quiero hacer una mención especial a mi primo, Roberto Moreno, quien desde arriba me acompaña y celebra este logro. Su recuerdo y los momentos compartidos son una fuente de fortaleza e inspiración para mí.

Mi más profundo agradecimiento es para mi novia, Lisbeth Moreira, cuyo amor, paciencia y apoyo incondicional han sido fundamentales. Gracias por estar a mi lado, motivarme, comprenderme y no dejarme rendir en los momentos más difíciles.

A los Ing. Susana Batres y Douglas del Cid, mis compañeros de tesis, les agradezco sinceramente su colaboración, compañerismo y esfuerzo, esenciales para el éxito de este proyecto. Su apoyo ha sido clave en este logro.

También agradezco a mi asesor, Luis Alfredo Chévez Flores, por su orientación experta, apoyo constante, paciencia y valiosos comentarios.

Extiendo mi gratitud a la Universidad Gerardo Barrios y a todos mis maestros por su contribución significativa a mi formación y crecimiento académico.

Mis amigos y compañeros de trabajo también merecen un reconocimiento especial. Su apoyo, comprensión y amistad han sido invaluable durante este trayecto.

Finalmente, agradezco a todas las personas que me dieron palabras de aliento y me motivaron a seguir adelante, incluso cuando las cosas no salían como esperaba.

A cada uno de ustedes que creyó en mí, de corazón, muchas gracias. Ahora, con orgullo, puedo decir que lo logré.

Ronald José Sol Fuentes

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	9
CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	12
1.1 SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.....	12
1.2 DELIMITACIÓN	14
1.2.1 Alcances.....	14
1.2.2 Limitaciones	14
1.2.3 Espacio.....	14
1.2.4 Tiempo	14
1.2.5 Temática.....	15
1.3 ENUNCIADO DEL PROBLEMA.....	17
1.4 JUSTIFICACIÓN.....	18
1.5 OBJETIVOS.....	20
Objetivo general.....	20
Objetivos específicos	20
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	21
2.1 ANTECEDENTES HISTÓRICOS.....	21
2.2 ELEMENTOS TEÓRICOS	26
2.2.1 Estrategia	28
2.2.2 Estrategia didáctica	29
2.2.3 Importancia de las estrategias didácticas	29
2.2.4 Características de las estrategias didácticas	32
2.2.5 Clasificación de las estrategias didácticas	34
2.2.6 Entornos virtuales de aprendizaje y su composición.....	36
2.2.7 Características de los entornos virtuales de aprendizaje	38
2.2.8 Ventajas de los entornos virtuales de aprendizaje	38

2.2.9	La participación en los entornos virtuales de aprendizaje	39
2.2.10	Importancia de la participación en el contexto educativo	40
2.2.11	Características de una buena participación en los entornos virtuales de aprendizaje	41
2.2.12	Interacción en entornos virtuales de aprendizaje	42
2.2.13	Importancia de la interacción en el aprendizaje en línea.....	43
2.2.14	Requisitos para que la interacción ocurra en entornos virtuales	44
2.3	DEFINICIÓN Y OPERACIONALIZACIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS Y VARIABLES	46
2.3.1	Definiciones:.....	46
2.3.2	Operacionalización de Variables.....	47
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN		48
3.1	TIPO DE ESTUDIO.....	48
3.1.1	Estudio descriptivo	48
3.2	MÉTODO	48
3.2.1	Método inductivo	48
3.2.2	Tipo de investigación	49
3.3	POBLACIÓN Y MUESTRA	49
3.3.1	Población.....	49
3.3.2	Muestra	50
3.4	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS.....	51
3.4.1	Técnicas.....	51
3.4.1	Instrumentos.....	51
3.5	ETAPA DE LA INVESTIGACIÓN	52
3.6	PROCEDIMIENTO DE ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	54
CAPÍTULO IV: HALLAZGOS DE LA INVESTIGACIÓN		55
4.1	PRESENTACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	55
4.2	LA MODALIDAD VIRTUAL EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR	56

4.2.1	Docentes	56
4.2.2	Estudiantes.....	59
4.3	LA PARTICIPACIÓN EN LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE ..	60
4.3.1	Docentes	60
4.3.2	Estudiantes.....	63
4.4	PARTICIPACIÓN E INTERACCIÓN EN ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE.....	65
4.4.1	Docentes	65
4.4.2	Estudiantes.....	67
4.5	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE	69
4.5.1	Docentes	69
4.5.2	Estudiantes	72
4.6	FACTORES TECNOLÓGICOS QUE INCIDEN EN EL PROCESO EDUCATIVO	74
4.6.1	Docentes	74
4.6.2	Estudiantes.....	75
CAPÍTULO V: CONCLUSIONES/RECOMENDACIONES Y/O PROPUESTAS		77
5.1	CONCLUSIONES.....	79
5.2	RECOMENDACIONES.....	80
5.3	PROPUESTA DE ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA PARTICIPACIÓN E INTERACCIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE LICENCIATURA EN ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS, UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS.....	81
A)	PRESENTACIÓN:.....	81
B)	JUSTIFICACIÓN.....	82
C)	OBJETIVOS.....	83
D)	ANTECEDENTES.....	84

E) FUNDAMENTO	86
F) LÍNEAS DE ACCIÓN	88
G) METODOLOGÍA	93
H) RECURSOS	93
GLOSARIO	94
BIBLIOGRAFÍA	96
ANEXOS	105
ANEXO 1	105
ANEXO 2	107
ANEXO 3	109
Anexo 4. PREGUNTAS DE LA GUÍA DE ENTREVISTA POR CATEGORÍAS E INFORMANTES	113

INTRODUCCIÓN

Con relación al escenario educativo en entornos virtuales de aprendizaje, caracterizado por avances tecnológicos vertiginosos y cambios en las formas tradicionales de enseñanza fomentar esta interacción y participación representa un desafío constante para los docentes quienes están llamados a diseñar estrategias didácticas innovadoras que estimulen el compromiso y la implicación de todos los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Es por eso, que esta investigación se ha enfocado en la determinación de una estrategia didáctica integral que promueva la participación y la interacción de los estudiantes en los entornos virtuales de aprendizaje de primer año de Licenciatura en Administración de Empresas de la Universidad Gerardo Barrios, fundamentada en enfoques pedagógicos contemporáneos y herramientas tecnológicas pertinentes esto con el fin de potenciar sus habilidades de aprendizaje y así propiciar un ambiente favorable tanto para el trabajo individual como para el colaborativo alcanzando así su desarrollo integral. Es así, como de esta manera el proceso investigativo se contempló un desarrollo estructurado en los siguientes capítulos, los cuales se derivan sus apartados respectivos y se describen a manera de resumen cada uno de estos:

En el capítulo I, se encuentra la situación problemática en la cual se realiza un análisis del estado actual del objeto de estudio, es decir, como la era digital ha transformado la educación, se presentan nuevas oportunidades al hablar del acceso al conocimiento y la colaboración a distancia al igual que los nuevos desafíos que se encuentra en el camino, el educador se convierte en una persona que le proporciona al estudiante el ímpetu de aprendizaje autodidacta y promueve la participación y la interacción en cada una de sus actividades mediante recursos y herramientas virtuales adecuadas a sus necesidades. Al igual, se encuentra dentro del capítulo su delimitación que se compone de alcances donde se plasma un análisis y evaluación de la investigación, además, esclarecer que se pretende lograr con esta misma, limitaciones u obstáculos que se pueden llegar a ser un factor que afecte la realización de la investigación, el estudio cuenta con su espacio que se desarrolla en la Universidad Gerardo Barrios sede central.

De igual manera, el tiempo que se establece para desarrollar la investigación que se contempla en un periodo de enero a agosto del presente año, la temática que se encuentra dentro de la investigación las estrategias didácticas, plataformas de aprendizaje, comunidades virtuales entre otras que promuevan la participación y la interacción en entornos virtuales de aprendizaje; la justificación que responde a ¿Qué es lo que se

investigó? ¿Cómo se desarrolló? ¿Quiénes encuentran el beneficio en esta investigación? Con el fin de conocer la importancia que tiene el carácter viable de la investigación y por último dentro de este capítulo se dan a conocer los objetivos los cuales representan las metas y propósitos que se pretenden alcanzar con la investigación.

En el capítulo II, se comienzan a detallar las bases teóricas que respaldan la investigación. Partiendo de los antecedentes históricos donde se ha recabado la información desde el impulso de las nuevas formas de aprendizaje en los estudiantes con la finalidad de conocer sobre el desarrollo de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC); además, los elementos teóricos que forman parte de este capítulo y que ayudan a sustentar la investigación mediante el conocimiento y el análisis de conceptos fundamentales relacionados al objeto de estudio.

En el capítulo III, donde se estableció la metodología de la investigación, se observa detalladamente los pasos a seguir en esta misma desde el tipo de estudio donde se establece a detalle una investigación basada en un estudio descriptivo, ya que por este medio la investigación es capaz de explicar situaciones o hechos característicos en las personas que se estudiaron, de igual manera, se describe el método inductivo dado que mediante esta investigación se hizo la observación propicia, el registro de aspectos de interés para esta misma para hacer la comparativa de información y así construir las conclusiones con la finalidad de buscar nuevos conocimientos, un enfoque cualitativo donde se provea la recolección y análisis de datos por medio del instrumento marcando un carácter auto reflexivo para formar una conciencia reflexiva y crítica a través del diálogo, la discusión y la práctica, población y muestra de la investigación apoyada con sus técnicas e instrumentos aplicando criterios de entrevista propiamente con sus preguntas formuladas para docentes y estudiantes ya que por medio de estas se busca encontrar la secuencia de experiencias y perspectivas de cada uno para así de esta manera guiar la investigación en el área de interés particular

En este capítulo IV, se presentan y analizan los principales hallazgos de la investigación, los cuales se obtuvieron a partir de entrevistas semiestructuradas realizadas a docentes y estudiantes de primer año de la Licenciatura en Administración de Empresas de la Universidad Gerardo Barrios. El análisis se estructuró en torno a cinco categorías clave: la modalidad virtual en la educación superior, características de los entornos virtuales de aprendizaje, la participación e interacción en estos entornos, las estrategias didácticas empleadas, y los factores tecnológicos que influyen en el proceso educativo. Cada una de

estas categorías se exploró a través de la triangulación de datos, permitiendo contrastar y profundizar en las perspectivas de los participantes.

Es decir, este enfoque metodológico ha facilitado la identificación de necesidades y áreas de mejora en el diseño de estrategias didácticas que promuevan una mayor participación e interacción en entornos virtuales, con el objetivo de fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en un contexto cada vez más digitalizado.

Capítulo V, Este capítulo presenta una estrategia didáctica para mejorar la participación e interacción de los estudiantes de primer año de la Licenciatura en Administración de Empresas en la Universidad Gerardo Barrios. Dado que la educación superior en El Salvador enfrenta retos en la integración de estrategias educativas con tecnologías emergentes, la propuesta se enfoca en actividades que promuevan la participación e interacción en los entornos virtuales de aprendizaje.

La estrategia incluye debates, foros de discusión, juegos de roles y simulaciones empresariales, todos orientados a fortalecer el pensamiento crítico y la comunicación entre los estudiantes. Además, se sugiere el uso de herramientas tecnológicas como plataformas colaborativas, encuestas en tiempo real y videoconferencias interactivas, que fomentan una mayor participación e interacción en las clases virtuales.

Este capítulo también establece las líneas de acción para implementar la estrategia y lograr sus objetivos, asegurando que los estudiantes no solo se involucren activamente en su aprendizaje, sino que también desarrollen habilidades clave para el entorno empresarial. Se espera que esta propuesta mejore la calidad del aprendizaje en línea y sirva como un modelo replicable en otros contextos educativos.

Es así, que se plantea el desarrollo de esta investigación, con énfasis hacia una estrategia diseñada para el contexto virtual y que sea adaptable a las necesidades particulares de los estudiantes manteniendo presente la constante evolución de la tecnología y la transformación de las dinámicas educativas.

CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Con relación a la era digital, la educación ha experimentado una transformación significativa a través de la incorporación de entornos virtuales de aprendizaje al proceso educativo. Si bien estos entornos ofrecen oportunidades sin precedentes para el acceso al conocimiento y la colaboración a distancia, también plantean desafíos únicos en términos de promover la interacción y la participación de los estudiantes.

La naturaleza impersonal y a menudo asincrónica de los entornos virtuales puede dificultar el establecimiento de conexiones significativas entre los estudiantes y con el docente, lo que podría afectar negativamente la calidad del aprendizaje. Además, la falta de recursos adecuados y estrategias didácticas que fomenten la interacción en entornos virtuales puede llevar a la pasividad y el aislamiento de los alumnos, comprometiendo así su compromiso y motivación hacia el proceso de aprendizaje.

Es decir, el proceso educativo en los entornos virtuales se vuelve desventajoso para promover la interacción y participación de los estudiantes si estas mismas se desarrollan a través de un enfoque tradicional, en el cual el docente es el centro y poco o nada se toman en cuenta factores como los estilos de aprendizaje, el trabajo colaborativo y la diversidad de evaluaciones.

En este sentido, al desarrollar el proceso de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales apegado al enfoque educativo profesional la interacción y participación no responden a las necesidades cambiantes de los estudiantes y el mundo actual, limitando el desarrollo de enfoques educativos más flexibles y centrados en el estudiante.

Al realizar el hecho educativo en entornos virtuales de aprendizaje bajo un paradigma de enseñanza aprendizaje tradicional se provoca una contrariedad ya que mientras los entornos virtuales son caracterizados por la flexibilidad y la diversidad de formas de presentar contenidos, actividades prácticas y evaluaciones, la educación tradicional es caracterizada por uniforme y estandarizada, es decir, suele adoptar un modelo de enseñanza único para todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades, estilos de aprendizaje e intereses individuales.

En este sentido, se vivió imperante una reflexión crítica acerca de las estrategias didácticas que están siendo utilizadas en los entornos virtuales de aprendizaje, ya que estas sin duda favorecen o perjudican de manera directa el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

En primer lugar, una estrategia didáctica utilizada en entornos virtuales de aprendizaje promueve la homogeneidad, puede generar un impacto significativo en la capacidad de adaptación de los estudiantes. Al enfocarse en un modelo de enseñanza único, existe el riesgo de pasar por alto la diversidad de estilos de aprendizaje e individualidades. Así mismo, si en un entorno virtual de aprendizaje se buscan habilidades como la memorización, se podría conducir a una comprensión superficial de los conceptos limitando así habilidades importantes como el pensamiento crítico, la capacidad de argumentación y la creatividad.

Otro aspecto que se tuvo en consideración fue, el diseño de evaluaciones ya que si en un entorno virtual de aprendizaje, se realizan evaluaciones estandarizadas se promueve la medición y la valorización del conocimiento de manera uniforme, lo que puede resultar en una situación desigual ya que algunos estudiantes pueden estar aptos para destacar, mientras que otros, con habilidades y fortalezas diferentes a las que se evalúan de manera estandarizada como son la memoria, la repetición de conceptos dados, y el trabajo individual, pueden quedar rezagados lo que contribuye a la perpetuación de desigualdades y a la falta de equidad en el sistema educativo.

Sumado a lo anterior, también es relevante hacer mención que si una estrategia didáctica aplicada en un entorno virtual de aprendizaje propicia la estructura jerárquica tradicional limita la autonomía del estudiante ya que promueve su condicionamiento a la espera de que el docente sea el único proveedor de conocimiento quitando la preocupación así por desarrollar hábitos de estudio espíritu investigativo y autodidacta entre otras características fundamentales para alcanzar dicha autonomía.

Tomando en cuenta que los entornos virtuales de aprendizaje EVA, son plataformas en línea que proporcionan un espacio en el cual se puede interactuar para hacer ameno el aprendizaje y la colaboración mutua desde cualquier parte del mundo en comunicación asincrónica, las estrategias didácticas deben de estar en sintonía con estos entornos en promover así, una interacción y una participación que provoque en los estudiantes maneras distintas de aprender.

Ante esta situación, fue imperativo investigar y desarrollar una estrategia didáctica innovadora que pueda superar las barreras inherentes a los entornos virtuales de aprendizaje, y así promover la interacción y la participación de los estudiantes, creando un ambiente virtual de aprendizaje dinámico, colaborativo y enriquecedor.

1.2 DELIMITACIÓN

Para el desarrollo específico de esta investigación fue imprescindible establecer las delimitaciones correspondientes, estas mismas se presentan a continuación:

1.2.1 Alcances

- La innovación didáctica que incide en la mejora de la participación y la interacción de los estudiantes. Con esto, se logra mejorar el proceso educativo
- Estimulación de un rol activo estudiantil. Esto promueve un cambio en el que hacer estudiantil propiciando aprendizaje significativo.
- La autonomía didáctica estudiantil. Esto implica una mejora en los hábitos de estudio y, por ende, en el aprendizaje.
- Capacidad de desarrollar un aprendizaje colaborativo. Esto forma parte de las competencias actuales requeridas en un proceso educativo bajo el enfoque socio formativo.
- Estimulación del pensamiento crítico. La estrategia didáctica, como medio para promover el análisis, la capacidad de sintetizar, concluir y proponer.

1.2.2 Limitaciones

- Actualidad: la pérdida de la relevancia de los aportes de la investigación en futuros entornos de aprendizaje caracterizados por la constante evolución tecnológica.
- Uso: que la estrategia didáctica no sea desarrollada de la manera y para el propósito que es diseñada, lo que resultaría contraproducente para la participación e interacción estudiantil en los entornos virtuales de aprendizaje.
- La negación relacionada a la educación virtual, lo que implica resistencia al cambio de paradigma educativo y al uso de la tecnología con fines educativos.

1.2.3 Espacio

El estudio se desarrolló en la Universidad Gerardo Barrios, sede central e incluirá a los docentes que trabajan para la Facultad de Ciencias Empresariales y los estudiantes de primer año de la carrera de Licenciatura en Administración de Empresas.

1.2.4 Tiempo

El tiempo fue un factor muy importante a la hora de desarrollar esta investigación. Se contempló el periodo en el cual se llevó a cabo el estudio; para este caso fue entre los meses de enero-julio 2024.

1.2.5 Temática

- Estrategia didáctica o de enseñanza: Se puede mencionar según Frida Díaz Barrigo Arceo y Gerardo Hernández Rojas (2002).

Las estrategias didácticas o de enseñanza son métodos, técnicas y procedimientos que los educadores utilizan para facilitar el aprendizaje de los estudiantes y optimizar el proceso educativo. Estas estrategias están diseñadas para involucrar activamente a los estudiantes en el aprendizaje, promover la comprensión profunda de los contenidos, y desarrollar habilidades y competencias específicas. (p.140).

Es decir, el texto subraya la importancia de las estrategias didácticas como herramientas esenciales para mejorar la calidad del proceso educativo y asegurar un aprendizaje más activo y significativo para los estudiantes.

- Plataformas de Aprendizaje en Línea: Albert Sangrá y Mercedes González, Sanmamed (2004) Mencionan que:

Las plataformas de aprendizaje en línea, también conocidas como entornos virtuales de aprendizaje, son sistemas diseñados para facilitar la creación, distribución y gestión de cursos y contenidos educativos en formato digital. Es decir, estas plataformas permiten a los educadores ofrecer materiales de enseñanza y aprendizaje a los estudiantes a través de internet, y suelen incluir herramientas para la comunicación, evaluación y seguimiento del progreso de los alumnos. (p,116).

Con relación a lo anterior, las plataformas de aprendizaje en línea son una herramienta clave en la educación digital, proporcionando un medio accesible para la enseñanza y el aprendizaje en el entorno digital.

- Comunidades Virtuales de Aprendizaje: Según Albert Sangrá y Mercedes González Sanmamed (2004) se dice que:

Las comunidades de aprendizaje en línea son agrupaciones de individuos que interactúan mediante plataformas digitales para compartir conocimientos, experiencias y recursos con el objetivo de aprender juntos sobre un tema específico. Es decir, permitiendo a sus miembros beneficiarse de la diversidad de perspectivas y conocimientos presentes en el grupo. (p,184).

Esto quiere decir, que, las comunidades de aprendizaje en línea fomentan el aprendizaje colaborativo, aprovechando la diversidad y la interacción entre sus miembros para enriquecer el proceso educativo.

- Diseño de Contenidos Interactivos: Según Ruth Colvin Clark y Richard E. Mayer, (2016). Menciona que:

"El diseño de contenidos interactivos es esencial para mantener el interés del alumno y promover un aprendizaje efectivo a través de la participación activa y el feedback inmediato" (p. 45).

Es decir que, el diseño de contenidos interactivos se refiere al proceso de creación de materiales educativos o informativos que permiten la participación activa del usuario a través de diversos medios digitales. Este tipo de diseño busca involucrar al usuario de manera más profunda, facilitando la interacción con el contenido mediante elementos como cuestionarios, videos, simulaciones, juegos y otras herramientas interactivas.

- Adaptación a Estilos de Aprendizaje: Según Felder, R. M., & Silverman, L. K., (1988), los estilos de aprendizaje son:

"Las características cognitivas, afectivas y fisiológicas que sirven como indicadores relativamente estables de cómo los alumnos perciben, interactúan y responden a sus entornos de aprendizaje" (p. 674).

Es decir, que, la adaptación a estilos de aprendizaje se refiere al proceso mediante el cual los métodos de enseñanza y los materiales educativos son ajustados para alinearse con las preferencias y necesidades de aprendizaje individuales de los estudiantes.

- Accesibilidad y equidad en la educación virtual: Según Casey Hodges, Stephanie Moore, Barb Lockee, Torrey Trust y Albert Bond (2020):

La accesibilidad en la educación virtual implica asegurar que todos los estudiantes tengan acceso a los materiales de aprendizaje y puedan participar en las actividades de manera significativa, sin importar sus discapacidades, limitaciones tecnológicas o situaciones socioeconómicas (p. 7).

Esto implica la implementación de prácticas y herramientas que garanticen que los contenidos educativos sean accesibles para todos los estudiantes.

En resumen, la accesibilidad y la equidad en la educación virtual son fundamentales para garantizar que todos los estudiantes tengan la oportunidad de participar y beneficiarse de las experiencias de aprendizaje en línea, promoviendo así la inclusión y la igualdad de oportunidades en la educación.

1.3 ENUNCIADO DEL PROBLEMA

¿Cuáles son las características que debe cumplir una estrategia didáctica para promover la participación e interacción en entornos virtuales de aprendizaje de los estudiantes de primer año de Licenciatura en Administración de Empresas de la Universidad Gerardo Barrios?

1.4 JUSTIFICACIÓN

El contexto actual de la educación está caracterizado por constantes cambios debido al avance de la tecnología, lo que propicia la necesidad de mejorar el diseño de estrategias didácticas que promuevan la participación y la interacción en estos entornos, es decir, que en la era virtual se vuelve necesario no solo incorporar tecnologías digitales al proceso de enseñanza aprendizaje, sino también garantizar que los estudiantes adquieran conocimientos y desarrollen habilidades sociales y cognitivas a través de la colaboración y el intercambio de ideas.

Por tanto, si se busca dicha garantía, es imperante tomar en cuenta algunos aspectos que sin duda son beneficios directos de promover la participación y la interacción en entornos virtuales de aprendizaje. En primer lugar, la promoción de la participación y la interacción en entornos virtuales de aprendizaje contribuye significativamente al proceso de construcción del conocimiento, cuando los estudiantes tienen la oportunidad de expresar sus ideas, plantear preguntas y debatir con sus pares, están involucrados activamente en la construcción de significado, lo que mejora su comprensión y retención de los conceptos aprendidos.

Además, la interacción en entornos virtuales de aprendizaje fomenta el desarrollo de habilidades comunicativas y colaborativas, competencias fundamentales en la sociedad actual. Unido a esto, a través de la participación en discusiones en línea, proyectos grupales y actividades cooperativas, los estudiantes mejoran su capacidad para expresar sus pensamientos de manera clara y persuasiva, así como para trabajar en equipo hacia objetivos comunes, habilidades esenciales tanto en el ámbito académico como en el profesional.

No obstante, promover la participación y la interacción en entornos virtuales presenta desafíos únicos. La falta de contacto físico y la naturaleza asincrónica de muchas plataformas de aprendizaje en línea pueden obstaculizar la comunicación efectiva y la colaboración entre los estudiantes. Por tanto, resulta ventajoso diseñar una estrategia didáctica específica que aproveche al máximo las herramientas y funcionalidades disponibles en entornos virtuales de aprendizaje para facilitar la participación activa y el intercambio significativo entre los estudiantes.

Otro de los beneficios de la aplicación de una estrategia didáctica que promueva la participación y la interacción en los entornos virtuales de aprendizaje es que se consigue ir más allá del enfoque de enseñanza tradicional, en este sentido, tanto docentes como estudiantes se ven expuestos a nuevos escenarios de convivencia y de intercambio de

experiencias. De esta manera, una estrategia didáctica funcional para promover la participación y la interacción de los entornos virtuales de aprendizaje incluye el uso de foros de discusión moderados por el docente, actividades de aprendizaje colaborativo en línea, simulaciones virtuales, herramientas de videoconferencia para sesiones de trabajo en grupo y la integración de recursos multimedia interactivos para estimular el interés y la participación de los estudiantes.

Es por eso, que este estudio se enfocó en el diseño de una estrategia didáctica para entornos virtuales de aprendizaje que mejoren la calidad de la educación en línea, ya que, al desarrollar y aplicar enfoques pedagógicos innovadores, se crean experiencias de aprendizaje en línea más enriquecedoras y significativas que preparen a los estudiantes de primer año en Licenciatura en Administración de Empresas de la Universidad Gerardo Barrios para el éxito en un mundo cada vez más digitalizado y colaborativo.

1.5 OBJETIVOS

Objetivo general

- Analizar las estrategias didácticas para promover la participación y la interacción en entornos virtuales de aprendizaje de los estudiantes de primer año en Licenciatura en Administración de Empresas de la Universidad Gerardo Barrios.

Objetivos específicos

- Identificar las estrategias didácticas aplicadas por los docentes para promover la participación y la interacción en los entornos virtuales de aprendizaje de los estudiantes de primer año en Licenciatura en Administración de Empresas de la Universidad Gerardo Barrios.
- Definir el dominio de estrategias didácticas aplicadas por los docentes para promover la participación y la interacción en los entornos virtuales de aprendizaje de los estudiantes de primer año en Licenciatura en Administración de Empresas de la Universidad Gerardo Barrios.
- Diseñar una estrategia didáctica que promueva la participación y la interacción en los entornos virtuales de aprendizaje de los estudiantes de primer año en Licenciatura en Administración de Empresas de la Universidad Gerardo Barrios.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES HISTÓRICOS

El desarrollo de las tecnologías, en las últimas décadas ha dado un impulso notable en muchas áreas, siendo la educación una de las más influenciadas. Por ejemplo, las nuevas formas en las que los estudiantes toman sus clases, ya que la modalidad presencial ha dejado de tener exclusividad y las modalidades semi presenciales o virtuales, han empezado a tener su propio auge.

Tanto como el desarrollo de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la década de 1970, y la introducción de computadoras personales han marcado el inicio de una nueva era en la educación. Por tanto, las TIC se convirtieron en herramientas fundamentales para la enseñanza y aprendizaje, preparando el terreno para el surgimiento de los actuales entornos virtuales de aprendizaje.

Como lo menciona Carballo (2021):

El auge de Internet propició el desarrollo de plataformas de aprendizaje en línea. El Salvador comenzó a experimentar con la integración de tecnologías emergentes en el ámbito educativo. La introducción de computadoras en las escuelas marcó el inicio de una transición hacia la digitalización de la enseñanza. La educación virtual se consolidó como una modalidad efectiva y flexible. Con ello, las investigaciones comenzaron a explorar la participación y el comportamiento de los estudiantes en entornos virtuales. Factores como el diseño instruccional, la interactividad y la retroalimentación se identificaron como elementos clave. (p. 53-61)

Con esto se hace mención del impacto del Internet en la educación, es decir, que, El Salvador adoptó tecnologías emergentes en la enseñanza, incluyendo computadoras en escuelas para digitalizarlas. También, la educación virtual se estableció como adaptable. Por lo que, emergieron investigaciones sobre la participación y comportamiento estudiantil en entornos virtuales, destacando factores como el diseño instruccional, la interactividad y la retroalimentación como clave de estos.

En este sentido, la conexión social, tanto con sus compañeros como con el docente, puede fomentar una sensación de pertenencia y colaboración, lo que aumenta la motivación y la participación con el aprendizaje en línea. Por tanto, comprender cómo estos factores motivacionales afectan el comportamiento estudiantil es fundamental para diseñar entornos virtuales efectivos que promuevan una participación activa y un compromiso duradero con el aprendizaje.

Area Moreira, Manuel; San Nicolás Santos, M.^a Belén; Fariña Vargas, Elena, (2010) Menciona que: “Antes los entornos virtuales solían considerarse simplemente un complemento de las clases presenciales en la práctica docente, en lugar de formar parte fundamental de ella” (p. 29).

Es decir, los docentes los utilizan ocasionalmente para compartir materiales adicionales o comunicarse con los estudiantes fuera del aula física.

No obstante, con el avance de la tecnología y la creciente digitalización de la educación, los entornos virtuales de aprendizaje han adquirido una relevancia cada vez mayor. Ahora, se reconocen como herramientas esenciales para el aprendizaje, permitiendo la creación de experiencias de aprendizaje más flexibles, accesibles y personalizadas.

Sin embargo, la pandemia de COVID-19 aceleró drásticamente la transición hacia la educación virtual en todos los niveles. Por este fenómeno, las instituciones educativas se vieron obligadas a adaptarse rápidamente a medidas de distanciamiento social, por ende, a una mayor dependencia de la tecnología para la enseñanza y el aprendizaje. Por lo que, esto ha generado cambios significativos en la forma en que se enseña y se aprende, así como en las infraestructuras y políticas educativas.

En relación con lo antes mencionado, en la tesis elaborada por Flores Flores, et al., (2022) “Uso de herramientas tecnológicas en el proceso educativo no presencial en los profesores del bachillerato técnico del Instituto Nacional Isidro Menéndez de la ciudad de San Miguel” se hace referencia que:

Prácticamente todos los estudiantes que estaban en la modalidad del tipo presencial a consecuencia del virus de la pandemia del Covid-19 se vieron en la necesidad de pasar a una modalidad virtual de enseñanza-aprendizaje, recibiendo así su educación desde sus hogares, esto implicó un verdadero desafío para los profesores y a su vez para los estudiantes, pues tenían que adaptarse a esta nueva realidad.

Este hallazgo, permite establecer lo siguiente: el entorno virtual de aprendizaje por sí solo no garantiza la oportunidad a los estudiantes de participar e interactuar, es decir, en una modalidad virtual, resulta fundamental el desarrollo de estrategias didácticas que fomenten ambas cosas para lograr así, un aprendizaje significativo y de calidad.

Con ello surgió la necesidad de desarrollar nuevas competencias tecnológicas, la tesis señala que: "Tanto docentes como estudiantes tuvieron que aprender nuevas habilidades relacionadas al uso y manejo de tecnologías para adaptarse a los entornos virtuales de aprendizaje".

Es decir que, dado que existió una especie de “transición forzada” a la modalidad virtual esto representó un gran desafío, pues implicó que tanto profesores como alumnos desarrollaran competencias digitales que les permitiera desenvolverse en estos nuevos espacios de enseñanza-aprendizaje.

Con relación a lo anterior, podemos mencionar que en la tesis doctoral elaborada por Gámiz Sánchez, Vanesa María (2009) “Entornos virtuales para la formación práctica de estudiantes de educación: implementación, experimentación y evaluación de la plataforma AULAWEB” La autora se enfoca en la transición hacia clases más interactivas y participativas, utilizando herramientas de comunicación síncrona y asíncrona para fomentar la interacción entre estudiantes y docentes.

Es decir, se destaca la evolución hacia modelos híbridos que combinan lo presencial y lo virtual, promoviendo el aprendizaje colaborativo y la construcción conjunta de conocimiento. También, la investigación se basa en la reflexión práctica, el e-learning y la formación basada en TIC, buscando mejorar los procesos de aprendizaje reflexivo y la comunicación en entornos virtuales de enseñanza aprendizaje.

Así mismo, con base al contenido proporcionado en la tesis, se pueden identificar hallazgos significativos relacionados con la evaluación del uso de plataformas virtuales y la transición de la enseñanza tradicional a clases más interactivas y participativas, tales como:

Evaluación del Uso de Plataformas Virtuales:

Se destaca la implementación de la plataforma AulaWeb como un entorno virtual de formación que se espera mejore la calidad de la práctica en Educación. Así mismo se plantean hipótesis específicas sobre las competencias tecnológicas de los estudiantes, la eficacia de metodologías blended-learning, el impacto del modelo de supervisión basado en blended-learning, la usabilidad de la plataforma AulaWeb y su efecto en el seguimiento de la práctica en Educación.

Transición a Clases Interactivas y Participativas:

Se hace referencia a la evolución del e-learning hacia modelos híbridos como el blended-learning, que combinan el aprendizaje en línea con la enseñanza presencial. También, se destaca la importancia de elegir herramientas adecuadas, como los Entornos Virtuales de Enseñanza-Aprendizaje (EVA), para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje en entornos virtuales. Así mismo, se mencionan herramientas didácticas basadas en TIC, como plataformas de enseñanza virtual, blogs, juegos y simulaciones, que fomentan el trabajo colaborativo y la creación de comunidades virtuales de aprendizaje.

Uso de Herramientas de Comunicación Asíncrona:

Se destaca el uso de foros como una herramienta clave para fomentar la comunicación asíncrona entre estudiantes y docentes. Es decir, los foros permiten reforzar la comunicación personal, desarrollar un sentido de comunidad de aprendizaje, y favorecer el aprendizaje colaborativo. También, los foros ayudan a los estudiantes a encontrar soluciones a problemas, participar activamente en discusiones reflexivas sobre los contenidos, y desarrollar habilidades para moderar la comunicación.

Transición hacia Modelos Híbridos (Blended-Learning):

Se destaca la evolución de los modelos de enseñanza a distancia hacia enfoques híbridos que combinan lo presencial y lo virtual. Es decir, los modelos blended-learning buscan aprovechar las ventajas de ambos entornos para mejorar la interacción, participación y calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Importancia del Aprendizaje Colaborativo:

Se enfatiza la relevancia del aprendizaje colaborativo, fundamentado en teorías socio-constructivistas, para promover un aprendizaje significativo a través de la interacción y construcción conjunta de conocimiento. Es decir, las estrategias de enseñanza y evaluación deben propiciar el desarrollo de un aprendizaje consciente y significativo en la interacción.

Todo esto lleva a la consolidación de la educación virtual, pues se destaca que esta se ha consolidado como una modalidad viable y flexible. Esto sugiere que las plataformas en línea han ganado aceptación y reconocimiento como alternativas válidas a la educación presencial. Tomando en cuenta que, en la investigación en entornos virtuales se menciona que las investigaciones han comenzado a explorar la participación y el comportamiento de los estudiantes en estos, además, se identifican factores clave como el diseño instruccional, la interactividad y la retroalimentación, lo que sugiere un enfoque en la mejora continua y la optimización de la experiencia de aprendizaje en línea.

Con relación a las estrategias didácticas los autores: Delgado Fernández y Marianela; Solano González (2009) examinaron estrategias didácticas creativas en entornos virtuales para el aprendizaje en su estudio publicado en la Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación". Su investigación proporcionó una base importante para comprender cómo las estrategias pedagógicas pueden ser adaptadas y aplicadas de manera efectiva en entornos virtuales de aprendizaje.

La investigación de estos autores destaca como un hito significativo en el estudio de las estrategias didácticas creativas en entornos virtuales para el aprendizaje. Es decir, en su trabajo, publicado en la Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en

Educación", los autores exploraron cómo adaptar estrategias pedagógicas tradicionales para su aplicación en el contexto de la educación en línea.

Estos hallazgos, junto con los avances tecnológicos y pedagógicos continuos en el campo de la educación en línea, han sentado las bases para investigaciones posteriores, incluida la presente, que buscan desarrollar y evaluar estrategias didácticas para promover la interacción y participación de los estudiantes en entornos virtuales de aprendizaje, ya que un cambio de modalidad de enseñanza aprendizaje implica transformar la manera en cómo se enseña, por tanto, cómo se aprende.

También cabe mencionar que, en la publicación académica elaborada por Salinas, Jesús (2004) "Cambios metodológicos con las TIC. Estrategias didácticas y entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje", explica que:

Todos los cambios metodológicos inducidos por las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el ámbito educativo, se centran en analizar las estrategias didácticas utilizadas en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje, examinando cómo estas herramientas tecnológicas transforman la dinámica tradicional de la educación. (p. 10)

El autor destaca la importancia de desarrollar estrategias didácticas adecuadas para aprovechar al máximo el potencial de las TIC en el proceso educativo. También, propone un enfoque centrado en el estudiante, donde el docente actúa como facilitador del aprendizaje y los estudiantes son activos participantes en la construcción de su propio conocimiento.

En este sentido, las investigaciones antes mencionadas han sido relevantes por su influencia en la aceptación y el reconocimiento en los entornos virtuales con el propósito de explorar las experiencias y comportamientos en los estudiantes con lo que respecta al uso de plataformas virtuales, esto provee identificar los factores clave para mejorar el aprendizaje en línea desde la evaluación, transición y el uso de las herramientas para promover un aprendizaje significativo, esto lleva a optimizar la interacción y participación en entornos virtuales de aprendizaje siendo las tecnologías de la información y comunicación TIC uno de los factores más importantes en lo que implica la adaptación de estrategias didácticas tradicionales a estrategias didácticas enfocadas en entornos virtuales de aprendizaje aprovechando el potencial de estas mismas para un aprendizaje eficiente y significativo requiriendo estrategias didácticas innovadoras para aprovechar su mayor potencial, como lo mencionan los autores con esta misma se garantiza el éxito en la educación virtual.

En resumen, las investigaciones citadas en el capítulo subrayan la profunda influencia de las tecnologías en la educación y los hallazgos significativos en esta transición. Carballo (2021) destaca cómo el auge del Internet y las TIC en El Salvador ha digitalizado la educación, consolidando la educación virtual y explorando la participación estudiantil en entornos digitales, donde el diseño instruccional, la interactividad y la retroalimentación son clave. Moreira (2018) y Flores Aula Web et al. (2022) señalan que la pandemia de COVID-19 aceleró la adopción de la educación virtual, enfrentando desafíos en la adaptación y el desarrollo de competencias tecnológicas para docentes y estudiantes. Gámiz Sánchez (2009) resalta la importancia de los modelos híbridos que combinan lo presencial y lo virtual, y el aprendizaje colaborativo, mientras que Delgado Fernández y Solano González (2009) enfocan en estrategias didácticas creativas que fomentan la interacción en entornos virtuales. Finalmente, Salinas (2004) analiza los cambios metodológicos provocados por las TIC, promoviendo un enfoque centrado en el estudiante, con el docente como facilitador del aprendizaje activo y colaborativo.

2.2 ELEMENTOS TEÓRICOS

Entre los elementos teóricos relevantes para esta investigación, se incluyen los siguientes:

Transformación de la educación superior en El Salvador: ha ocurrido un cambio significativo de la enseñanza presencial a la no presencial, con la implementación de tecnologías para el aprendizaje en entornos virtuales, como aulas virtuales y MOOCs. (Sylvia Lima Montenegro & Francisco Nodarse 2017, p.40).

Estrategias de enseñanza virtual y su incidencia en el aprendizaje:

Existen investigaciones que abordan la incidencia de las estrategias de enseñanza virtual en el aprendizaje de los estudiantes, particularmente en el ámbito de Lenguaje y Literatura en El Salvador, como se aborda en la presente tesis “Estrategias de enseñanza virtual y su incidencia en el aprendizaje de los estudiantes de Lenguaje y Literatura de Segundo Ciclo de Educación Básica del Centro Escolar Caserío El Limón” Roger Canales, Rosmeris Hernández (2021)

Aunado a esto, hay teorías de aprendizaje relacionada con estos temas, como, por ejemplo:

Teoría del Aprendizaje Autónomo:

Analizar la teoría del aprendizaje autónomo para comprender cómo las estrategias de enseñanza en entornos virtuales pueden empoderar a los estudiantes para asumir un papel más activo en su proceso educativo. Roger Canales, Rosmeris Hernández (2021). Esto con

la finalidad de fomentar en los estudiantes la responsabilidad y la autodisciplina mediante la cual estos puedan cumplir con sus actividades escolares y participen activamente en su propia educación adquiriendo conocimientos que ayuden al desarrollo de la parte cognitiva.

Teoría de la Interacción Social:

Explorar la teoría de la interacción social, centrándose en cómo las estrategias de enseñanza en entornos virtuales pueden facilitar la colaboración y la interacción entre estudiantes, promoviendo un ambiente virtual que simula la experiencia presencial y estimula el intercambio de ideas. (Valdez, 2022 p.117).

Proveer en el estudiante la curiosidad de relacionarse entre sí, dejar los miedos o las diferencias en contextos sociales que puedan existir y encaminarnos en la convivencia grupal para poder observar cómo se relacionan cada uno de ellos y como el ambiente en el cual se desarrollan o relacionan influye en sus comportamientos de la vida cotidiana.

Teoría del Diseño Instruccional:

Examinar las teorías del diseño instruccional para evaluar cómo la planificación y desarrollo de materiales educativos en entornos virtuales pueden influir en la efectividad de las estrategias de enseñanza.

Principios como la secuenciación, la retroalimentación y la adaptabilidad se relaciona el diseño instruccional meramente hacia el docente ya que este necesita fundamentar sus procesos encaminados a la planificación enseñanza aprendizaje para manejar de manera significativa cada una de las necesidades de los estudiantes en su clase. (Iralí Araque 2017 p.96).

Teoría de la Motivación Educativa:

Díaz, et al. (2016) Incorporar la teoría de la motivación educativa para analizar cómo las estrategias de enseñanza en entornos virtuales pueden influir en la motivación de los estudiantes. Investigar cómo elementos como desafíos cognitivos, metas educativas y retroalimentación positiva pueden impactar en la participación y compromiso (p.127)

Es decir que, necesita influir de manera activa y positiva en la vida educativa de los estudiantes para que estos puedan alcanzar su mayor capacidad de aprendizaje y puedan cumplir sus objetivos mediante la motivación y el apoyo que se le ofrezca.

Teoría del Aprendizaje Colaborativo en Línea:

Examinar la teoría del aprendizaje colaborativo en línea para entender cómo las estrategias de enseñanza pueden facilitar la construcción conjunta de conocimiento y la resolución colaborativa de problemas. Evaluar cómo las herramientas y recursos virtuales pueden mejorar la interactividad entre estudiantes. Yunuen Socorro Rangel Ledezma et al (2020,

pp 191-201) No es más que influir en el estudiante a aprender de manera prometedora donde se puedan incluir los conocimientos propios y el docente como apoyo por medio de las herramientas en línea y así fortalecer el conocimiento de las nuevas tecnologías.

Teoría del Desarrollo de Competencias Digitales:

Considerar la teoría del desarrollo de competencias digitales para analizar cómo las estrategias de enseñanza en entornos virtuales pueden contribuir al desarrollo de habilidades tecnológicas esenciales. “Evaluar cómo la alfabetización digital y la competencia para utilizar herramientas virtuales impactan en la calidad del aprendizaje”. (Laurente & Cárdenas 2020 P.90).

Por lo cual, se necesita promover en cada uno de los estudiantes el ímpetu o curiosidad sobre el uso significativo de las tecnologías y las herramientas digitales que se tengan a la mano, además, el docente cumple el rol de guía para que los alumnos se desenvuelven competentemente en el mundo digital.

Estos elementos teóricos proporcionan un contexto relevante para abordar las estrategias de enseñanza en entornos virtuales de aprendizaje en El Salvador, desde la perspectiva de la transformación educativa, la incidencia en el aprendizaje y la importancia de las estrategias didácticas en entornos virtuales.

2.2.1 Estrategia

Galbraith & Nathanson, J. R. (2013) definen las estrategias como “Un plan de acción que se diseña y se implementa para lograr un objetivo o un conjunto de objetivos” (P.17). Es decir, de esta manera una estrategia comienza con la identificación de objetivos que se quieren alcanzar, luego se debe de priorizar el análisis de estos mismos ya que así es como se mantiene presente la intención de siempre buscar la optimización. Es así como las estrategias deben incluir los procedimientos para promover las decisiones y la gestión correcta y eficaz.

Por tal razón, las estrategias son los medios y los recursos que se ajustan para lograr aprendizajes a partir de la intencionalidad del proceso educativo.

Las estrategias se convierten en elementos de reflexión para la propia actividad docente ofrecen grandes posibilidades y expectativas de mejorar la práctica educativa, el docente para comunicar conocimientos utiliza estrategias encaminadas a promover la adquisición, elaboración y comprensión de estos. Es decir, se refieren a tareas y actividades que el educador utiliza dentro o fuera de su salón de clase con la finalidad de desarrollar el pensamiento crítico, la creatividad y fomentar la participación en los estudiantes.

2.2.2 Estrategia didáctica

Orellana Guevara (2016) menciona que: “Una estrategia didáctica se conforma por un conjunto de procedimientos que contienen técnicas de enseñanza y estas mismas ayudan a que la práctica sea flexible y de utilidad mediante el proceso didáctico” (P.72).

En otras palabras, una estrategia didáctica se puede interpretar como un plan que el educador ocupa para enseñar su materia a los estudiantes, ya que este es considerado la figura clave en el proceso educativo, es así como este se ayuda de diversas herramientas para el desarrollo donde incluye materiales lúdicos, elaboración de carteles, lectura de textos, estudio de libros, y herramientas tecnológicas a su vez que permitan llevar a cabo el ejercicio docente.

Esto mismo promueve el aprendizaje significativo, ya sea en un aula física o virtual, desarrollando capacidades en cada estudiante y promoviendo la calidad en las actividades mediante la planificación y el control del cumplimiento de los objetivos que cada educador ha establecido.

Es así que, resulta relevante tomar en cuenta las principales caracterizaciones que representa una estrategia didáctica entre las cuales están: ser aplicadas al desarrollo del contenido de la clase, promover el aprendizaje teórico-práctico y lograr la participación y la interacción de los estudiantes de manera activa para poder construir de esta manera un proceso de comprensión y entendimiento donde el estudiante pueda generar su propio aprendizaje siendo partícipe de un aprendizaje autónomo y fomentar la capacidad de estudio colaborativo, donde pueda lograr las competencias planteadas en los diferentes planes de estudio.

Con lo anterior, se debe de recalcar que para que una estrategia didáctica sea exitosa se tiene que cumplir con puntos clave; el análisis de una clase, la planificación cuidadosa y detallada de esta misma, los contenidos que se desarrollarán, las actividades y herramientas que fomenten la participación y la interacción y por último los recursos que se utilicen en la clase.

2.2.3 Importancia de las estrategias didácticas

La importancia de las estrategias didácticas consiste en, promover el aprendizaje eficaz, la participación y la interacción ya sea en un aula física o en aulas virtuales siempre en favor de los estudiantes para poder conseguir aprendizajes significativos, así de esta manera desarrollan y fortalecen sus capacidades en las que se provee una calidad

mediante la planificación y el control del cumplimiento de los objetivos que se establecen en la planificación de la clase.

Como lo mencionan Condori et al. (2021) dentro de la revista de Investigación en Ciencias de la Educación, “Los entornos virtuales determinan la condición imprescindible para el desarrollo educativo y formación profesional del estudiante.” (p. 150-154). La incorporación de los entornos virtuales en la educación implica nuevas estrategias didácticas enfocadas en el uso apropiado de estos mismos, es por eso, es importante buscar estrategias didácticas que se adapten a las necesidades o situaciones educativas en la actualidad, para que los docentes y estudiantes puedan adquirir un nivel de calidad educativa donde cada uno adquiera conocimientos significativos.

Es por eso, que se debe de conocer e identificar las nuevas estrategias didácticas que fomentan un aprendizaje significativo en los estudiantes, el proceso de formación e integración de los antiguos y nuevos conceptos y prácticas buscando la calidad de educación en el futuro y así es como se implementan estrategias tradicionales con las actuales.

Ya que, para conseguir aprendizajes significativos se requiere proveer un proceso de formación en el estudiante en el cual se busque aumentar la capacidad de integración de nuevos conceptos y prácticas para un futuro. En la actualidad, la preocupación y la importancia que se le da a las estrategias didácticas favorecen al alumno ya que se antepone sus necesidades para que este mismo pueda alcanzar sus objetivos.

Esto lleva a que se planteen nuevas estrategias de transformación en la educación y que se convierta en un sistema híbrido, los países están medianamente preparados para un Sistema Educativo Multimodal en el cual se utilicen modalidades en las cuales se puedan integrar de forma paulatina las tecnologías en pro del aprendizaje y teniendo en cuenta las necesidades educativas que los estudiantes presentan para poder convertir la educación adaptable, flexible y cooperativa.

Es así, como se empieza a priorizar la integración de estrategias que fomenten el aprendizaje cognitivo y significativo, el educador debe de buscar maneras o herramientas donde el alumno pueda adaptarse a sus características de aprendizaje donde los nuevos conocimientos que se adquieran los pueda relacionar a los conocimientos previos y así se facilite su comprensión.

En otras palabras, se debe de crear un ambiente en el cual el estudiante se sienta familiarizado, creando una conexión propia de nuevos y viejos conceptos y experiencias y el educador cumpla un rol en el cual estimule al estudiante a la reflexión de estos mismos.

Así mismo, el psicólogo y pedagogo Jerome Bruner, (1915-2016) señala que:

Su enfoque en el aprendizaje por descubrimiento y la importancia de la construcción activa del conocimiento han sido su mayor impacto en la educación. Va más allá de la revolución cognitiva y se sitúa en la búsqueda de una ciencia de lo mental alrededor de los actos de significado y los procesos mediante los cuales se crean, negocian y comparten dentro de una comunidad. Guilar, Moisés Esteban (2009 p. 235-241)

Bruner desarrolla de esta manera una de las teorías modernas en la cual se prioriza el descubrimiento, el estudiante tendrá su aprendizaje por medio de su curiosidad a las cosas que observe o con lo que él experimente, se espera que el mismo descubra ¿Qué es? ¿Por qué? Y asimile cada una de las respuestas hacia sus interrogantes conforme a su propio entendimiento. Para él mismo el aprendizaje se basa en la práctica no más que eso, en descubrir y aprender.

Además, aboga por el uso de estrategias que fomenten la participación activa en los estudiantes para que estos mismos construyan su conocimiento desde la maternidad ya que así es como se mantiene un enfoque educacional interactivo y participativo en el proceso educativo.

Es así, como estos autores promueven la integración de nuevas estrategias de aprendizaje en las cuales se priorice al estudiante como un protagonista en su educación, abordando el aprendizaje colaborativo, significativo y por medio de proyectos. Estos mismos se orientan a la utilización de los recursos y herramientas virtuales para mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje en los contextos educativos.

Estas estrategias que se implementan en la educación actual para potenciar las habilidades y destrezas del estudiante deben de priorizarse como innovadoras y competitivas ya que esto marca la diferencia en la transmisión de conocimientos y formar estudiantes encaminados a una meta en común, como ejemplos tenemos los que se menciona en Pearson Latam - Estrategias didácticas de mayor tendencia (2022)

Aprendizaje colaborativo en entornos virtuales:

Aprender, trabajar e interactuar en espacios en línea para construir conocimientos a través de herramientas digitales y así mismo poder compartir sus conocimientos.

Aprendizaje autónomo en entornos virtuales:

Responsabilidad de su propio aprendizaje, estos establecen sus propios objetivos y su ritmo de estudio, de esta manera utilizan recursos y herramientas digitales para aprender.

Aprendizaje activo en entornos virtuales:

Potenciar el proceso de aprendizaje realizando actividades de práctica usando recursos digitales para poder involucrarse en la materia que lo necesite, para que se practique la reflexión y se apliquen los conocimientos aprendidos.

STEAM Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Artes y Matemática:

Facilitar un enfoque educativo donde se busca integrar estas áreas de conocimiento. Aplicar lo aprendido de manera práctica y creativa para la resolución de problemas en el mundo real y prepararse para los desafíos del futuro.

Aprendizaje basado en proyectos (ABP):

Un enfoque especialmente dedicado al aprendizaje a través de la realización de proyectos, actividades prácticas donde se involucra la investigación, resolución de problemas y la creatividad, se aplica lo que se aprende en situaciones reales para desarrollar y potenciar el trabajo en equipo, pensamiento crítico y comunicación.

Aprendizaje adaptativo:

Focalizar la educación ajustada al ritmo y estilo de vida de cada estudiante usando de esta manera la tecnología para personalizar la experiencia de aprendizaje en el progreso educativo.

De esta manera, es crucial mantener presente cada uno de los nuevos aprendizajes que llegan a suplantar o llevar de la mano las estrategias didácticas clásicas con las estrategias didácticas actuales, mantenerse actualizados y priorizar la utilización efectiva mediante la recopilación de información para mejorar la calidad y relevancia de esta misma para poder promover la interacción y participación en los estudiantes.

2.2.4 Características de las estrategias didácticas

Las estrategias permiten la implementación de la didáctica para la enseñanza y aprendizaje planificados con los múltiples medios de representación y expresión; debido a que ofrecen mejora en diversas actividades, herramientas, materiales de aprendizaje y métodos de evaluación; por último, motivan a los estudiantes a desarrollar sus competencias comunicativas dependiendo de sus capacidades.

De esta manera, las estrategias didácticas permiten el énfasis en aspectos importantes de información, por ejemplo: la transferencia eficaz de esta misma, la promoción de conocimientos mediante la práctica, fomentar la autonomía del alumno y que este mismo pueda generar estrategias de aprendizaje a su alcance, de esta manera se contribuye a que el estudiante sea un participante activo en su propia educación.

Así como mencionan Álvarez Oquendo, R. y Chamorro Benavides, D. (2017) “Las estrategias didácticas son herramientas y enfoques que los educadores emplean para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Estas estrategias suelen poseer ciertas características que las hacen efectivas y útiles en el contexto educativa”. (p. 69-81)

Es así, que se favorece de distintas maneras la implementación de ambientes y zonas que tengan escenarios tecnológicos y virtuales para fortalecer el aprendizaje.

De esta manera, se señalan algunas características importantes mencionadas por la plataforma de educación online Mundana (s.f.) que se deben de cumplir para fomentar la participación y promover la interacción:

Intencionalidad:

Se busca que las estrategias didácticas sean utilizadas para la planificación y diseñadas para alcanzar objetivos concretos con el fin de ayudar al estudiantado a que adquieran habilidades y aptitudes.

Flexibilidad:

Las estrategias didácticas pueden adaptarse a diferentes contextos y necesidades educativas. Los educadores pueden modificar y ajustar estas estrategias según las características individuales de los estudiantes, el contenido del curso y los recursos disponibles.

Participación activa:

Promueven la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Fomentan la interacción, la reflexión y la colaboración entre los estudiantes, en lugar de limitarse a la transmisión pasiva de información por parte del educador.

Enfoque en el aprendizaje significativo:

Las estrategias didácticas buscan promover el aprendizaje significativo, que es aquel en el que los estudiantes construyen activamente su propio conocimiento, relacionando los nuevos conceptos con sus experiencias previas y comprendiendo la relevancia de lo que están aprendiendo.

Feedback y evaluación:

Mediante la retroalimentación se mejora el desempeño y el rendimiento académico, este mismo se proporciona por el docente al igual que por los compañeros de clases en conjunto. De esta manera se procura la mejora continua en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Motivación:

Las estrategias didácticas están diseñadas para mantener a los estudiantes comprometidos y motivados durante el proceso de aprendizaje. Pueden utilizar técnicas como el uso de

materiales multimedia, la gamificación o el aprendizaje basado en proyectos para fomentar el interés y la participación de los estudiantes.

En conjunto, estas características no solo facilitan el trabajo docente al proporcionar herramientas y enfoques efectivos para la enseñanza, sino que también promueven una participación e interacción significativas de los estudiantes, creando un entorno de aprendizaje enriquecedor y estimulante.

2.2.5 Clasificación de las estrategias didácticas

La clasificación de estrategias didácticas es fundamental para la mejora de la participación e interacción de los estudiantes. Desde clases magistrales hasta aprendizaje colaborativo, estas herramientas se dividen en categorías según su enfoque y objetivo. Por lo que, esta clasificación permite a los educadores seleccionar las técnicas más apropiadas para facilitar el aprendizaje significativo de los estudiantes.

De acuerdo con lo que se mencionan los autores Hernández et al., (2015, p. 73-94) existen estrategias recomendadas:

Clase magistral

Clasifica como una de las estrategias didácticas que ayudan a la aplicación de manera activa y a la vez de manera reflexiva en cada uno de los niveles educativos. Consiste en una representación que sintetiza la información y de esta manera presenta sus propios criterios en aplicaciones didácticas para la adaptación, organización de contenidos y la presentación de esta misma según esquemas, exposiciones o cualquier otro medio tecnológico de ayuda. La clase magistral es comprendida por su metodología aplicada y enfocada a la comunicación de conocimientos y estimulación de procesos formativos.

Exposición

Presentación de la información de manera organizada a los estudiantes, está generalmente es liderada por el docente, pero en la actualidad se observa como una práctica para mejorar la responsabilidad, participación y aumentar la confianza en los estudiantes, es por eso por lo que al desarrollar actividades de esta índole mejora las habilidades de comunicación y exposición de ideas de estos.

Posibilitar la pregunta.

Estrategia didáctica que motiva a los estudiantes a que mejoren y fortalezcan el análisis de la información y la interacción con el docente y su público, así mismo el docente genera confianza y formula preguntas o permite opiniones que generan y promueven el diálogo y el trabajo colaborativo por lo que permite desarrollar críticas constructivas y superar o mejorar sus competencias.

Lluvia de ideas

Mediante la búsqueda de aumentar el potencial creativo en los estudiantes se hace la recopilación de información y se busca la resolución de problemas. Esta estrategia genera expectativas en un aula de clases ya que anima a los estudiantes porque se consideran diferentes puntos de vista y se desafían entre ellos buscando la sana competencia, mientras que el docente desempeña un papel de mediador en el proceso de toma de decisiones.

Discusión

Una estrategia didáctica que permite debatir y considerar el manejo de diferentes orientaciones y perspectivas de un tema bajo la guía de un docente, mediante esta técnica se fomenta el pensamiento crítico y creativo de igual manera se fomentan los valores del respeto y la tolerancia en las opiniones de los demás. El docente debe seleccionar y establecer roles dentro de cada grupo para promover el análisis y evitar la controversia.

Trabajo de casos

Esta estrategia didáctica presenta casos que consisten en evaluar la vida real o de simulación para su total análisis, de esta manera sirven para incentivar a la indagación y promover la solución de casos específicos. El docente se desempeña como particular clave en la motivación y guía del estudiante en el proceso de indagación y análisis, esto les permite conocer y experimentar con autonomía.

Tutoría

Estrategia importante que valora la participación activa del docente en el proceso de aprendizaje y desarrollo del estudiante. Esta misma permite no sólo depender de los conocimientos académicos, sino también los aspectos en los cuales influye la sociedad y las emociones que de igual manera son fundamentales en el desarrollo integral de los estudiantes.

Aprendizaje autónomo

Involucra una serie de metodologías, recursos y constituye el aprendizaje básico. Ayuda a que los estudiantes sean capaces de aprender por sí mismos, aplicando la planificación y la evaluación de su propio aprendizaje ya que de esta manera no dependen de un profesor que sea su guía.

Aprendizaje colaborativo y trabajo en equipo

Por medio de esta se involucra al alumno en grupos pequeños para trabajar juntos en la construcción de conocimientos y resolución de problemas. Este tipo de aprendizaje se centra específicamente en la colaboración y la comunicación entre los estudiantes, de esta

manera fomenta el desarrollo de habilidades sociales y emocionales además de fortalecer el pensamiento crítico y creativo individual.

El Aprendizaje Basado en Problemas

En esta metodología de aprendizaje el estudiante es el centro del proceso ya que se requiere enfrentarlo a situaciones o casos reales que requieren de su participación activa para encontrar soluciones. Dentro de esta estrategia los estudiantes trabajan en equipo para analizar, investigar y resolver problemas, lo que les permite aplicar conocimientos teóricos y prácticos.

Aprendizaje significativo

Se centra en la comprensión profunda y la conexión de nuevos conocimientos con la información previa que mantiene al estudiante relacionándose activamente con lo que necesita conocer. Este tipo de aprendizaje busca que el estudiante construya su propio conocimiento de manera personal y relevante, lo que hace que el estudiante retenga y mantenga una comprensión más profunda de los conceptos.

Estas estrategias mencionadas anteriormente, son guías para una buena interacción en entornos virtuales ya que presentan en ellas características específicas como la innovación, motivación y adaptabilidad para fomentar un buen uso de las herramientas tecnológicas y así poder maximizar los beneficios para los estudiantes.

En última instancia, el uso de estrategias didácticas variadas y adaptadas a las necesidades de los estudiantes no solo enriquece el proceso de enseñanza y aprendizaje, sino que también puede incidir positivamente en la motivación de los estudiantes y, como resultado, en la obtención de mejores resultados académicos. También, la implementación de estas estrategias, combinada con un dominio didáctico general por parte del docente, puede crear un entorno educativo que favorezca el desarrollo integral de los estudiantes y promueva su éxito tanto académico como personal.

2.2.6 Entornos virtuales de aprendizaje y su composición

El Entorno Virtual de Aprendizaje representa una herramienta eficaz para mejorar la calidad de la educación, permitiendo el acceso a la información y el aprendizaje desde cualquier lugar y en cualquier momento. Sin embargo, su función depende en gran manera de la colaboración entre los usuarios, el diseño cuidadoso de los contenidos por parte de los especialistas, y la selección adecuada de plataformas de gestión del aprendizaje.

Para Gabino (2021) los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) están compuesto de la siguiente manera:

Elementos:

- Usuarios: Docentes y estudiantes que interactúan para realizar actividades virtuales y evaluaciones, desarrollando competencias digitales.
- Plan de estudios: Contenidos de materias, programas curriculares y cursos de formación.
- Especialistas: Equipo multidisciplinario responsable del diseño, desarrollo y materialización de los contenidos educativos del EVA. Los cuales por mencionar sería, docente especialista de contenido, pedagogos, diseñadores gráficos, ingenieros en sistemas y diseñadores instruccionales.
- Sistemas de Gestión de Aprendizaje (LMS): Plataformas que permiten el seguimiento del aprendizaje, realización de actividades y acceso a recursos de apoyo.

Tipos de LMS

- Comerciales
- Software libre (Moodle, Sakai, Ilias, Dokeos, entre otros)
- Desarrollo propio
- Basados en la nube (Udacity, Coursera, Edmodo, etc.)

Características

- Herramientas para crear escenarios motivadores e interactivos
- Facilitan la gamificación y otras estrategias lúdicas mediadas por tecnología
- Apoyo al desarrollo de cursos online abiertos y masivos (MOOC)

Los entornos virtuales de aprendizaje representan una alternativa a la modalidad presencial y, por ende, al enfoque tradicional, es decir, estos espacios brindan nuevas oportunidades y les permiten a los estudiantes comprender los contenidos de mejor manera ya que proporcionan acceso a la información desde cualquier lugar evitando así, que los estudiantes tengan que moverse de sus hogares hacia un centro de estudio.

En este sentido, esta flexibilidad representa una ventaja significativa en comparación con la modalidad presencial ya que, proporciona a los estudiantes la oportunidad de administrar su tiempo de estudio de manera asincrónica, es decir, sin tener que cumplir un horario establecido.

Así mismo, es crucial aprovechar al máximo el potencial de los entornos virtuales para promover la participación e interacción. De esta forma, se vuelve importante el diseño de los contenidos, la manera y el tipo de evaluación ya que de ello dependerá garantizar

una experiencia educativa completa. En resumen, debemos utilizar el poder de los entornos virtuales de aprendizaje y cultivar una conexión significativa entre los estudiantes.

2.2.7 Características de los entornos virtuales de aprendizaje

Según Boneu, Josep M. (2007) “Las plataformas de e-learning deben integrar una serie de características esenciales para brindar una experiencia educativa efectiva y adaptable”. Estas incluyen:

- **Interactividad:** Es crucial que los usuarios se sientan como protagonistas de su aprendizaje. La interactividad fomenta la participación activa y el compromiso, lo que mejora la retención del conocimiento y la experiencia de aprendizaje en general.
- **Flexibilidad:** La plataforma debe ser adaptable a las necesidades específicas de la institución educativa o corporativa. Esto implica ajustarse fácilmente a la estructura organizativa, los planes de estudio, y los estilos pedagógicos de la institución. La flexibilidad también se extiende a la capacidad de personalización de contenidos y actividades de aprendizaje para satisfacer las necesidades individuales de los estudiantes.
- **Escalabilidad:** Una plataforma de e-learning eficaz debe ser capaz de manejar tanto un número reducido como un gran volumen de usuarios sin comprometer su rendimiento. Esto es crucial para garantizar una experiencia fluida y consistente, independientemente del tamaño de la audiencia o la carga de trabajo.
- **Estandarización:** La capacidad de importar y exportar cursos en formatos estándar como SCORM es fundamental para garantizar la interoperabilidad y la portabilidad de los contenidos educativos. Esto facilita la integración con otras herramientas y sistemas de gestión del aprendizaje, así como la reutilización y el intercambio de recursos educativos entre diferentes plataformas (P.133-140)

Estas características no solo son esenciales para el funcionamiento efectivo de una plataforma de e-learning, sino que también contribuyen a promover la participación y la interacción, ya que ofrecen un conjunto integral de herramientas y recursos que abarcan diversas áreas para realizar trabajo colaborativo.

2.2.8 Ventajas de los entornos virtuales de aprendizaje

Según Robles Adrián Segura y Gallardo Ángel (2013), el uso de entornos de aprendizaje proporciona una serie de beneficios significativos:

- Ofrece un acceso al contenido más flexible, eliminando las restricciones físicas del aula tradicional.
- Permite el acceso a la información desde cualquier lugar con conexión a internet.
- Mezcla una variedad de recursos que ayudan a enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Facilita el aprendizaje colaborativo y cooperativo, fomentando la interacción entre los participantes.
- Mejora la calidad de las contribuciones gracias a la flexibilidad.
- Proporciona retroalimentación tanto del profesor como de los compañeros, enriqueciendo el proceso de aprendizaje.
- Incrementa la motivación y participación de los estudiantes al ofrecer un entorno más dinámico y estimulante.
- Los estudiantes se vuelven conscientes y responsables de su propio proceso de aprendizaje, potenciando su autonomía y compromiso (p.107).

En conclusión, los entornos de aprendizaje ofrecen una serie de beneficios que van más allá de la simple transmisión de conocimientos. Desde la flexibilidad en el acceso al contenido hasta la promoción de la colaboración y la inclusión, estas plataformas están transformando la manera en que aprendemos y enseñamos. Además, al facilitar la personalización del aprendizaje, el acceso a recursos diversos y el desarrollo de habilidades digitales, los entornos de aprendizaje están preparando a los estudiantes para afrontar los desafíos del mundo moderno, ya que les permiten desarrollar habilidades y competencias fundamentales para el ámbito personal y profesional.

2.2.9 La participación en los entornos virtuales de aprendizaje

Desde la perspectiva de Allen Quesada Pacheco (2013), los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) “Representan un conjunto de espacios de interacción, tanto sincrónicos como asincrónicos, que actúan como escenarios fundamentales para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje, en consonancia con un programa curricular establecido” (p.74). En estos entornos, la participación activa de los estudiantes cobra un rol esencial. La interacción constante y significativa entre los estudiantes, así como su interacción con el docente, se convierte en un motor que impulsa la construcción colectiva del conocimiento.

Por otro lado, la participación escolar, según la conceptualización de Julia Flutter (2007), se refiere a “La generación de estrategias que ofrecen al alumnado oportunidades para involucrarse activamente en la toma de decisiones dentro de su escuela” (P.58). Transponiendo este concepto al ámbito de los Entornos Virtuales de Aprendizaje, podemos entender que la participación activa de los estudiantes no solo se limita al proceso de aprendizaje, sino que también se extiende a la construcción del entorno virtual en sí mismo.

En este sentido, la participación activa se manifiesta en diversas formas dentro del entorno virtual de aprendizaje: desde debates y discusiones en foros, hasta trabajos colaborativos en línea, pasando por la elaboración de contenidos multimedia y comentarios en blogs o redes sociales educativas.

Es decir, que estas actividades no solo fomentan la adquisición de conocimientos, sino que también promueven el desarrollo de habilidades cognitivas, comunicativas y sociales en el entorno virtual.

Además, la participación en un entorno virtual no se limita únicamente al ámbito académico, sino también puede extenderse al ámbito social y emocional, permitiendo la creación de vínculos entre los participantes.

De esta manera, la participación activa en el entorno virtual de aprendizaje no solo enriquece el proceso de aprendizaje individual, sino que también contribuye a la creación de un entorno de aprendizaje colaborativo y enriquecedor para todos los involucrados.

2.2.10 Importancia de la participación en el contexto educativo

Según Christian Loyola Bustos (2020):

La participación activa en el aula juega un papel fundamental en el desarrollo de habilidades ciudadanas en los estudiantes, las prácticas escolares deben actuar como aliadas tanto en la enseñanza como en el aprendizaje, fomentando una interacción dinámica y colaborativa (p. 35-51)

De esta manera para lograr este cometido, es crucial implementar una variedad de estrategias efectivas.

Entre estas estrategias se incluyen fomentar preguntas reflexivas que estimulen el pensamiento crítico, promover sesiones de lluvia de ideas para generar diversas perspectivas sobre un tema, animar a los estudiantes a definir conceptos con sus propias palabras para demostrar comprensión, facilitar la participación a través de votaciones para promover la toma de decisiones democráticas, permitir la expresión de sentimientos y emociones para fortalecer la empatía y el entendimiento mutuo, solicitar opiniones

personales para fomentar el respeto por la diversidad de puntos de vista, y estimular la elaboración de pensamientos complejos mediante debates y discusiones estructuradas.

La participación activa en el aula no solo es crucial para el proceso formativo de enseñanza-aprendizaje, sino que también desempeña un papel fundamental en la construcción de valores éticos y democráticos necesarios para la formación ciudadana. La consolidación de principios éticos nos orienta hacia una ética democrática en la que los ciudadanos no solo participan en su entorno, sino que también contribuyen activamente a su transformación.

En última instancia, el aula se convierte en un espacio de aprendizaje activo donde los estudiantes no solo adquieren conocimientos académicos, sino que también desarrollan habilidades para la vida, como la capacidad de colaborar, negociar, resolver conflictos y participar de manera responsable en la sociedad. Por tanto, la promoción de la participación en el aula no solo beneficia el desarrollo individual de los estudiantes, sino que también contribuye a la construcción de una sociedad más democrática, justa y equitativa.

2.2.11 Características de una buena participación en los entornos virtuales de aprendizaje

Según Alex Durán Riquelme y Cherie Flores Fernández (2022) “La interacción de los estudiantes en los entornos virtuales de aprendizaje es esencial para fomentar un ambiente de aprendizaje dinámico y enriquecedor” (p. 129-142). En este sentido, cuando los estudiantes participan activamente en clases virtuales, no solo están adquiriendo conocimientos, sino que también están desarrollando habilidades de pensamiento crítico y trabajo colaborativo. Esta interacción no solo se limita a responder preguntas o realizar tareas asignadas, sino que implica un compromiso genuino con el contenido del curso y con sus compañeros de clase.

Al participar, los estudiantes pueden plantear preguntas, ofrecer puntos de vista diferentes y compartir experiencias relacionadas con el tema en discusión. Esta diversidad de perspectivas enriquece el proceso de aprendizaje al promover el debate y la reflexión crítica. Además, al sentirse parte activa del proceso educativo, los estudiantes tienden a estar más comprometidos y motivados, lo que se traduce en un mejor nivel de satisfacción con sus clases y una disminución de las probabilidades de abandonar el curso.

Basado en lo anterior algunas características para una buena participación en los entornos virtuales de aprendizaje serían:

- **Compromiso:** Los estudiantes deben comprometerse con el contenido del curso. Esto implica estar interesados en el aprendizaje y estar dispuestos a contribuir durante la clase.
- **Interacción:** Los estudiantes deben plantear preguntas, ofrecer puntos de vista diferentes.
- **Diversidad de puntos de vista:** Esto enriquece el proceso de aprendizaje al promover el debate y la reflexión crítica. Los estudiantes deben estar abiertos a escuchar y considerar diferentes puntos de vista.
- **Uso de herramientas de comunicación:** En un entorno virtual, es importante utilizar herramientas como foros de discusión, salas de chat y videoconferencias para facilitar la interacción entre estudiantes y con el docente.
- **Respeto y empatía:** Los estudiantes deben participar de manera respetuosa y empática, reconociendo y valorando las opiniones y experiencias de sus compañeros de clase.

2.2.12 Interacción en entornos virtuales de aprendizaje

Según Itzel Cabrero Iriberry y Ana Razo (2016) “La comunicación digital entre el docente y el estudiante se erige como el vínculo esencial para llevar a cabo procesos didácticos fundamentales en la educación en línea” (p. 40). Para llevar a cabo una buena comunicación digital que no solo facilite la transmisión efectiva de mensajes, sino que también materialice la interacción social entre el docente y sus alumnos. Esta interacción es crucial para el desarrollo de experiencias educativas significativas en entornos virtuales de aprendizaje.

Para comprender mejor el papel de la interacción en el proceso educativo en línea, es necesario definir qué entendemos por interacciones educativas. Según Rodolfo Alcázar Portillo (2015) “Las interacciones educativas describen las conductas, actividades y relaciones entre docente y estudiantes dentro del aula virtual” (P.93). Estas interacciones comprenden los vínculos y actividades que se desarrollan en el contexto del aprendizaje en línea, involucrando a dos o más individuos. Por lo cual, su objetivo principal radica en estimular el aprendizaje y fomentar el desarrollo de habilidades y capacidades creativas, sociales e intelectuales.

El entorno donde se llevan a cabo estas interacciones educativas positivas, generalmente el aula, desempeña un papel fundamental. Este espacio no solo contribuye

a la motivación para el aprendizaje, sino que también fomenta el desarrollo social tanto de los docentes como de los estudiantes. Además, el ambiente en el que un estudiante se encuentra en su aula suele tener un impacto significativo en su rendimiento académico.

Por tanto, es imprescindible que el entorno de aprendizaje en línea se configure como un espacio inclusivo que fomente la participación de todos los implicados.

Esta inclusión va más allá de simplemente ofrecer recursos y herramientas; implica crear un ambiente acogedor donde cada estudiante se sienta valorado y respaldado emocionalmente. En este sentido, el apoyo emocional mutuo y el intercambio de experiencias y conocimientos sociales, emocionales e intelectuales entre docentes y alumnos se vuelven esenciales para promover un ambiente de aprendizaje enriquecedor y estimulante.

Además, el diseño cuidadoso del entorno virtual de aprendizaje desempeña un papel crucial en la facilitación de interacciones significativas. Un diseño bien planificado y adaptado a las necesidades de los estudiantes puede potenciar la colaboración, la comunicación efectiva y el intercambio de ideas. Por ejemplo, la inclusión de herramientas interactivas, foros de discusión, actividades grupales y retroalimentación personalizada puede crear oportunidades para que los estudiantes participen activamente en su propio proceso de aprendizaje y se involucren en diálogos constructivos con sus compañeros y docentes.

Asimismo, el entorno virtual de aprendizaje no solo debe ser un espacio para la transmisión de conocimientos, sino también para la co-construcción del saber. Los estudiantes deben ser animados a explorar, cuestionar, colaborar y reflexionar sobre los contenidos del curso. Esto no solo promueve un aprendizaje más profundo y significativo, sino que también fomenta el desarrollo de habilidades clave como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la comunicación efectiva, habilidades que son fundamentales en el mundo digital y laboral actual.

2.2.13 Importancia de la interacción en el aprendizaje en línea

La interacción en el ámbito educativo virtual es fundamental. Facilita la comunicación entre profesor y estudiantes, y promueve el desarrollo de habilidades relevantes para el contexto educativo actual.

Como se plantea en la importancia de la interacción en ambientes de enseñanza virtual Academy, UMOV (2018) “La interacción se erige como un pilar fundamental en el entramado educativo, tanto presencial como virtual, constituyendo el tejido vital que conecta al profesor con los estudiantes”.

Es importante comprender que, si bien las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han revolucionado la forma en que accedemos al conocimiento, no deben desplazar la importancia crucial de la interacción entre alumnos y profesores. La interacción es fundamental, fomenta el diálogo, la comprensión y el intercambio de ideas, propiciando un ambiente propicio para el desarrollo de los estudiantes.

En los entornos virtuales de aprendizaje, la interacción adquiere una dimensión aún más vital, sirviendo como puente que supera las barreras físicas y temporales. Facilita el acceso equitativo a la educación, permitiendo que estudiantes y docentes se conecten y colaboren sin importar su ubicación geográfica.

2.2.14 Requisitos para que la interacción ocurra en entornos virtuales

Para Alvarado (2021) “La importancia de una comunicación clara y de calidad en el ámbito de la educación virtual, radica en su capacidad para garantizar un proceso formativo de alta calidad” (p.124). En este contexto, las interacciones y la negociación de acuerdos entre los participantes son fundamentales, ya que generan beneficios tanto a nivel personal como colectivo, abarcando aspectos culturales y políticos de interés tanto individual como comunitario. Para Pérez Alcalá, María del Socorro (2009) resulta relevante promover la construcción de aprendizajes colaborativos, que generen ambientes cuyas características se ajusten a la práctica de interacciones constructivistas basadas en la interacción óptima entre el docente y sus estudiantes.

El intercambio de ideas, el diálogo, la reflexión y la consolidación del conocimiento son elementos esenciales para alcanzar los objetivos educativos de mejor manera.

Para que la participación ocurra de mejor manera en entornos virtuales, es fundamental tener en cuenta varios requisitos:

- Acceso a la Tecnología: Todos los participantes necesitan acceso a dispositivos tecnológicos adecuados, como computadoras, tabletas o teléfonos inteligentes, así como conexión a Internet estable.
- Plataformas y herramientas amigables con los usuarios: Se requiere el uso de plataformas y herramientas de fácil acceso y comprensión para facilitar la interacción y la colaboración entre los participantes.
- Comunicación Clara: Es esencial establecer canales de comunicación que permitan a los participantes expresar sus ideas, hacer preguntas y recibir retroalimentación.

- Motivación y Compromiso: Fomentar la motivación y el compromiso de los participantes mediante la creación de actividades interesantes y relevantes que promuevan la participación.
- Diversidad y Equidad: Promover la diversidad y la equidad en la participación, asegurando que todos los participantes tengan la oportunidad de contribuir y que se respeten las diferentes perspectivas y opiniones.
- Facilitación y Apoyo: Contar con facilitadores capacitados y disponibles para guiar y apoyar a los participantes durante el proceso de participación en entornos virtuales (p. 143-145).

Por tanto, para lograr una participación e interacción efectiva en entornos virtuales de aprendizaje se requiere una combinación de elementos tecnológicos, organizativos y humanos. Al enfocarse en la creación de condiciones propicias para la comunicación, la colaboración y el compromiso, se puede mejorar significativamente la calidad del proceso educativo en línea.

2.3 DEFINICIÓN Y OPERACIONALIZACIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS Y VARIABLES

2.3.1 Definiciones:

Estrategia: Métodos y técnicas que son utilizadas para el uso correcto de cada una de las herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Didáctica: Conjunto de métodos y técnicas encaminadas a la mejora y la práctica de la enseñanza de los estudiantes.

Estrategia didáctica: Olivi, (2004) plantea: “La estrategia didáctica se define como una malla sólida que permite orientar las prácticas de enseñanza en los entornos educativos” (p.10-17), es decir resaltar la importancia de una estructura coherente y planificada que guíe las acciones de cada uno de los docentes para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Entornos Virtuales de Aprendizaje: María Lourdes Rincón (2008) expresa que “Los entornos virtuales de aprendizaje son considerados como nuevos escenarios de aprendizaje que ofrecen la flexibilidad temporal, retroalimentación, interactividad, motivación, participación y la posibilidad de que los usuarios sean conscientes y partícipes de su propio proceso de aprendizaje” (p.46-48). Es decir, estos entornos virtuales poseen características como ser fiables, seguros e interactivos mediante su interfaz amigable, transparente en cuanto al conocimiento de fácil acceso a la información y adaptables al usuario.

Participación e interacción en entornos virtuales: Según han señalado Murillo et al. (2019) la participación e interacción en entornos virtuales “Se consideran fundamentales para el proceso educativo, influyendo positivamente en la motivación del aprendizaje y en la construcción de aprendizajes colaborativos” (p. 138-148). De esta manera resaltan la atención a la comunicación y la interacción fortalece las relaciones interpersonales y favorecen el desarrollo de aprendizajes significativos en entornos virtuales de aprendizaje.

2.3.2 Operacionalización de Variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Categorías de análisis
Estrategia didáctica	Se refiere a las técnicas y métodos utilizados para estructurar y guiar el proceso de enseñanza-aprendizaje en entornos virtuales. Involucra la planificación coherente de actividades y el uso adecuado de herramientas tecnológicas para facilitar la enseñanza.	Se realizó mediante un instrumento que consta de 14 preguntas, enfocadas en analizar las estrategias didácticas que utilizan los docentes en los entornos virtuales de aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> • Características de los entornos virtuales de aprendizaje. • Estrategias didácticas en entornos virtuales de aprendizaje. • Factores tecnológicos que inciden en el proceso educativo.
Participación e interacción en entornos virtuales de aprendizaje	Se refiere al grado en que los estudiantes se involucran activamente en actividades de aprendizaje virtual, incluyendo su interacción en discusiones, foros y trabajo colaborativo. También considera la calidad y frecuencia de estas interacciones.	Se utilizó un instrumento con 14 preguntas diseñadas para analizar cómo los estudiantes participan e interactúan en los entornos virtuales de aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> • La modalidad virtual en la educación superior. • Participación e interacción en entornos virtuales de aprendizaje.

Tabla 1. Operacionalización de variables - Fuente: Elaborado por el equipo investigador

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 TIPO DE ESTUDIO

3.1.1 Estudio descriptivo

El estudio es de tipo descriptivo, ya que, por medio de este, fue posible llevar a cabo el análisis y la explicación de las variables en cuestión, de esta forma, se logró comprender cómo interactúan los estudiantes en entornos virtuales de aprendizaje y cómo se puede fomentar una participación de calidad. Es decir que, un estudio de este tipo fue conveniente debido a que permitió describir los eventos, hechos, situaciones, fenómenos, comportamientos, percepciones y demás elementos proporcionados por la población y muestra establecidos con relación a las variables.

Al respecto Eladio Zacarías Ortez, (2012) expresa que:

Los estudios descriptivos están dirigidos a determinar cómo es, cómo está la situación de las variables o estudios en una población; la presencia o ausencia de algo, la frecuencia con que ocurre un fenómeno, en quienes, donde y cuando se están presentando (p.86).

Durante la investigación se llevó a cabo un estudio de tipo descriptivo, ya que el propósito de los investigadores era describir situaciones y eventos; es decir, cómo es y cómo se manifiesta determinado fenómeno. De acuerdo con Sampieri (2014): “Los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades importantes de las personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis” (p.60).

3.2 MÉTODO

3.2.1 Método inductivo

De acuerdo con Pérez et al. (2007), expresa que “La investigación es el conjunto de métodos que se aplican para conocer un asunto o problema en profundidad y generar nuevos conocimientos en el área en la que se está aplicando” (p.27).

Por otra parte, León et al. (2004) “Los métodos de investigación son herramientas para la recolección de datos, formular y responder preguntas para llegar a conclusiones a través de un análisis sistemático y teórico aplicado a algún campo de estudio” (p.40).

Con base en estas ideas, la metodología utilizada para este estudio es de carácter inductiva, inspirada en el método inductivo. Ya que, como se menciona en la tesis realizada por CABRERA (1987) titulada El método inductivo citando a Francis Bacon su obra *Novum Organum* (1960) establece que:

“Para obtener conocimiento es imprescindible observar la naturaleza, reunir datos particulares y hacer generalizaciones a partir de ellos” (p.74).

Dicho lo anterior, al momento de recopilar los datos se ha hecho el estudio de cada uno de los aspectos de interés de la investigación, esta información se ha comparado para poder construir conocimiento y conclusiones a través de la observación concreta de patrones, tendencias o características que puedan comprobarse con la finalidad de describir la realidad de la investigación.

3.2.2 Tipo de investigación

Investigación cualitativa: Considerando lo planteado por Roberto Hernández Sampieri (2014) que el “Enfoque cualitativo utiliza la recolección y análisis de los datos para afinar las preguntas de investigación o revelar nuevas interrogantes en el proceso de interpretación”. (p.40)

El enfoque de esta investigación fue de tipo cualitativo con severidad científica, aplicando la triangulación de datos, ya que para el objeto de estudio denominado “Estrategia didáctica para promover la participación y la interacción en los entornos virtuales de aprendizaje de los estudiantes del primer año de la licenciatura en Administración de Empresas de la universidad Gerardo Barrios”, se aplicó el enfoque crítico social ya que como lo expresan Alvarado Luzmdia y García Margarita (2008):

Se fundamenta en la crítica social con un marcado carácter auto reflexivo; considera que el conocimiento se construye siempre por intereses que parten de las necesidades de los grupos; pretende la autonomía racional y liberadora del ser humano; y se consigue mediante la capacitación de los sujetos para la participación y transformación social (p.102).

Es decir, la investigación estuvo enfocada en buscar la transformación de una realidad logrando una conciencia reflexiva y crítica a través del diálogo, la discusión y práctica.

3.3 POBLACIÓN Y MUESTRA

3.3.1 Población

En la revista de Investigación Alergia México RAM menciona el autor Arias-Gómez, (2016) que:

“La población es un conjunto de casos, definido, limitado y accesible, que formará el referente para la elección de la muestra, y que cumple con una serie de criterios predeterminados”. (p. 201-206)

Por consiguiente, es aquí donde se hace la recopilación de lo que se necesitará y será de ayuda en el análisis ya que se suelen tomar extractos de la población para así poder hacer el estudio correspondiente.

Para el caso, en esta investigación, la población se constituye por todos los estudiantes de primer año que estén cursando la carrera de Licenciatura en Administración de Empresas, los docentes horas clases y de planta que laboran para la facultad de Ciencias Empresariales de la Universidad Gerardo Barrios.

N° de estudiantes	N° de docentes tiempo completo	N° de docentes hora clase
48 alumnos	9 docentes	34 docentes

Tabla 2. Población de la Investigación - Fuente: Elaborado por el equipo investigador

3.3.2 Muestra

Muestra no probabilística

Cuando se habla de muestra o muestreo de la investigación, se deja en cuenta que en este apartado es donde se recurre a tomar una porción representativa de la población que se ha escogido para el estudio. Marcelino Cuesta y Fco J. Herrero, (2009) definen el muestreo no probabilístico como “Muestras que se recogen en un proceso que no brinda a todos los individuos de la población oportunidades iguales de ser seleccionados, en general se seleccionan a los sujetos siguiendo determinados criterios procurando que la muestra sea representativa” (p.30).

¿Por qué se escogió muestra no probabilística?

Se mantiene presente para la investigación encontrar una característica en común entre todas las personas que se han seleccionado de la población para la muestra a aplicar, ya que, la investigación es cualitativa se deben de estudiar los rasgos similares que poseen mediante los criterios predeterminados que se han estudiado y evaluado para un correcto uso enfocados en el interés de la investigación.

Se escogió un total de **24 estudiantes, 5 docentes de tiempo completo y 17 docentes horas clases** quienes representan la mitad de su población para cada caso, para que formen parte de esta selección, deberán cumplir los siguientes criterios predeterminados:

Criterios para la selección de estudiantes

- Que haya cursado al menos una materia virtual en el ciclo 01 2024 o que esté cursando al menos una materia en el ciclo 02 2024.
- Estudiar el primer año de la carrera de Lic. en Administración de Empresas
- Formar parte de la modalidad virtual o semipresencial.
- Que los estudiantes seleccionados tengan acceso confiable a dispositivos tecnológicos y conexión a internet para participar en actividades virtuales sin interrupciones significativas
- Predisposición de los estudiantes a participar en el estudio que se realizará

Criterios para la selección de docentes

- Impartir al menos una materia virtual en el ciclo 01 2024.
- Trabajar con el primer año de la carrera de Lic. en Administración de Empresas
- Formar parte de la modalidad virtual o semipresencial.
- Que los docentes seleccionados tengan acceso confiable a dispositivos tecnológicos y conexión a internet para participar en actividades virtuales sin interrupciones significativas
- Predisposición de los docentes a participar en el estudio que se realizará

3.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

3.4.1 Técnicas

Como instrumento de investigación se optó por una entrevista semiestructurada, debido a su flexibilidad y capacidad para profundizar en los temas de interés, de igual manera permite cierto grado de dirección.

Juan Luis Álvarez Gayou Jurgenson (2014) comenta que “En la investigación cualitativa se realizan entrevistas semiestructuradas que tienen una secuencia de temas y algunas preguntas sugeridas” (p.54).

3.4.1 Instrumentos

En este contexto, se desarrollaron dos instrumentos de investigación adaptados a las perspectivas y experiencias tanto de los docentes como de los estudiantes. Estos instrumentos se diseñaron para guiar la conversación hacia temas específicos relevantes

para cada grupo, al mismo tiempo que permitieron la espontaneidad y la profundización en áreas de interés particular.

Cada una de las entrevistas se prepararon con la finalidad de encontrar similitudes, para posteriormente, realizar las transcripciones literales de cada una de estas, las cuales fueron realizadas previamente; luego se seleccionaron de manera específica los párrafos que dieron respuesta a cada una de las interrogantes, para colocarlos en las matrices indicadas en el orden correspondiente.

Las categorías de análisis exploradas son las siguientes:

- La modalidad virtual en la educación superior.
- Ventajas y desventajas de los entornos virtuales de aprendizaje.
- Participación e interacción en entornos virtuales de aprendizaje.
- Estrategias didácticas en entornos virtuales de aprendizaje.
- Factores tecnológicos que inciden en el proceso educativo.

Una vez que se llevó a cabo el procedimiento de análisis e interpretación de resultados, se crearon las distintas matrices correspondientes para cada categoría de análisis, teniendo en cuenta el orden de las preguntas suministradas en las entrevistas realizadas tanto a docentes como a estudiantes.

3.5 ETAPA DE LA INVESTIGACIÓN

Estas fases se emplearon para desarrollar la investigación a nivel macro, con el objetivo de obtener la información necesaria y cumplir con las metas previstas:

Etapa I: Revisión de la literatura

Habiendo decidido temática de la investigación se procedió a un proceso exhaustivo de búsqueda y recopilación de información relevante y pertinente sobre el tema en cuestión, apoyándose en libros, artículos, tesis, investigaciones y diferentes publicaciones que se encontraron con el propósito de fundamentar la importancia y originalidad de la investigación que se realizó.

Etapa II: Diseño del proyecto

Habiendo estudiado concretamente la revisión de la literatura se procedió a la selección del protocolo adecuado de la investigación que ayudó a definir la estructura desde su inicio hasta su fin, en este apartado se tuvo claro los principales objetivos de la investigación, habiendo realizado una revisión exhaustiva sobre el tema, definiendo la

metodología adecuada, elección de la población, muestra, instrumentos y métodos de recopilación de datos, con el propósito de decidir una planificación exitosa de trabajo de investigación.

Etapa III: Trabajo de Campo

Visitas que se programaron a la Universidad Gerardo Barrios para poder desarrollar las entrevistas que fueron dirigidas a los estudiantes y docentes de primer año de Licenciatura en Administración de Empresas con el objetivo de observar y comprender el entorno.

Etapa IV: Análisis de datos e interpretación de los resultados

Una vez se recopiló la información a través de las entrevistas realizadas, se organizó, analizó y dio sentido a toda la información que se obtuvo con el objetivo de darle respuesta a la pregunta de la investigación.

Etapa V: Elaboración de conclusiones, recomendaciones y diseño de propuesta

Procediendo a dar paso a una de las últimas etapas en la investigación, habiendo estudiado cada uno de los análisis de resultados, se procedió a la elaboración de conclusiones donde se engloba la idea central de los resultados que se obtuvieron con la ayuda de la etapa anterior, se elaboraron recomendaciones para solventar la problemática central de la investigación y el diseño de una propuesta (estrategia didáctica) que permita una solución que enriquezca y brinde apoyo a la problemática encontrada.

Etapa VI: Elaboración de informe

Esta penúltima etapa de investigación se basó en estructurar de forma clara y fundamentada el informe final que se dé presentará, que consta de redacción precisa, fundamentos teóricos, resultados de entrevistas y análisis de estas mismas, sus conclusiones y recomendaciones pertinentes siempre con el objetivo de comunicar de manera efectiva los resultados que se han obtenido con la investigación realizada.

Etapa VII: Evaluación del proyecto

Esta última etapa consistió en revisar cada uno de los cumplimientos de protocolo en base a objetivos, metodología, estudio de datos, resultados, limitantes, conclusiones y recomendaciones para poder determinar el éxito de la investigación.

3.6 PROCEDIMIENTO DE ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

Para llevar a cabo el procedimiento de análisis e interpretación de resultados, en primera instancia se crearon las matrices correspondientes para cada una de las categorías de análisis, tomando en cuenta la secuencia de preguntas que se han suministrado en las entrevistas realizadas a los docentes y estudiantes de primer año Licenciatura de Administración de Empresas de la Universidad Gerardo Barrios.

Posteriormente, se estudiaron cada una de las respuestas obtenidas por medio del instrumento, las cuales han sido realizadas manteniendo toda la discreción posible con lo que respecta a datos personales de quienes se entrevistaron. Luego, se seleccionaron de manera específica los párrafos de interés que dieron respuesta a cada una de las interrogantes, para colocarlo en las matrices indicadas en el orden correspondiente.

Las categorías de análisis exploradas son las siguientes:

- La modalidad virtual en la educación superior.
- Características de los entornos virtuales de aprendizaje.
- Participación e interacción en entornos virtuales de aprendizaje.
- Estrategias didácticas en entornos virtuales de aprendizaje.
- Factores tecnológicos que inciden en el proceso educativo.

Teniendo en cuenta la pregunta de investigación, el objetivo general y específicos, se procedió a redactar de manera descrita y en el orden de incidencia de las categorías de análisis, las respuestas que corresponden a cada una de estas completando de esta manera los hallazgos finales que conforman el capítulo 4.

CAPÍTULO IV: HALLAZGOS DE LA INVESTIGACIÓN

Para la elaboración de los instrumentos de entrevista se establecieron categorías de análisis, las cuales se materializaron con la aplicación de las entrevistas a cada una de las personas que se han tomado como muestra dentro de la población en la investigación. Estas mismas fueron procesadas mediante una matriz de categorías para desarrollar este apartado.

4.1 PRESENTACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

La presente investigación, permitió analizar la necesidad de diseñar una estrategia didáctica que promueva la participación e interacción en los entornos virtuales de aprendizaje de los estudiantes de primer año de la carrera de Licenciatura en Administración de Empresas de la Universidad Gerardo Barrios. En este sentido, los hallazgos han sido orientados por los objetivos que se han propuesto en la investigación, los cuales tienen la finalidad de identificar, definir y diseñar una estrategia que promueva la participación e interacción en los estudiantes, recabando información que se proporcione por la población escogida, para finalmente realizar las conclusiones y recomendaciones respectivas de nuestra investigación.

Para el análisis y la interpretación de los datos obtenidos en la investigación se ha utilizado una triangulación de tipo fuente de datos. Okuda Benavides Mayumi y Gómez Restrepo Carlos (2005) en la revista colombiana definen la triangulación de fuente de datos como: "Métodos utilizados durante la observación sean de corte cualitativo para que sean equiparables. Esta triangulación consiste en la verificación y comparación de la información obtenida mediante los diferentes métodos" (p.118-124).

Este enfoque refleja un interés profundo en comprender las características emergentes y los patrones observados a través de la entrevista semiestructurada. Al utilizar la triangulación de fuentes de datos se obtiene una mayor validez al corroborar la información desde múltiples ángulos, lo que enriquece la interpretación y proporciona una comprensión más completa de los datos recopilados.

La triangulación no solo mejora la precisión de las conclusiones, sino que también permite una flexibilidad y creatividad en el proceso de investigación. Es decir, esta adaptabilidad es crucial para abordar la complejidad del tema en cuestión, ya que permite ajustar su enfoque en función de las realidades que emergen durante el estudio, como resultado, se construye una base sólida sobre la cual se pueden fundamentar conclusiones y recomendaciones, asegurando que estas estén bien sustentadas y reflejen una visión holística del tema investigado.

De igual manera, para el estudio y abordaje de esta investigación, se definieron cinco categorías de análisis, las categorías establecidas son las siguientes: la modalidad virtual en la educación superior, ventajas y desventajas de los entornos virtuales de aprendizaje, participación e interacción en entornos virtuales de aprendizaje, estrategias didácticas en entornos virtuales de aprendizaje y factores tecnológicos que inciden en el proceso educativo.

4.2 LA MODALIDAD VIRTUAL EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR

Las experiencias que se han obtenido respecto a la virtualidad en la Carrera de Licenciatura en Administración de Empresas y como cada uno de los docentes y estudiantes la perciben.

Moreira, Manoel Area, (2018) Menciona que:

Antes los entornos virtuales solían considerarse simplemente un complemento de las clases presenciales en la práctica docente, en lugar de formar parte fundamental de ella. Es decir, los docentes los utilizan ocasionalmente para compartir materiales adicionales o comunicarse con los estudiantes fuera del aula física (p.76-80).

4.2.1 Docentes

Una de las preguntas que se les realizó a los docentes es ¿Cuál ha sido su experiencia como docente en la enseñanza en entornos virtuales con relación a la Administración de Empresas? para esta pregunta el informante clave a quien se le llamará (**docente 1**) ha respondido lo siguiente:

“La enseñanza en entornos virtuales me permitió desarrollar nuevas habilidades y metodologías que enriquecieron mi práctica docente. Aunque hubo desafíos, la experiencia también destacó la importancia de la flexibilidad, la comunicación constante y el uso innovador de la tecnología. Los estudiantes, a pesar de las dificultades iniciales, lograron adaptarse y muchos apreciaron la posibilidad de acceder al contenido y las clases según sus propios horarios y necesidades.”

Con base a esta respuesta, se puede establecer que existe una percepción relacionada a que por medio de la práctica, los entornos virtuales de aprendizaje se vuelven una herramienta versátil y moderna para un mejor control de actividades ya que brindan una posibilidad para los docentes de poder manejar su tiempo y su ritmo de planificación de clases, se recalca puntualmente que en la Administración de Empresas esto es muy importante ya que la flexibilidad es esencial para adaptarse a las dinámicas empresariales y las demandas laborales.

Además, otra de las preguntas que se les realizó fue ¿Qué aspectos de los entornos virtuales de aprendizaje ha encontrado más gratificante o desafiante hasta ahora? por lo que han respondido que los principales aspectos gratificantes que tienen, es la capacidad de interactuar con los estudiantes, enseñar por medio de un entorno virtual, mantener la flexibilidad y la accesibilidad ya que por medio de estas se fomenta e impulsa la innovación en las metodologías de enseñanza. Una de las opiniones de mayor valor, se recalca con el informante clave al cual se le llamará **(docente 1)**.

“Los entornos virtuales de aprendizaje presentan desafíos únicos, pero también ofrecen muchas oportunidades para innovar y mejorar la experiencia educativa. Dentro de los aspectos gratificantes puedo mencionar: Diversidad de herramientas, flexibilidad y accesibilidad. Y uno de los desafíos más grandes es mantener la motivación de los estudiantes y una interacción limitada.”

Se reconoce que al implementar algo nuevo en la educación hay que ser adaptables a cada una de las herramientas ya que pueden llegar a presentarse desafíos, pero para eso se provee un nivel de capacitación especial para docentes y estos mismos instruyen al estudiante.

Así mismo, se les preguntó sobre ¿Cuáles han sido los principales desafíos que ha enfrentado al impartir materias en entornos virtuales de aprendizaje dentro de la carrera de Administración de Empresas? para esta pregunta el informante clave a quien se le llamará **(docente 4)** ha respondido lo siguiente:

“Poder involucrar a todos los estudiantes y docentes que participan en todos los procesos virtuales y los recursos adecuados para ello”

El docente expresa que el más fuerte de los desafíos es que los estudiantes deseen auto enseñarse ya que la carrera en línea representa una ayuda mutua entre docente y estudiante a la vez.

Este es otro de los desafíos de mayor interés dentro de las respuestas que se han obtenido, mantener perpetuo el involucramiento de los estudiantes y docentes en la participación e interacción en los procesos virtuales y el uso adecuado de los entornos virtuales. El docente debe de ser el mediador y el que provea la coordinación de trabajos en equipo o la participación activa por medio de las plataformas e incentivarlos de esta manera a tener autodisciplina, por lo que se debe de proveer una actualización constante en temas tecnológicos y así mismo mantener un auto desarrollo mediante el aprendizaje propio.

De igual forma, se les pregunta ¿Qué cambios ha tenido que hacer en su metodología de enseñanza para abordar estos desafíos? A lo cual el informante clave que se ha tomado se le llamará (**docente 1**) el cual expresa lo siguiente:

“Para abordar los desafíos de enseñar en entornos virtuales he tenido que realizar varios cambios significativos en mi metodología de enseñanza. Enfocados en mejorar la accesibilidad, la interacción, la evaluación y el soporte a los estudiantes.

Como, por ejemplo:

- Digitalización y Organización de Materiales.
- Uso de Herramientas Interactivas.
- Fomento del Trabajo en Equipo.
- Retroalimentación Continua.”

Según lo comenta el docente, han sido cambios a los cuales tuvieron que adaptarse como docentes y de igual manera adaptarse a la realidad de los estudiantes ya que no todos cuentan con los mismos desafíos.

De esta manera los docentes permiten que sus clases sean activas en cuanto a la participación e interacción se trate, nuevas estrategias aplicables a las necesidades de cada uno de los estudiantes, las cuales se puedan implementar con ellos para poder dejar de lado las clases magistrales e impartir clases que motiven e incentiven al estudiante.

Se recalca que encuentran gratificante el contar con herramientas virtuales para el aprendizaje, además que tanto estudiantes como docentes deben de poseer un nivel de conocimiento digital básico para poder hacer un uso correcto, de la misma manera también encontrar desafíos como la agilidad de procesos, que los estudiantes no cuenten con la disponibilidad de tiempo y conexión necesarias y que a la vez esto se deba de aplicar a las necesidades de cada uno de los estudiantes dentro de la carrera.

De igual manera, se les pregunta ¿Han experimentado con alguna metodología o enfoque de enseñanza específico que consideren especialmente útil en entornos virtuales de aprendizaje? a lo cual responden hay dos metodologías con las cuales la mayoría de ellos han trabajado aprendizaje colaborativo y Aprendizaje basado en proyectos estos son los que se recalcan por la mayoría de los docentes.

Estas opiniones son variadas, pero se estará tomando un informante clave el cual se llamará (**docente 4**)

“Aprendizaje basado en proyectos, basándose en los desafíos que mis estudiantes presentan”

Cada docente tiene sus opiniones varias acerca de la implementación de nuevas metodologías que fomenten el uso y provea una participación e interacción efectiva y significativa.

Cada uno de estos tipos de aprendizaje mencionados son útiles y efectivos ya que se adaptan bien a la enseñanza virtual y en especial en esta carrera debido a que son metodologías en la cual los estudiantes aprenden activamente, participan e interactúan por medio de la colaboración en trabajos grupales o proyectos, estos mismos ayudan a poder aplicar los conocimientos y habilidades que han adquirido con ayuda del docente.

4.2.2 Estudiantes

En esta categoría se conoce un poco de cerca el pensar de los estudiantes en base a los entornos virtuales de aprendizaje, se les pregunta si han cursado al menos una materia virtual para poder abordar de manera correcta cada una de las preguntas próximas dentro del instrumento.

Por lo cual, se han recabado estudiantes los cuales llevan materias virtuales en su primer año de Licenciatura en Administración de Empresas, esto nos permite poder conocerlos desde su experiencia, su pensar y cambios que han experimentado o llevan de la mano con materias presenciales y virtuales.

De igual manera, se indaga sobre ¿Cuál ha sido su experiencia como estudiante de Administración de Empresas con los entornos virtuales de aprendizaje? por lo que se ha seleccionado un informante clave el cual se llamará **(estudiante 1)**

“En las clases virtuales es una oportunidad de aprendizaje desde la comodidad de tu casa, y puedes preguntar con libertad y participación activa en clase.”

No cabe duda de que el uso de las plataformas o herramientas virtuales es una de las mejores oportunidades en cuanto a la comodidad de estudio se habla, de igual manera se experimentan la participación activa de clases ya que influya el hecho de que no estar frente a las personas y que el temor a equivocarse sea menos.

Los estudiantes que han realizado el instrumento reconocen la complejidad que para sí mismos representa o lo gratificante que puede llegar a ser. Desde sentir un estrés por el hecho de no conocer sobre las plataformas virtuales o sentirse satisfechos con su uso y aplicación de estos mismos.

Además, se les pregunta a los estudiantes ¿En comparación con las clases presenciales cuales son los cambios en la metodología de enseñanza de los docentes en los entornos virtuales de aprendizaje que promueven la participación y la interacción? y se

han obtenidos diversas respuestas, capturando un informante clave el cual se llamará **(estudiante 2)**:

“En cuanto al entorno virtual solo se centran en leer y medio explicar las diapositivas. Por otro lado, de forma presencial se logra tener una comunicación directa con el interlocutor facilitando el desarrollo y participación sobre el tema.”

Los estudiantes manifiestan los cambios que se han realizado en cuanto al mejor desarrollo de actividades y la adaptación a la nueva realidad mantener una transición continua para concientizar a cada uno de ellos siempre y cuando el docente junto con el estudiante busque la mejoría por medio de la tecnología en conjunto con plataformas que fomenten de manera correcta la participación y la interacción en las aulas virtuales para poder hacer el salto de lo presencial a la virtualidad.

4.3 LA PARTICIPACIÓN EN LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

Con esta categoría se pretende conocer las características esenciales de los entornos virtuales de aprendizaje y cómo estas influyen en la interacción y participación de los docentes con sus estudiantes. Analizar estos aspectos proporciona una comprensión detallada de las herramientas y métodos que facilitan el aprendizaje en un entorno virtual, y cómo pueden ser utilizados para mejorar la experiencia educativa.

Para Alvarado (2021) “La importancia de una comunicación clara y de calidad en el ámbito de la educación virtual, radica en su capacidad para garantizar un proceso formativo de alta calidad” (p.84).

4.3.1 Docentes

Para entender mejor el impacto de los entornos virtuales en el proceso de enseñanza y aprendizaje, resulta esencial examinar las percepciones de los docentes. A través de su experiencia y observaciones directas, los docentes pueden ofrecer una perspectiva valiosa sobre la dinámica de la participación estudiantil en estos entornos. En este sentido, una de las opiniones importantes a conocer es ¿Cómo describiría el nivel de interacción y participación de los estudiantes en las asignaturas virtuales de administración de empresas que ha impartido? En este sentido el informante clave el cual denominaremos **(docente 1)**, opina lo siguiente:

“Participación activa”: Estudiantes que aprovechan las oportunidades para interactuar durante las sesiones en vivo, participando en debates y utilizando diferentes medios para compartir ideas y dudas.

Participación Moderada: Estudiantes que asisten a clases en vivo y completan tareas, pero cuya interacción es limitada, prefiriendo enviar preguntas por medios indirectos como correo electrónico o WhatsApp.

Participación Pasiva: Estudiantes que asisten a clases en vivo y acceden a materiales, pero rara vez participan activamente, cumpliendo solo con las tareas mínimas requeridas.”

Se puede observar cómo la calidad de la comunicación en los entornos virtuales impacta directamente en los diferentes niveles de participación de los estudiantes.

La Participación Activa, descrita por el docente, demuestra que cuando se establece una comunicación clara y efectiva, los estudiantes tienden a aprovechar al máximo las oportunidades de interacción. Estos estudiantes no solo participan en los debates y responden preguntas, sino que también utilizan diversos medios de comunicación para expresar sus ideas y resolver dudas. Esto sugiere que una comunicación de alta calidad, como la que enfatiza Alvarado, fomenta un ambiente donde los estudiantes se sienten motivados y seguros para involucrarse plenamente en el proceso de aprendizaje.

Por otro lado, la Participación Moderada puede ser un reflejo de una comunicación que, aunque efectiva, no logra motivar del todo a los estudiantes a participar activamente en tiempo real. La preferencia por enviar preguntas por medios asíncronos como correo electrónico o WhatsApp indica que estos estudiantes pueden sentir que la comunicación durante las sesiones en vivo no es suficientemente accesible o adecuada para sus necesidades. Esto pone en evidencia la necesidad de adaptar las estrategias comunicativas para incluir a aquellos estudiantes que, aunque presentes, no participan activamente en el momento.

Finalmente, la Participación Pasiva resalta un desafío significativo: la existencia de estudiantes que, a pesar de asistir a las clases y acceder a los materiales, no se involucran activamente en el proceso de aprendizaje. Esto puede estar relacionado con una comunicación que no logra captar su atención o que no está alineada con sus estilos de aprendizaje. Estos estudiantes cumplen con las tareas mínimas requeridas, lo que sugiere que la comunicación no es lo suficientemente estimulante o que las barreras de interacción no han sido abordadas adecuadamente.

Otra pregunta importante que considerar sobre las experiencias de los docentes es ¿Hay algún entorno virtual de aprendizaje en específico que considere especialmente útil para incentivar la participación e interacción de los estudiantes?, sobre esto, el informante clave al cual denominaremos (**docente 1**), opina lo siguiente.

"La elección del entorno virtual de aprendizaje más adecuado dependerá de las necesidades específicas del curso y las preferencias de los estudiantes. En mi caso, utilizo Microsoft Teams, una plataforma integrada de colaboración que combina chat, reuniones, llamadas y colaboración en documentos. Facilita la realización de clases sincrónicas, tutorías individuales y sesiones de grupo, promoviendo la participación activa."

Es evidente que el entorno virtual de aprendizaje debe ser seleccionado con cuidado para maximizar su efectividad. La experiencia del docente que utiliza Microsoft Teams, como se describe el informante clave, ilustra cómo una plataforma que integra diversas herramientas de comunicación puede facilitar la interacción y participación. Microsoft Teams, al combinar chat, reuniones, llamadas y colaboración en documentos, permite una gestión efectiva de clases sincrónicas y asincrónicas, y ofrece múltiples formas de interacción que pueden adaptarse a diferentes estilos de participación estudiantil.

En este sentido, esto confirma que la elección de la plataforma es crucial no solo para el acceso a recursos y la gestión de contenidos, sino también para el fomento de la participación significativa. La capacidad de la plataforma para proporcionar una comunicación clara y de alta calidad se alinea directamente con los objetivos educativos de fomentar una participación dinámica y colaborativa. Por lo tanto, una plataforma bien seleccionada no solo mejora la gestión de las clases, sino que también crea un entorno en el que los estudiantes pueden interactuar de manera más eficaz, lo que refuerza el proceso de aprendizaje y contribuye a una experiencia educativa más rica y participativa.

Para lograr un aprendizaje efectivo en entornos virtuales, es fundamental que las estrategias didácticas estén cuidadosamente diseñadas para fomentar la participación activa y la interacción entre los estudiantes. Al ser consultado sobre ¿Qué características tiene que cumplir una estrategia didáctica para promover la participación e interacción de los estudiantes en los entornos virtuales de aprendizaje?, el informante clave al cual denominaremos **(docente 2)**, nos dice lo siguiente.

"La estrategia debe utilizar la tecnología de manera efectiva para mejorar el aprendizaje de los estudiantes. Esto significa utilizar herramientas y recursos en línea de una manera que sea compatible con los objetivos de aprendizaje del curso y que sea apropiada para el nivel de conocimiento y las habilidades de los estudiantes."

Es evidente que una estrategia didáctica para los entornos virtuales de aprendizaje debe centrarse en la integración de herramientas tecnológicas que faciliten una comunicación clara y precisa. Este tipo de comunicación no solo asegura que los estudiantes comprendan plenamente los objetivos de aprendizaje, sino que también crea

un ambiente propicio para la interacción constante y el intercambio de ideas, lo cual es fundamental para el aprendizaje colaborativo y la construcción del conocimiento.

Además, es importante que las herramientas tecnológicas seleccionadas se alineen con el nivel de conocimiento y las habilidades de los estudiantes, permitiéndoles participar de manera activa y sentirse seguros en el uso de dichas herramientas. La selección cuidadosa de estas herramientas no solo optimiza el proceso de aprendizaje, sino que también puede fomentar un mayor compromiso por parte de los estudiantes, ya que se sentirán más conectados y apoyados en su proceso educativo.

Por lo tanto, una estrategia didáctica que incorpora estos elementos no solo mejora la interacción y la participación, sino que también contribuye a un proceso formativo más robusto, donde los estudiantes son capaces de involucrarse activamente y aprovechar al máximo los recursos disponibles. Esta integración de tecnología y comunicación efectiva es clave para garantizar que la educación virtual no solo cumpla con los estándares de calidad, sino que también sea una experiencia enriquecedora y significativa para todos los participantes.

4.3.2 Estudiantes

Los estudiantes también tienen su punto de vista y al ser consultados sobre, ¿Qué aspectos de los entornos virtuales de aprendizaje ha encontrado más fáciles para interactuar con sus compañeros?, el informante clave que se ha escogido el cual se llamará **(estudiante 7)**

"Los foros de discusión y las videoconferencias son los aspectos de los entornos virtuales de aprendizaje que he encontrado más fáciles para interactuar con mis compañeros. Estas herramientas permiten una comunicación fluida y el intercambio de ideas en tiempo real"

Tomando como referencia lo expresado por Alvarado (2021), él nos subraya la relevancia de una comunicación clara y de calidad en la educación virtual, se puede inferir que los entornos virtuales de aprendizaje deben ofrecer herramientas que faciliten este tipo de comunicación para garantizar un proceso formativo efectivo. La experiencia de los estudiantes, tal como menciona el informante clave, resalta la efectividad de los foros de discusión y las videoconferencias como las herramientas más accesibles y útiles para la interacción. Estas plataformas permiten un intercambio dinámico y en tiempo real, lo cual es esencial para el desarrollo de ideas y la colaboración entre pares.

La preferencia de los estudiantes por estos medios de comunicación refuerza la idea de que la claridad y la accesibilidad en la comunicación son fundamentales para el éxito en

los entornos virtuales de aprendizaje. Los foros de discusión, al ser asíncronos, permiten a los estudiantes reflexionar antes de contribuir, mientras que las videoconferencias ofrecen un espacio para la interacción en tiempo real, emulando de alguna manera la dinámica de una clase presencial. Ambos aspectos son cruciales para mantener el interés y la participación activa de los estudiantes, permitiendo una experiencia educativa más rica y colaborativa. Por lo tanto, es vital que los entornos virtuales continúen mejorando estas herramientas para satisfacer las necesidades de los estudiantes y facilitar una comunicación efectiva que contribuya al aprendizaje significativo.

Los estudiantes también tienen su opinión sobre ¿Qué aspectos de los entornos virtuales de aprendizaje ha encontrado más difíciles para interactuar con sus compañeros?, el informante clave al cual denominaremos **(estudiante 9)**, nos dice lo siguiente.

"Diría que la conectividad en algunas ocasiones puede llegar a fallar lo que causa dificultades."

Se puede observar que, aunque la comunicación clara y de calidad es esencial para un proceso educativo exitoso en entornos virtuales, los problemas técnicos, como la conectividad deficiente, pueden socavar este objetivo. Cuando la tecnología falla, la capacidad de los estudiantes para comunicarse y colaborar se ve gravemente afectada, lo que puede llevar a una experiencia de aprendizaje menos efectiva. Por lo tanto, no solo es fundamental seleccionar plataformas que faciliten la comunicación de calidad, sino también garantizar que los estudiantes tengan acceso a una conectividad fiable o en su defecto actividades asíncronas. De este modo, se pueden minimizar las barreras técnicas y maximizar las oportunidades de interacción entre los estudiantes, alineándose con los objetivos educativos de fomentar la participación activa y el aprendizaje colaborativo.

Otro de las preguntas realizadas a los estudiantes, fue es ¿Cuáles son las características que deben poseer las actividades de clases que evalúan la participación e interacción de los estudiantes?, Para este caso el informante clave al cual denominaremos **(estudiante 7)**, dice lo siguiente:

"Una actividad de clases que evalúe la participación e interacción en entornos virtuales debe ser interactiva, accesible, tener objetivos claros, proporcionar feedback y fomentar el compromiso de los estudiantes."

Una actividad bien diseñada debe garantizar que todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades o limitaciones tecnológicas, puedan participar plenamente. Esto implica que las actividades deben ser inclusivas, proporcionando múltiples vías de participación y asegurando que los objetivos sean

transparentes y comprensibles para todos. Además, el feedback constante es crucial no sólo para evaluar el rendimiento, sino también para motivar y guiar a los estudiantes a medida que avanzan en su aprendizaje.

Por otro lado, fomentar el compromiso va más allá de simplemente pedir a los estudiantes que participen. Las actividades deben ser lo suficientemente desafiantes e interesantes para captar su atención y motivarlos a contribuir activamente. La combinación de estas características no solo asegura una evaluación justa de la participación e interacción, sino que también promueve un entorno de aprendizaje dinámico, donde los estudiantes se sienten valorados y motivados a colaborar y compartir ideas.

4.4 PARTICIPACIÓN E INTERACCIÓN EN ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

Con esta categoría se pretende conocer acerca de las soluciones que se han desarrollado para promover la participación y la interacción en los estudiantes por medio de los entornos virtuales de aprendizaje además de conocer estrategias didácticas que utilizan para incentivar a los estudiantes, de igual manera se les pregunta a los estudiantes y se indaga sobre sus propias consideraciones acerca de actividades o factores que para ellos motiven la participación y la interacción en estos entornos de aprendizaje virtual.

Según Boneu, Josep M. (2007) “las plataformas de e-learning deben integrar una serie de características esenciales para brindar una experiencia educativa efectiva y adaptable” (p.112). Por tal razón, estas incluyen Interactividad, ya que es importante que los usuarios se sientan como protagonistas de su aprendizaje. Es decir, la interactividad fomenta la participación activa y el compromiso, lo que mejora la retención del conocimiento y la experiencia de aprendizaje en general.

4.4.1 Docentes

El desarrollo de nuevas estrategias o la actualización de estas mismas a la virtualidad es uno de los procesos que se estudian por medio de esta categoría, cada docente ha sido partícipe del cambiante que es la educación virtual, nuevas herramientas o plataformas a utilizar para que cada clase sea más participativa e interactiva. Es por eso, que se les pregunta a los docentes ¿Qué soluciones o prácticas ha desarrollado para vencer los desafíos para promover la participación e interacción en los entornos virtuales de aprendizaje? a lo cual se ha seleccionado un informante clave el cual se llamará (**docente 1**).

“Diseño de Actividades Interactivas:

- Prácticas.
- Foros de discusión moderados.
- Juegos y cuestionarios interactivos.
- Simulaciones y estudios de caso.

Uso de Herramientas Colaborativas

- Office 365.
- Microsoft Teams.
- Padlet y Mural.

Fomento de la Participación Activa

- Rotación de roles.
- Preguntas abiertas y reflexión.

A través de una combinación de actividades interactivas, uso de herramientas colaborativas, fomento de la participación activa, comunicación clara y evaluación continua, he logrado crear un ambiente educativo en línea dinámico y enriquecedor para mis estudiantes de Administración de Empresas. Continué refinando y ajustando estas prácticas para asegurar que cada estudiante se sienta comprometido y apoyado en su proceso de aprendizaje.”

Siempre se mantiene presente el estímulo a los estudiantes sin dejar de lado la enseñanza de un nivel superior como lo es la Licenciatura en Administración de Empresas, el manejo de las herramientas o plataformas de manera significativa para incentivar la participación y la interacción por medio de estas.

De igual manera se indaga acerca de ¿Qué tipos de estrategias didácticas utiliza en la actualidad para desarrollar sus clases virtuales de manera participativa? a lo cual se ha seleccionado un informante clave el cual se llamará (**docente 1**):

“Clases Interactivas: Utilizar herramientas interactivas como Kahoot, Mentimeter, y Quizizz durante las clases en vivo para crear encuestas, cuestionarios y juegos que involucran a los estudiantes en tiempo real.

Foros de Discusión: Establecer foros de discusión en CANVAS (LMS) donde los estudiantes pueden compartir sus ideas, hacer preguntas y comentar sobre los temas del curso.

Trabajo en Grupo: Asigné proyectos y tareas en equipo utilizando herramientas colaborativas como Office 365, Microsoft Teams y para facilitar la comunicación y el trabajo conjunto.

Gamificación: Implementó elementos de gamificación, como puntos por participación, insignias y tablas de clasificación para motivar a los estudiantes a participar activamente.

Retroalimentación Inmediata: Proporcionó retroalimentación inmediata a través de herramientas de evaluación automatizadas y comentarios directos en tareas y actividades.

Uso de Multimedia: Incorporó videos, infografías y otros recursos multimedia en el contenido del curso para diversificar los métodos de enseñanza.”

La principal opinión acerca de esta pregunta sobre las estrategias que utilizan los docentes para mantener la participación dentro de sus clases está basada en utilización de recursos multimedia, clases con el apoyo de lluvia de ideas de igual manera implementación de foros en los cuales se puede conocer las opiniones de los estudiantes siempre basándose en un tema de estudio para poder ver o escuchar puntos de vista diferentes y dejar que expresen desde su conocimiento en la vida cotidiana.

También se les ha preguntado sobre ¿Tipos de estrategias didácticas que utiliza en la actualidad para desarrollar sus clases virtuales para incentivar la interacción entre los estudiantes? a lo cual se selecciona un informante clave el cual se llamará (**docente 2**):

“Grupos de discusión, debates y foros, Gamificación, chats, aprendizaje constructivista, TICS, La entrevista constante el tema de buen gusto, lista de cotejo, asistencia virtual”

Asimismo, para fomentar la participación e interacción el docente expresa que “Gamificación, chats, aprendizaje constructivista , TICS”, “La entrevista constante el temas de buen gusto”, “lista de cotejo, asistencia virtual”, para mencionar, estos utilizan recursos o herramientas que les permitan estar pendientes del desarrollo educativo de los alumnos, es por eso que ocupan espacios académicos en los cuales los estudiantes interactúen por medio de foros, formularios, debates o implementando proyectos ya que por medio de estos los estudiantes pueden conocerse y comentar entre ellos los diferentes temas acerca de clases y discutir con el docente de igual manera su pensar o sus dudas mediante clases virtuales o reuniones específicas con ayuda de plataformas como Meet, Zoom, entre otras.

4.4.2 Estudiantes

Con respecto a los estudiantes, se les pregunta ¿Qué actividades considera más oportunas para participar e interactuar en los entornos virtuales de aprendizaje? es así como se indaga por medio del instrumento y se considera la selección de un informante clave el cual identificamos como (**estudiante 1**)

“Que el docente ponga alguna actividad sobre analizar algún caso x y que, de un tiempo récord para responder y tal vez no tener un incentivo, pero sí que se sienta como algo competitivo para que los compañeros se motiven”

Es importante que como estudiantes sepan u opinen acerca de las actividades que ellos prefieren y se tomen en cuenta estas mismas para poder hacer una recopilación en la cual se valoren los procesos para un mejor desarrollo en su enseñanza por medio de los entornos virtuales de aprendizaje.

Por otra parte, se considera importante conocer y preguntarles ¿Cuáles son los factores que estimulan y no estimulan la participación en los entornos virtuales de aprendizaje? Por lo que se selecciona un informante clave y se llamará **(estudiante 2)**:

“Los factores que estimulan mi participación en los entornos virtuales de aprendizaje están relacionados con la interactividad, la flexibilidad, la retroalimentación inmediata, el uso de recursos multimedia y un ambiente colaborativo.

Los que no estimulan podrían ser aquella falta de claridad, problemas técnicos y la sobrecarga de trabajos.”

La participación en entornos virtuales de aprendizaje se estimula con la interactividad, flexibilidad, retroalimentación inmediata, uso de multimedia y un ambiente colaborativo, ya que estos elementos fomentan el compromiso y mejoran la experiencia educativa. Por el contrario, la falta de claridad, problemas técnicos y la sobrecarga de trabajos inhiben la participación al generar frustración, estrés y desmotivación. Por tanto, para optimizar el aprendizaje, es crucial diseñar estos entornos con un enfoque en los factores que promueven la participación e interacción, asegurando una experiencia equilibrada y atractiva que mantenga a los estudiantes motivados y comprometidos.

Es evidente cuando un estudiante desea y es consciente sobre la importancia de su propio proceso educativo el mismo provee la formación continua e integral, es importante mencionar que, por medio de este instrumento los estudiantes han dejado sus ideas y pensamientos acerca de lo que ellos necesitan para su propia educación, demás opiniones y perspectivas de los estudiantes.

Cabe recalcar que uno de los factores más mencionados es la motivación que cada uno necesita, por eso es importante reconocer que como estudiantes de primer año aún están en un proceso de transición de un nivel de Educación Media a un nivel Superior, en el cual experimentan un cambio de entorno más familiar a uno que les inculca la autonomía, la diversidad de opciones y opiniones, nuevas relaciones y nuevas estrategias de aprendizaje, lo que representa para ellos un desafío que puede generar incertidumbre pero

que como docentes estos factores deben de ser tomados en cuenta ya que son los profesionales que les ayudan a la construcción y la formación personal para un desarrollo de habilidades prácticas y teóricas que ayudarán a forjar su vida profesional.

4.5 ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

Con la categoría antes mencionada, se pretendió indagar sobre las estrategias didácticas y recursos utilizados para fomentar la participación e interacción de los estudiantes en el aprendizaje en entornos virtuales en la carrera de Administración de Empresas.

Según (Salinas, 2004) expresa que:

Las estrategias didácticas en entornos virtuales de aprendizaje se centran en promover la participación activa, la interacción y la autonomía del estudiante. Utilizan herramientas como foros de discusión, clases interactivas, y actividades colaborativas en plataformas como LMS (Learning Management Systems). También, la gamificación, la retroalimentación inmediata, y el uso de recursos multimedia también son clave para mantener el interés y motivación de los estudiantes. Estas estrategias buscan recrear la dinámica de un aula presencial, adaptándola al entorno digital para facilitar un aprendizaje significativo (p.123-129).

4.5.1 Docentes

En la siguiente sección se muestran los datos obtenidos de esta categoría investigada a través del trabajo de campo, las cuales fueron enfocadas en los docentes tiempo completo y horas clase de la carrera administración de empresas de la universidad Gerardo Barrios sede Central.

En la educación virtual, es crucial entender cómo los docentes pueden mantener a los estudiantes motivados y participativos, dado que la falta de interacción física puede disminuir el interés y la comunicación. Es por ello por lo que se les consultó sobre ¿Qué estrategias han utilizado para fomentar la participación e interacción de los estudiantes en el aprendizaje en línea? A lo cual se selecciona un informante clave que se llamará **(docente 1)**

En ese sentido, he implementado una variedad de estrategias que buscan mantener el interés, motivación y compromiso de los estudiantes. Por ejemplo:

Clases Interactivas: Utilizar herramientas interactivas como Kahoot, Mentimeter, y Quizizz durante las clases en vivo para crear encuestas, cuestionarios y juegos que involucran a los estudiantes en tiempo real.

Foros de Discusión: Establecer foros de discusión en CANVAS (LMS) donde los estudiantes pueden compartir sus ideas, hacer preguntas y comentar sobre los temas del curso.

Trabajo en Grupo: Asignó proyectos y tareas en equipo utilizando herramientas colaborativas como Office 365, Microsoft Teams y para facilitar la comunicación y el trabajo conjunto.

Gamificación: Implementó elementos de gamificación, como puntos por participación, insignias y tablas de clasificación para motivar a los estudiantes a participar activamente.

Retroalimentación Inmediata: Proporcionó retroalimentación inmediata a través de herramientas de evaluación automatizadas y comentarios directos en tareas y actividades.

Uso de Multimedia: Incorporó videos, infografías y otros recursos multimedia en el contenido del curso para diversificar los métodos de enseñanza.

Según la información recopilada, el informante clave, se han implementado diversas estrategias didácticas enfocadas en mejorar la participación e interacción de los estudiantes en entornos virtuales de aprendizaje. Es decir, utiliza herramientas interactivas como Kahoot y Quizizz para hacer las clases más dinámicas, lo que incentiva la participación en tiempo real. Además, los foros de discusión en CANVAS permiten a los estudiantes interactuar de manera asíncrona, compartiendo ideas y preguntas, lo que enriquece el aprendizaje colaborativo.

También, menciona el trabajo en grupo, facilitado por herramientas como Microsoft Teams, en donde promueve la interacción social y el trabajo conjunto, esenciales para el desarrollo de habilidades colaborativas. Otra herramienta mencionada es la gamificación, con la inclusión de puntos e insignias, motiva a los estudiantes a participar activamente, haciendo el aprendizaje más atractivo y competitivo. Finalmente, la retroalimentación inmediata y el uso de multimedia diversifican el aprendizaje y mantienen a los estudiantes comprometidos, mejorando así la interacción y participación en un entorno virtual.

Por otra parte, se consultó sobre ¿Qué recursos o herramientas de los entornos virtuales de aprendizaje han sido de utilidad en la enseñanza dentro de la carrera de Administración de Empresas? A lo cual el informante clave el cual se llamará docente 2 menciona que:

“Plataformas de Gestión del Aprendizaje (LMS) como Canvas. - Herramientas de Comunicación y Colaboración como Microsoft Teams. - Office 365. - Herramientas Interactivas y de Evaluación como Kahoot y Quizis. - Padlet y Mentimeter: - Recursos

Multimedia y Contenidos Educativos de YouTube. - Plataformas de Evaluación como Turnitin”.

El informante clave destaca una variedad de herramientas y plataformas que abarcan diferentes aspectos del proceso educativo. Esto quiere decir que, una combinación de plataformas de gestión del aprendizaje, herramientas de comunicación y colaboración, recursos multimedia, y sistemas de evaluación son esenciales para una enseñanza significativa en la carrera de Administración de Empresas. Es por ello por lo que, estas herramientas no solo facilitan la organización y administración de las clases, sino que también mejoran la interacción y participación de los estudiantes, contribuyendo a un entorno de aprendizaje más dinámico y significativo.

Para finalizar esta categoría con respecto a los docentes, se les consultó ¿Qué características debe poseer una estrategia didáctica que evalúe la participación e interacción en los entornos virtuales de aprendizaje? De igual manera, se escoge un informante clave el cual se llamará (**docente 1**) y esta fue su respuesta:

1. Objetivos Claros y Medibles: Los objetivos de evaluación deben estar claramente definidos y alineados con los objetivos de aprendizaje del curso. 2. Criterios de Evaluación Definidos: Establecer criterios claros que guíen la evaluación de la participación e interacción. 3. Métodos de Evaluación Variados: Utilizar una combinación de métodos de evaluación que capturen diferentes aspectos de la participación e interacción. 4. Uso de Tecnología Educativa: Emplear herramientas tecnológicas adecuadas para recopilar datos sobre la participación e interacción. 5. Retroalimentación Constructiva y Oportunidades de Mejora: Proporcionar retroalimentación significativa que guíe a los estudiantes hacia una mayor participación y colaboración.

Con base a lo antes expuesto, el informante clave destaca cinco características importantes que deben tener las estrategias didácticas para evaluar la participación e interacción en entornos virtuales de aprendizaje. Es decir, que una estrategia didáctica para evaluar la participación e interacción en entornos virtuales debe ser clara, justa, diversa y apoyada por la tecnología. Además, debe proporcionar retroalimentación constructiva que fomente el desarrollo continuo de los estudiantes. La combinación de estos elementos asegura una evaluación integral y equitativa, promoviendo un entorno de aprendizaje más participativo e interactivo.

4.5.2 Estudiantes

Con relación a esta categoría se pretendió conocer de cerca el punto de vista de los estudiantes, sobre las estrategias didácticas que fomentan la participación y la interacción en los entornos virtuales de aprendizaje. Y con ello identificar, qué actividades sugieren para mejorar la participación e interacción, y qué soluciones proponen para superar los desafíos de la educación en los entornos virtuales de aprendizaje.

La educación virtual en la carrera de Administración de Empresas se busca identificar y analizar las estrategias didácticas para mejorar la participación e interacción de los estudiantes, enfocándose en sus perspectivas sobre formas de trabajo, por lo que consultamos a los estudiantes sobre ¿Cuáles son las formas de trabajo que consideran útiles en los entornos virtuales de aprendizaje? Por lo cual, se selecciona un informante clave el cual se llamará **(estudiante 1)** a lo cual respondió de la siguiente manera:

“Algunas formas útiles de trabajo en entornos virtuales de aprendizaje son la colaboración en línea, el uso de herramientas interactivas como pizarras virtuales y plataformas de videoconferencia, la asignación de tareas y proyectos con retroalimentación continua, y la creación de foros de discusión para fomentar la participación activa de los estudiantes”.

La respuesta del informante clave, subraya que las formas de trabajo que promueven la colaboración, el uso de herramientas interactivas, la asignación de tareas con retroalimentación continua y la creación de foros de discusión son altamente valoradas en los entornos virtuales de aprendizaje.

Es por ello por lo que, estas estrategias didácticas no solo mejoran la participación y la interacción, sino que también enriquecen la experiencia educativa, facilitando un aprendizaje más profundo y significativo. Es decir, la implementación de estas prácticas puede conducir a un entorno de aprendizaje virtual más dinámico y comprometido, beneficiando tanto a estudiantes como a docentes.

Por otra parte, también se les consultó sobre ¿Cómo describirían el trabajo colaborativo (en equipo) en las materias virtuales que ha cursado de administración de empresas? Se selecciona un informante clave el cual se llamará **(estudiante 2)** su respuesta fue la siguiente:

El trabajo colaborativo en las materias virtuales de Administración de Empresas ha sido dinámico y eficiente. Utilizamos herramientas en línea para comunicarnos y coordinar tareas, lo que ha facilitado la organización y la división del trabajo. Aunque no hay

interacción cara a cara, las videoconferencias y los documentos compartidos han permitido una colaboración efectiva y el cumplimiento de los objetivos grupales.

Por lo siguiente la respuesta de este informante clave, presenta que el trabajo colaborativo en las materias virtuales de Administración de Empresas ha sido descrito como dinámico, gracias al uso de herramientas en línea que facilitan la comunicación y coordinación. Aunque no hay interacción cara a cara, las videoconferencias y documentos compartidos han permitido una colaboración significativa y el cumplimiento de los objetivos grupales. Así mismo, la respuesta refleja que se ha logrado adaptarse al entorno digital, utilizando la tecnología para mantener la productividad y organización en los proyectos grupales, lo que es esencial para el éxito en un entorno de aprendizaje virtual.

También se tomó a bien consultar sobre ¿Qué actividades podrían fomentar la participación e interacción de sus compañeros en los entornos virtuales de aprendizaje? Se ha seleccionado un informante clave el cual se llamará (**estudiante 2**) su respuesta fue la siguiente:

“Para fomentar la participación e interacción en entornos virtuales de aprendizaje, actividades como foros de discusión, tareas colaborativas, sesiones de videoconferencia en vivo, encuestas interactivas y proyectos prácticos”.

Con lo anterior se puede evidenciar que, el informante clave resalta la necesidad de actividades variadas que mantengan la interacción y la participación, utilizando herramientas tecnológicas para facilitar la comunicación y la colaboración. Es decir, la retroalimentación continua y significativa es crucial para guiar el aprendizaje. Es por ello por lo que, una combinación de actividades interactivas, herramientas tecnológicas y estrategias de retroalimentación puede transformar los entornos virtuales en experiencias más participativas y significativas.

También se les consultó, para conocer su punto de vista sobre ¿Qué soluciones o prácticas deben los docentes desarrollar para vencer los desafíos para promover la participación e interacción en los entornos virtuales de aprendizaje? Se ha seleccionado un informante clave el cual se llamará (**estudiante 3**) y esta fue su respuesta:

“Para promover la participación e interacción en entornos virtuales de aprendizaje, los docentes deben diseñar actividades interactivas, utilizar herramientas tecnológicas adecuadas, establecer expectativas claras, fomentar la colaboración en proyectos grupales y ofrecer retroalimentación oportuna”.

En este sentido la respuesta obtenida por informante clave sugiere que, para superar los desafíos y promover la participación e interacción en entornos virtuales de

aprendizaje, los docentes deben implementar varias prácticas clave tales como: el uso adecuado de herramientas tecnológicas, expectativas claras, colaboración grupal y retroalimentación continua. También implementar estas estrategias puede transformar la educación virtual en una experiencia más dinámica, y satisfactoria para los estudiantes y esto mejoraría la interacción y participación de estos mismos.

Para finalizar esta categoría con respecto a los estudiantes se les consultó en cuanto a ¿Qué tipo de actividades didácticas se deben desarrollar para que las sesiones sincrónicas sean interactivas? Por lo cual se ha seleccionado un informante clave el cual se llamará **(estudiante 3)** Su respuesta fue la siguiente:

“Para que las secciones sincrónicas sean interactivas, se deben desarrollar actividades como debates en vivo, resolución de problemas en grupo, encuestas interactivas, análisis de casos prácticos y ejercicios colaborativos en tiempo real”.

La respuesta del Informante clave destaca diversas estrategias para aumentar la interactividad en las sesiones sincrónicas. Estas sugerencias incluyen, la realización de debates en vivo y la resolución de problemas en grupo, y ejercicios colaborativos.

Estas propuestas subrayan la importancia de combinar estrategias de evaluación dinámica, actividades colaborativas y técnicas al inicio de las sesiones. Al integrar estas estrategias, se busca transformar las sesiones sincrónicas en experiencias de aprendizaje más atractivas y participativas, fomentando una mayor interacción entre los estudiantes y el contenido.

4.6 FACTORES TECNOLÓGICOS QUE INCIDEN EN EL PROCESO EDUCATIVO

En esta categoría se busca identificar y analizar los diferentes factores tecnológicos que impactan el proceso educativo. La integración de la tecnología en la educación ha transformado las metodologías de enseñanza y aprendizaje, ofreciendo nuevas oportunidades y también presentando ciertos desafíos, a continuación, conocemos la opinión de los docentes.

Según han señalado Murillo et al. (2019) la participación e interacción en entornos virtuales “Se consideran fundamentales para el proceso educativo, influyendo positivamente en la motivación del aprendizaje y en la construcción de aprendizajes colaborativos” (p. 138-148).

4.6.1 Docentes

Se les consultó a los docentes lo siguiente. Imaginé la educación en El Salvador en algunos años, ¿Cómo describe las estrategias didácticas que podrán ser utilizadas en el

futuro para promover la participación e interacción en entornos virtuales de aprendizaje?, y el informante clave al cual denominaremos (**docente 1**), nos dice lo siguiente.

"Imaginando la educación en El Salvador en algunos años, es probable que las estrategias didácticas para promover la participación e interacción en entornos virtuales de aprendizaje evolucionan significativamente, aprovechando los avances tecnológicos y las nuevas pedagogías. Por ejemplo, en las áreas de:

Realidad Aumentada (AR) y Realidad Virtual (VR): Utilización de AR y VR para crear experiencias de aprendizaje inmersivas y altamente interactivas.

Inteligencia Artificial (IA) y Aprendizaje Adaptativo: Implementación de sistemas de IA para personalizar el aprendizaje y ofrecer feedback inmediato.

Plataformas de Colaboración en Tiempo Real: Uso de plataformas avanzadas que faciliten la colaboración en tiempo real de manera más intuitiva y efectiva.

Gamificación Avanzada: Integración de elementos de juego más sofisticados y personalizados en el proceso educativo.

Considero que las estrategias didácticas en El Salvador estarán marcadas por una profunda integración de tecnologías avanzadas y enfoques pedagógicos innovadores."

Las estrategias didácticas para el futuro que promoverán la participación e interacción en entornos virtuales de aprendizaje están profundamente influenciadas por el avance tecnológico y las nuevas pedagogías. Se espera que la Realidad Aumentada (AR) y la Realidad Virtual (VR) jueguen un papel crucial en la creación de experiencias de aprendizaje inmersivas y altamente interactivas. Asimismo, la implementación de Inteligencia Artificial (IA) y Aprendizaje Adaptativo permitirá personalizar el proceso educativo y ofrecer retroalimentación en tiempo real, mejorando la eficacia del aprendizaje.

Las plataformas de colaboración en tiempo real facilitarán la interacción intuitiva entre estudiantes y docentes, mientras que la gamificación avanzada integrará elementos de juego cada vez más sofisticados y personalizados, incentivando un aprendizaje activo y participativo. Estas innovaciones tecnológicas, junto con un enfoque pedagógico innovador, marcarán el futuro de la educación en El Salvador, preparando a los estudiantes para enfrentar los retos de un mundo cada vez más digitalizado.

4.6.2 Estudiantes

Se les consultó a los estudiantes lo siguiente: Imagine la educación en El Salvador en algunos años, Imagine la educación en El Salvador en algunos años, ¿cómo describe las actividades didácticas que podrán ser utilizadas en el futuro para promover la

participación e interacción en entornos virtuales de aprendizaje?, el informante clave al cual denominaremos (**estudiante 11**), nos dice lo siguiente:

"En el futuro, la educación en El Salvador podría emplear una variedad de actividades didácticas para fomentar la participación e interacción en entornos virtuales de aprendizaje: Realidad virtual y aumentada para experiencias inmersivas, inteligencia artificial para personalizar el aprendizaje, plataformas de juegos educativos para hacer el aprendizaje más divertido, y proyectos de colaboración en línea que aborden problemas locales y globales"

Estamos altamente encaminados al futuro en que la Inteligencia Artificial (IA) se implementará para ofrecer experiencias de aprendizaje personalizadas, adaptando los contenidos y la retroalimentación a las necesidades individuales de cada estudiante. Las plataformas de colaboración en tiempo real facilitarán la interacción continua y efectiva entre estudiantes y docentes, mientras que la gamificación avanzada introducirá elementos de juego que no solo harán el aprendizaje más entretenido, sino que también fomentarán una mayor motivación y compromiso.

Abonado a esto, la Realidad Aumentada (AR) y la Realidad Virtual (VR) serán utilizadas para crear experiencias de aprendizaje altamente inmersivas, permitiendo a los estudiantes interactuar con contenidos de manera más realista y envolvente. Estas innovaciones no sólo enriquecerán el proceso educativo, sino que también promoverán un entorno de aprendizaje más colaborativo y participativo, alineado con las tendencias tecnológicas emergentes y las pedagogías del futuro.

CAPÍTULO V: CONCLUSIONES/RECOMENDACIONES Y/O PROPUESTAS

En el contexto de la educación superior en El Salvador, el uso de los entornos virtuales de aprendizaje ha cobrado relevancia, especialmente tras la pandemia COVID-19. Las instituciones educativas en conjunto con el apoyo del Ministerio de Educación Ciencia y Tecnología adoptaron plataformas digitales para facilitar la enseñanza, lo que ha llevado a la necesidad de desarrollar estrategias didácticas significativas que se adapten a este nuevo entorno educativo.

La educación superior desempeña un papel decisivo en la vida de los estudiantes, no solo en términos profesionales, sino también en aspectos personales y sociales para poder propiciar un desarrollo armónico e integral, fomentando la autonomía y la independencia en esta etapa universitaria ya que cada uno de los estudiantes debe aprender a gestionar su tiempo, toma de decisiones, resolución de problemas y de igual manera, desarrollar sus habilidades de pensamiento crítico, analítico y de comunicación.

En la educación superior hay momentos didácticos los cuales se deben de realizar mediante la clase avanza, estos para fortalecer y estructurar el proceso de enseñanza aprendizaje, estos están sujetos a cambios según sean las necesidades, pero se recalcan tres momentos importantes los cuales son: saberes previos y calentamientos el cual se prepara mediante una actividad de aprendizaje inicial, momento de desarrollo y práctica de la clase es aquí donde se lleva a cabo la implementación de esta misma o la actividad de aprendizaje que se ha determinado anteriormente y por último el momento de cierre o de retroalimentación, este momento proporciona una evaluación o retroalimentación de la clase.

Es importante reconocer que estos momentos forman parte de una correcta aplicación de conocimientos didácticos además de aportar valiosas enseñanzas para la mejora de la educación virtual y proporcionar estrategias didácticas significativas. De esta manera, el impacto de las nuevas tecnologías y el uso de estas mismas permite apreciar la aceptación de los estudiantes sobre la implementación de los entornos virtuales de aprendizaje en las clases.

La educación superior ha vivido un proceso de transición de la modalidad presencial a la semi presencial y virtual; este proceso ha sido tedioso para algunos estudiantes y docentes, ya que influyen diferentes factores como las pocas habilidades tecnológicas, falta de conectividad de calidad, hardware y software inadecuado, entre otras. Es así, como fue de gran relevancia conocer en este proceso investigativo, los factores que inciden en la

participación e interacción de los entornos virtuales de aprendizaje, lo cual conllevó a realizar la investigación denominada: “Estrategia didáctica para promover la interacción y participación en los entornos virtuales de aprendizaje de los estudiantes de primer año de la carrera de Administración de Empresas de la Universidad Gerardo Barrios” el cual tuvo como principal objetivo analizar una estrategia didáctica para promover la participación y la interacción en los entornos virtuales de aprendizaje.

5.1 CONCLUSIONES

Habiendo obtenido los hallazgos cualitativos de la investigación, se hace posible establecer las siguientes conclusiones:

- La educación superior es uno de los niveles más importantes del currículo educativo, ya que los estudiantes se forjan en un entorno donde desarrollan y potencian las habilidades construidas en niveles educativos inferiores. Sin embargo, las modalidades educativas virtuales no permitieron potenciar estos aspectos, debido a la falta de un diseño instruccional adecuado.
- A pesar de que la mayoría de los estudiantes tienen conocimiento del manejo de entornos virtuales de aprendizaje, debido a que la práctica docente para el desarrollo de las clases en estos está enfocada en la interacción unidireccional, no permite la participación e intercambio de ideas de manera interactiva entre los estudiantes.
- Los programas y contenidos de estudio están orientados a una participación e interacción activa de los estudiantes, sin embargo, que estas actividades didácticas sean desarrolladas de forma unidireccional o priorizando el trabajo individual, limita una secuencia participativa e interactiva en la modalidad virtual.
- Para romper la brecha digital en este nivel educativo, es necesario que exista capacitación y actualización constante de los docentes, logrando así la mejora de estrategias didácticas que estén vinculadas a los distintos estilos y ritmos de aprendizaje, al trabajo colaborativo y a la búsqueda de la centralización del hecho educativo basado en las necesidades estudiantiles.

5.2 RECOMENDACIONES

En relación con los hallazgos, y a las conclusiones realizadas, se presentan a continuación las siguientes recomendaciones:

- Para optimizar la experiencia de aprendizaje se debe de implementar una práctica docente con base a un enfoque en el cual se fomente la participación y la interacción activa de los estudiantes, para esto, es esencial el uso de los entornos virtuales de aprendizaje de manera más interactiva, para mejorar la calidad del proceso educativo y permitan a los estudiantes un espacio integral para el intercambio de ideas, el trabajo colaborativo y la construcción del conocimiento.
- Los docentes deben de participar de manera proactiva y continua en cursos que se enfoquen en desarrollar el pensamiento crítico y autónomo del estudiante mediante el uso efectivo de los entornos virtuales de aprendizaje, esto con el fin de fomentar en ellos una secuencia participativa e interactiva dirigida a la modalidad virtual y semipresencial.
- Desarrollar e integrar recursos educativos que se complementan con herramientas multimedia y actividades colaborativas y participativas, ya que estas permitirán que los estudiantes adquieran conocimientos teóricos y desarrollen habilidades prácticas y sociales. La creación de estas actividades tiene como propósito fortalecer la conexión entre docentes y estudiantes, promoviendo un ambiente de apoyo y colaboración.
- Los estudiantes deben de ser orientados y concientizados del uso de la tecnología en sus primeros años de estudios universitarios, esto con el propósito que cada uno sea autónomo en proyectarse a futuro en el sentido del uso de los entornos virtuales de aprendizaje de manera exitosa.

5.3 PROPUESTA DE ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA PARTICIPACIÓN E INTERACCIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE LICENCIATURA EN ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS, UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS

A) PRESENTACIÓN:

Ser un educador de nivel superior en El Salvador implica enfrentarse a desafíos y a nuevas oportunidades en lo que conlleva la labor docente, uno de ellos es estar en formación constante sobre el uso de metodologías y diseño de actividades que estimulen y garanticen la calidad de la enseñanza.

La educación superior ha evolucionado a lo largo del tiempo, por lo cual se habla de un nivel educativo donde el estudiante posee una formación previa y el docente universitario debe de proveer una transición paulatina y un proceso de adaptación respecto al cambio tecnológico y académico, este mismo debe de incentivar la participación e interacción, promoviendo la flexibilidad y accesibilidad a las plataformas y entornos virtuales de aprendizaje.

Es por eso, por lo que a través de la siguiente propuesta se plantea una estrategia didáctica para ser implementada con el propósito de dinamizar la educación no presencial y fortalecer el área de los entornos virtuales de aprendizaje mediante la promoción de la participación e interacción de los estudiantes.

De esta manera, la idea principal de la estrategia didáctica es apoyar por medio de ella con actividades a través de recursos tecnológicos a los docentes y de esta manera beneficiar a los estudiantes, ya que esta se enmarca en promover su participación e interacción de forma integral.

B) JUSTIFICACIÓN

La propuesta de Estrategia Didáctica para Promover la Interacción y Participación en los Entornos Virtuales de Aprendizaje de los Estudiantes de Primer Año de la Carrera de Licenciatura en Administración de Empresas de la Universidad Gerardo Barrios es de suma importancia para la respuesta a las necesidades, a las carencias descritas y a las sugerencias dadas, registradas en los hallazgos obtenidos, brindándonos una oportunidad para dinamizar las deficiencias identificadas.

Dicha propuesta se fundamenta en los principios de la interactividad y participación en la modalidad virtual.

La interactividad virtual debe proponer un componente tecnológico y otro pedagógico. Por un lado, la interactividad tecnológica se refiere a la caracterización e incidencia de las herramientas que se utilizan durante el aprendizaje y que se implementan para organizarlo y generar procesos que faciliten la apropiación del conocimiento. Por otro lado, la interactividad pedagógica (instruccional), que es donde incide el profesor, guía la construcción del aprendizaje por parte de los estudiantes mediante el diseño instruccional y la organización de las actividades (Tipán-Renjifo & Jordán-Buenaño, 2021 p. 139-143)

Abonado a esto la participación complementa la interacción, es por eso que se menciona lo siguiente:

Los ambientes virtuales se convierten en un espacio positivo de aprendizaje, toda vez que crea acceso y continuidad a lo que se aprende en diversas situaciones y que la participación y la interacción entre los implicados están orientadas a distribuir apoyos y ayudas. (Fajardo y otros 2022, p. 93-97).

Dicho esto, se llevará a cabo la propuesta mediante diversas líneas de acción, cada una con sus propios objetivos que guiarán el desarrollo de las actividades. Los docentes serán los responsables de ejecutar estas acciones, desarrollando las metodologías correspondientes y proporcionando los recursos necesarios para su implementación.

Por lo tanto, la realización de esta misma tiene como objetivo beneficiar directamente a la Universidad Gerardo Barrios, específicamente a los estudiantes de primer año de la carrera de Licenciatura en Administración de Empresas, con el fin de mejorar la participación e interacción en los entornos virtuales de aprendizaje.

C) OBJETIVOS

Objetivo general:

- Dinamizar el proceso de enseñanza aprendizaje implementando una estrategia didáctica enfocada en promover la participación e interacción en los entornos virtuales de aprendizaje de la carrera de Licenciatura en Administración de Empresas.

Objetivos Específicos:

- Enlistar actividades didácticas que sean aplicadas en los estudiantes de primer año de la carrera de Licenciatura en Administración de Empresas.
- Presentar una estrategia didáctica que promueva la participación e interacción en los estudiantes de Licenciatura en Administración de Empresas.

D) ANTECEDENTES

En las últimas décadas, el desarrollo de las tecnologías ha transformado muchas áreas, siendo la educación una de las más impactadas. La manera en que los estudiantes acceden a sus clases ha cambiado notablemente, marcando el fin de la exclusividad de la modalidad presencial. Y surgen las opciones presenciales y virtuales ganando terreno, ofreciendo flexibilidad y accesibilidad a los estudiantes. La educación en línea permite a los alumnos aprender desde cualquier lugar, eliminando barreras geográficas y facilitando el acceso a una amplia variedad de recursos y conocimientos.

Como lo menciona Carballo (2021):

El auge de Internet propició el desarrollo de plataformas de aprendizaje en línea. El Salvador comenzó a experimentar con la integración de tecnologías emergentes en el ámbito educativo. La introducción de computadoras en las escuelas marcó el inicio de una transición hacia la digitalización de la enseñanza. La educación virtual se consolidó como una modalidad efectiva y flexible. Con ello, las investigaciones comenzaron a explorar la participación y el comportamiento de los estudiantes en entornos virtuales. Factores como el diseño instruccional, la interactividad y la retroalimentación se identificaron como elementos clave. (p. 53-61)

Con relación a lo anterior, se aborda el impacto del Internet en la educación, subrayando la adopción de tecnologías emergentes en El Salvador. En este contexto, el gobierno ha implementado diversos programas en las escuelas con el objetivo de digitalizar el sistema educativo. Por medio de esto, la educación virtual ha sido reconocida por su adaptabilidad. Consecuentemente, han surgido investigaciones que examinan la participación y la interacción de los estudiantes en entornos virtuales de aprendizaje, identificando como factores clave el diseño instruccional, la interactividad y la retroalimentación, estas investigaciones destacan la relevancia de estos elementos en la mejora de la experiencia educativa en entornos digitales.

Sin embargo, la pandemia de COVID-19 aceleró de manera drástica la transición hacia la educación virtual en todos los niveles. Debido a este acontecimiento, las instituciones educativas tuvieron que adaptarse rápidamente a las medidas de distanciamiento social, lo que resultó en una mayor dependencia de la tecnología para la enseñanza y el aprendizaje, este cambio ha producido transformaciones significativas en los métodos de enseñanza y aprendizaje, así como en las infraestructuras y políticas educativas.

En relación con lo antes mencionado, en la tesis elaborada por Flores Flores, et al., (2022) “Uso de herramientas tecnológicas en el proceso educativo no presencial en los profesores del bachillerato técnico del Instituto Nacional Isidro Menéndez de la ciudad de San Miguel” se hace referencia que:

Prácticamente todos los estudiantes que estaban en la modalidad del tipo presencial a consecuencia del virus de la pandemia del Covid-19 se vieron en la necesidad de pasar a una modalidad virtual de enseñanza-aprendizaje, recibiendo así su educación desde sus hogares, esto implicó un verdadero desafío para los profesores y a su vez para los estudiantes, pues tenían que adaptarse a esta nueva realidad.

Este hallazgo señala que el simple uso de un entorno virtual de aprendizaje no asegura que los estudiantes tengan la oportunidad de participar e interactuar. En otras palabras, en un modelo de educación virtual, es crucial desarrollar estrategias didácticas que promuevan tanto la participación como la interacción para alcanzar un aprendizaje significativo y de alta calidad.

En resumen, los avances tecnológicos han tenido un gran impacto en muchos campos, siendo la educación uno de los más afectados. Es por ello por lo que, las modalidades de estudio presenciales y virtuales han cambiado drásticamente el acceso de los estudiantes a sus clases, proporcionando mayor flexibilidad y accesibilidad. Por tanto, en El Salvador, la digitalización del sistema educativo ha sido promovida por el gobierno, subrayando la importancia del diseño instruccional, la interactividad y la retroalimentación en los entornos virtuales. Además, la pandemia de COVID-19 aceleró esta transición, forzando a profesores y alumnos a adaptarse rápidamente a la educación en línea, este cambio destaca la necesidad de desarrollar estrategias didácticas que garanticen la participación e interacción de los estudiantes, lo cual es crucial para lograr un aprendizaje significativo y de calidad.

E) FUNDAMENTO

Esta propuesta de mejora al proceso de enseñanza aprendizaje enfocada en promover la participación e interacción en los entornos virtuales en los estudiantes de Primer año de la carrera de Licenciatura en Administración de Empresas, se fundamenta en el artículo 4 de la Ley de Educación Superior de El Salvador, la cual establece lo siguiente:

Según la Ley de Educación Superior (1995) en el Art, 4.

“La educación superior es todo esfuerzo sistemático de formación posterior a la enseñanza media y comprende: La Educación Tecnológica y la Educación Universitaria”.

La educación tecnológica tiene como propósito la formación y capacitación de profesionales y técnicos especializados en la aplicación de los conocimientos y destrezas de las distintas áreas científicas o humanísticas. La educación universitaria es aquella que se orienta a la formación en carreras con estudios de carácter multidisciplinario en la ciencia, el arte, la cultura y la tecnología, que capacita científica y humanísticamente y conduce a la obtención de los grados universitarios.

Basados en el artículo anterior, el objetivo de la Educación Superior se orienta en la formación intrínseca de profesionales multidisciplinarios, con conocimientos en diferentes campos desde el arte hasta la tecnología esto con la finalidad que como seres humanos puedan contribuir al desarrollo del país. Es por eso por lo que, se deben de fortalecer desde los primeros años de la carrera un proceso de enseñanza aprendizaje en el cual centren su atención en la transmisión de conocimiento desarrollando habilidades y preparándose para su futuro profesional.

También La Organización de las Naciones Unidas para la Cultura, las Ciencias y la Educación UNESCO (1998) en la Conferencia mundial sobre la educación superior en el Art 12 Potencial y desafíos de la tecnología, inciso **b** se menciona lo siguiente:

“Crear nuevos entornos pedagógicos, que van desde los servicios de educación a distancia hasta los establecimientos y sistemas “virtuales” de enseñanza superior, capaces de salvar las distancias y establecer sistemas de educación de alta calidad.”

De igual manera en el inciso **c** se menciona:

Aprovechar plenamente las tecnologías de la información y la comunicación con fines educativos, esforzándose al mismo tiempo por corregir las graves desigualdades existentes entre los países, así como en el interior de estos en lo que respecta al acceso a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

En este sentido, el desarrollo de nuevas formas de enseñanza debe incluir sistemas y plataformas virtuales para la búsqueda de aprender a superar las barreras de la distancia y ofrecer así mismo una educación de alta calidad.

Las tecnologías de la información y la comunicación TICs nos ofrecen a los docentes y estudiantes oportunidades de mejora en la educación, sin embargo, cabe recalcar que existen desigualdades en el acceso a estas mismas en especial en un país que geográficamente no cuenta con el potencial necesario para poder acceder desde lugares rurales a plataformas virtuales.

Es por eso, que es necesario aprovechar el potencial que se tenga ya sea en los Centros Educativos o Universidades, para garantizar un acceso equitativo a las nuevas tecnologías y fomentar con ellas mismas la participación y la interacción para poder lograr que los estudiantes puedan desarrollarse mediante una educación presencial o no presencial.

F) LÍNEAS DE ACCIÓN.

Para el desarrollo de una propuesta estratégica didáctica que promueva la interacción y participación en los entornos virtuales de aprendizaje, dirigida a los estudiantes de primer año de la Licenciatura en Administración de Empresas de la Universidad Gerardo Barrios, se han estructurado seis líneas de acción. Estas están relacionadas con los momentos clave de la secuencia didáctica.

Cabe aclarar que dichas líneas, no representan una exclusión o un rechazo de las actividades didácticas que los docentes entrevistados ya realizan en los entornos virtuales de aprendizaje, por tanto, se busca el mismo fin, pero de manera más dinámica, es decir, distinto desarrollo de las actividades. Por ello, esta propuesta, no busca dar indicaciones estandarizadas de cómo se debe realizar cada actividad, sino en qué momento de la secuencia didáctica, se pueden adaptar para lograr la participación e interacción de los estudiantes de forma permanente

Según Sicaján (2014):

Una Secuencia Didáctica debe permitir identificar tanto sus propósitos, sus condiciones de inicio, desarrollo y cierre, como los procesos y resultados; sin embargo, no es necesariamente una secuencia lineal ni es de carácter rígido y cierre, como los procesos y resultados.

A continuación, se presentan las líneas de acción diseñadas para mejorar la participación e interacción de los estudiantes en estos entornos.

Momento inicial.

Objetivo del momento inicial: Preparar a los estudiantes para la participación y motivarlos para el aprendizaje.

Línea de acción 1	
Diseño y aplicación de actividades	Objetivo: Crear un ambiente propicio para el aprendizaje crítico y la interacción desde el inicio del curso.
Actividad	Uso y Aplicación
Debates	Fomentar el pensamiento crítico, la argumentación y la expresión oral en temas empresariales.
Encuestas en Tiempo Real	Emplear herramientas como Google Forms para realizar encuestas rápidas y brindar retroalimentación oportuna.
Foros de Discusión	Facilitar la reflexión profunda y la interacción asincrónica sobre temas empresariales.

Sesiones de Retroalimentación en Grupo	Organizar sesiones donde los estudiantes puedan discutir comentarios y sugerencias en conjunto.
---	---

Tabla 3. Línea de acción 1 - Diseño y aplicación de actividades – Fuente: Elaborado por los investigadores

Línea de acción 2	
Uso de herramientas tecnológicas	Objetivo: Familiarizar a los estudiantes con las herramientas tecnológicas que serán fundamentales en el desarrollo del curso.
Actividad	Uso y Aplicación
Plataformas Colaborativas	Utilizar plataformas como Microsoft Teams, Google Workspace o Slack para facilitar la colaboración en tiempo real.
Exposición de Contenidos a través de Videoconferencia	Sesión en vivo a través de plataformas como Zoom o Microsoft Teams donde el profesor expone el contenido.
Utilización de Materiales Multimedia	Uso de presentaciones, infografías y videos explicativos que complementan la exposición en vivo.
Diarios de Aprendizaje	Pedir a los estudiantes que mantengan un diario en línea donde registren sus reflexiones sobre el material, desafíos y progresos.

Tabla 4. Línea de acción 2 - Uso de herramientas tecnológicas - Fuente: Elaborado por los investigadores

Momento de desarrollo.

Objetivo del momento de desarrollo: Facilitar la colaboración y comunicación entre estudiantes y docentes, fomentando el desarrollo de habilidades y competencias, a través de un entorno interactivo y participativo.

Línea de acción 3	
Feedback continuo	Objetivo: Garantizar una retroalimentación continua y efectiva que guíe a los estudiantes en su proceso de aprendizaje.
Actividad	Uso y Aplicación
Role-Playing (Juegos de Roles)	Desarrollar habilidades de negociación, liderazgo y resolución de conflictos a través de la interpretación de roles específicos.
Salas de Trabajo	Crear salas de reunión virtuales en plataformas como Canvas, Instructure, Blackboard para colaboración en grupos pequeños.
Evaluaciones Formativas Rápidas	Realizar evaluaciones rápidas como cuestionarios cortos o ejercicios interactivos para obtener una visión inmediata del entendimiento de los estudiantes.
Preguntas y Respuestas	Crear espacios para que los estudiantes hagan preguntas durante la videoconferencia en vivo, utilizando funciones de chat o herramientas interactivas.

Tabla 5. Línea de acción 3 - Feedback continuo - Fuente: Elaborado por los investigadores

Línea de acción 4	
Desarrollo de actividades interactivas	Objetivo: Promover la participación activa y la aplicación práctica de conocimientos a través de actividades interactivas.
Actividad	Uso y Aplicación
Explicación de Conceptos Clave a través de Módulos Interactivos	Utilización de módulos de aprendizaje que incluyan explicaciones detalladas, ejemplos, cuestionarios y evaluaciones en línea.
Creación de Podcasts Empresariales	Desarrollar habilidades de comunicación y difusión de conocimiento mediante la creación de podcasts sobre temas empresariales.
Juegos de Simulación Financiera	Aplicar conocimientos financieros en un entorno simulado para promover la interacción y la participación activa.

Ejercicios Prácticos	Asignar tareas prácticas y cuestionarios que los estudiantes deben completar en plataformas como Canvas, Instructure, Blackboard, o Socrative.
-----------------------------	--

Tabla 6. Línea de acción 4 - Desarrollo de actividades interactivas - Fuente: Elaborado por los investigadores

Momento de cierre

Objetivo del momento de cierre: Evaluar y consolidar los conocimientos adquiridos.

Línea de acción 5	
Evaluaciones en entornos virtuales de aprendizaje	Objetivo: Evaluar el progreso de los estudiantes de manera continua y formativa, utilizando herramientas digitales.
Actividad	Uso y Aplicación
Cuestionarios y Test Interactivos en Línea	Utilizar plataformas como Google Forms, Quizlet o Kahoot para crear cuestionarios interactivos en línea.
Proyectos Digitales y Presentaciones Virtuales	Asignar proyectos que los estudiantes deben desarrollar y presentar en sesiones en línea.
Evaluaciones Basadas en Simulaciones y Juegos	Implementar simulaciones y juegos en línea que planteen problemas reales que los estudiantes deben resolver utilizando el conocimiento adquirido.
Desafíos y Problemas en Tiempo Real	Implementar desafíos en línea que los estudiantes deban resolver durante sesiones sincrónicas, utilizando herramientas colaborativas.

Tabla 7. Línea de acción 5 – Evaluaciones en entornos virtuales - Fuente: Elaborado por los investigadores

Línea de acción 6	
Proyectos y Evaluaciones Finales	Consolidar el aprendizaje mediante la aplicación de conocimientos a situaciones prácticas y evaluaciones finales.
Actividad	Uso y Aplicación
Evaluaciones Continuas mediante Herramientas Digitales	Realizar evaluaciones continuas utilizando herramientas digitales como Edmodo, Moodle, y Google Classroom, que permiten adaptar las evaluaciones al progreso y necesidades individuales de los estudiantes.
Presentación de Proyectos Integradores	Asignar proyectos finales que integren varios temas y habilidades aprendidas, permitiendo a los estudiantes

	presentar y defender sus trabajos ante sus compañeros y docentes.
Simulación de Entrevistas de Desempeño	Organizar entrevistas de desempeño simuladas donde los estudiantes demuestren sus habilidades y conocimientos adquiridos, recibiendo retroalimentación detallada.
Exámenes de Aplicación Práctica	Diseñar exámenes que incluyan problemas prácticos y escenarios reales, donde los estudiantes apliquen sus conocimientos en situaciones similares a las que enfrentarán en el mundo real.

Tabla 8. Línea de acción 6 – Proyectos y evaluaciones finales - Fuente: Elaborado por los investigadores

G) METODOLOGÍA

- Jornadas de Capacitación Virtual: Organizar jornadas intensivas de formación en línea centradas en el uso de herramientas digitales para la evaluación continua y la enseñanza interactiva.
- Talleres Prácticos Asistidos: Implementar talleres en los que los maestros puedan practicar y recibir retroalimentación sobre la creación de evaluaciones en línea, proyectos digitales y simulaciones virtuales.
- Grupos de Trabajo Colaborativo: Crear grupos de maestros que trabajen juntos en la implementación de técnicas de retroalimentación continua y evaluación formativa, compartiendo experiencias y mejores prácticas.
- Mentoría Personalizada: Establecer un sistema de mentoría donde maestros experimentados en estas técnicas guíen a aquellos que necesitan más apoyo en su integración.
- Seguimiento y Evaluación Continua: Realizar un seguimiento regular de la aplicación de las técnicas aprendidas, proporcionando soporte adicional y evaluando el impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

H) RECURSOS

Humanos

- Docentes horas clases
- Docentes de planta
- Estudiantes

Institucionales

- Universidad

GLOSARIO

Estrategia: Acciones que se planifican con la finalidad de alcanzar un objetivo para lograr una meta específica.

Didáctica: Estudia la manera efectiva de cómo enseñar, cómo aprender las personas, los métodos o recursos que funcionan mejor y los ambientes esenciales o propicios para el aprendizaje.

Aprendizaje: Proceso por el cual adquirimos conocimientos, habilidades y actitudes.

Metodología: Métodos o técnicas que se utilizan para poder llevar a cabo un trabajo de manera organizada o efectiva.

Recursos didácticos: Materiales y herramientas que se usan para facilitar el aprendizaje de los estudiantes.

Evaluación: proceso que se utiliza para medir y valorar el aprendizaje de los estudiantes.

Interacción: Comunicación entre dos o más personas por medio de conversaciones en aula, virtuales, actividades grupales, entre otras.

Participación: involucrarse activamente en una actividad o en un grupo, mediante conversaciones de cualquier tipo mientras se comparten ideas u opiniones.

Colaboración: Implica trabajar entre dos o más personas juntas, esto siempre con el fin de lograr un objetivo en común.

Entorno virtual: Se puede hacer referencia a un espacio digital donde personas interactúen para realizar actividades sin tener que compartir un espacio físico.

Plataforma de aprendizaje: un entorno o espacio en línea donde estudiantes accedan a cursos donde pueden encontrar material y recursos educativos, con el propósito de facilitar el aprendizaje a distancia.

Accesibilidad: Hace referencia a la facilidad con la que las personas pueden tener acceso, usar e interactuar con algo o alguien.

Flexibilidad: Se refiere a la habilidad de poder adaptarse a situaciones o cambios sin dificultad.

Asíncrono: En la educación virtual, esto se refiere a algo que no sucede al mismo tiempo, es decir, que se puede acceder, usar, participar e interactuar en cualquier momento sin necesidad de estar en el mismo lugar.

Síncrono: En la educación virtual, se refiere a algo que ocurre al mismo tiempo, es decir, que se puede acceder, usar, participar e interactuar estando en el mismo lugar ya sea físico o virtual en tiempo real.

BIBLIOGRAFÍA

- Academy, UMOV. (02 de 02 de 2018). La importancia de la interacción en ambientes de enseñanza virtual. Obtenido de UMOV Academy: <https://universidadenlinea.umov.mx/2018/02/02/interaccion-en-ensenanza-virtual/>
- Aguilar Gavira, Sonia; Barroso Osuna, Julio. (07 de 2015). La triangulación de datos como estrategia en investigación educativa. *Redalyc* (47), 73-88. <https://www.redalyc.org/pdf/368/36841180005.pdf>
- Albert Sangrá y Mercedes González Sanmamed. (2004). La transformación de las universidades: a través de las TIC, discursos y prácticas. Universitat Oberta de Catalunya, dirección científica de la Cátedra UNESCO de e-learning de la Universitat Oberta de Catalunya. Barcelona: Eureka Media, SL. Obtenido de <https://www.uoc.edu/dt/esp/sangra1104.pdf>
- Alex Durán Riquelme y Cherie Flores Fernández. (16 de 05 de 2022). Participación activa en clases. Factores que intervienen en la interacción de los estudiantes en clases online sincrónicas. *Instituto de Investigaciones Bibliotecológicas*, 129-142. doi:<https://doi.org/10.34096/ics.i46.11069>
- Allen Quesada Pacheco. (2013). Aprendizaje colaborativo en entornos virtuales: los recursos de la Web 2.0. *Revistade Lenguas ModeRnas*. Obtenido de <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/rlm/article/view/12370/11624>
- Alvarado Luzmdia y García Margarita. (2008). Características más relevantes del paradigma socio-crítico. *Sapiens. Revista Universitaria de Investigación*, 187-202. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=41011837011>
- Álvarez Oquendo, R. y Chamorro Benavides, D. (2017). Estrategias didácticas para la incorporación del diseño universal para el aprendizaje en la escuela rural. *Panorama, Revista Institución Universitaria Politécnico Grancolombiano*, 69-81. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6333332>
- Álvarez Sepúlveda, Humberto Andrés. (2020). Enseñanza de la historia en el siglo XXI: Propuestas para promover el pensamiento histórico.
- Arias-Gómez, J. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Revista Alergia México* (Arias-Gómez, Jesús; Villasís-Keever, Miguel Ángel;

- Miranda Novales, María Guadalupe), 201-206. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=486755023011>
- Arturo Torres. (13 de 12 de 2016). Psicología y mente. Obtenido de Búsqueda sobre David Ausubel: <https://psicologiaymente.com/desarrollo/aprendizaje-significativo-david-ausubel>
- Barrita, N. (2007). EVOLUCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS. Obtenido de <https://www.timetoast.com/timelines/evolucion-de-las-estrategias-didacticas>
- Boneu, Josep M. (2007). Plataformas abiertas de e-learning para el soporte de contenidos educativos abiertos. RUSC. Universities and Knowledge Society Journal, 36-47. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=78040109>
- Burgos, E. C. (2011). La logica de la investigación científica. redalyc, 207-236. Obtenido de redalyc.
- CABRERA, F. M. (1987). El método inductivo (tesis de maestría, universidad autónoma de nuevo león). repositorio digital. <http://eprints.uanl.mx/5599/1/1080071376.PDF>
- Carballo, Elmer Arturo. (07 de 2021). Acercándose a una política educativa digital en El Salvador. (E. A. Carballo, Ed.) REDISED, 53-61. Obtenido de <https://revistas.ues.edu.sv/index.php/redised/article/view/2482>
- Casey Hodges, Stephanie Moore, Barb Lockee, Torrey Trust y Albert Bond. (2020). The difference between emergency remote teaching and online learning. *Educause Review*, 5.
- Christian Loyola Bustos. (2020). La participación educativa como una herramienta de mejora. FORO EDUCACIONAL N°34, 35-51. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7516998>
- Claudia Vásquez Lopera y Sandra Arango Vásquez. (s.f.). Estrategias de participación e interacción en entornos virtuales de aprendizaje.
- Comenio, J. A. (1988). Revista pensamiento penal. Obtenido de pensamientopenal.com.ar:

<https://www.pensamientopenal.com.ar/system/files/2014/12/doctrina38864.pdf>

- Delgado Fernández, Marianela; Solano González. (mayo de 2009). ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS CREATIVAS EN ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE. Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación", 21. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44713058027>
- Díaz, et al. (2016). Recursos educoas, Universidad Técnica Nacional. Obtenido de Área de Tecnología Educativa y Producción de Recursos Didácticos: <https://recursos.educoas.org/sites/default/files/VE16.754.pdf>
- Educación sin fronteras - UGB. (s.f.). ugb.edu.sv. Recuperado el 2024 de 04 de 22, de ugb.edu.sv: <https://ugb.edu.sv/movilidad/>
- Eladio Zacarías Ortez. (2012). Así se investiga: pasos para hacer una investigación. En E. Z. Ortez. Obtenido de <https://biblioteca.ugb.edu.sv/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=6628>
- Enrique Mouchet. (1927). Juan Enrique Pestalozzi: su vida y sus obras. (L. Plata, Ed.) Memoria Académica, compartimos lo que sabemos, 173-246. Obtenido de https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.2119/pr.2119.pdf
- ETECÉ, E. (05 de 08 de 2021). CONCEPTO. Obtenido de CONCEPTO: <https://concepto.de/conocimiento-cientifico/>
- Felder, R. M., & Silverman, L. K. (1988). Learning and Teaching Styles in Engineering Education. Engineering Education, 674-681.
- Flores Flores, et al. (2022). USO DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS EN EL PROCESO EDUCATIVO NO PRESENCIAL EN LOS PROFESORES DEL BACHILLERATO TÉCNICO DEL INSTITUTO NACIONAL ISIDRO MENÉNDEZ DE LA CIUDAD DE SAN MIGUEL. SAN MIGUEL. Obtenido de <https://rid.ugb.edu.sv/entities/publication/7ca475a9-279d-4aca-8dd0-f9f79a240df2>
- Frida Díaz Barrigo Arceo y Gerardo Hernández Rojas. (2002). Estrategias Docentes para un aprendizaje Significativo (Segunda edición ed., Vol. 2). México, México D.F., México: McGRAW-HILL/INTERAMERICANAEDITORES, S.A

de.C.V.doi:

https://dfa.edomex.gob.mx/sites/dfa.edomex.gob.mx/files/files/2_%20estrategias-docentes-para-un-aprendizaje-significativo.pdf

Gabino, M. (2021). Diseño y gestión de entornos virtuales de aprendizaje. SciELO Analytics. Obtenido de http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1652-67762021000100012

Galbraith & Nathanson, J. R. (2013). Strategy implementation: The role of structure and process. Boston, USA: St Paul. Scielo Scientific Electronic Library Online. Obtenido de http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1657-62762013000200007

Gámiz Sánchez, Vanesa María. (2009). ENTORNOS VIRTUALES PARA LA FORMACIÓN PRÁCTICA DE ESTUDIANTES. Universidad de Granada. Granada: Universidad de Granada. Obtenido de <https://digibug.ugr.es/handle/10481/2727>

Garrison, Anderson & Archer. (09 de 2015). Redalyc. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/688/68838021008.pdf>

Girona, La Red de Innovación Docente en ABP de la Universidad de. (2012).

Guilar, Moisés Esteban. (2009). Las ideas de Bruner: "de la revolución cognitiva" a la "revolución cultural". EDUCERE, 235-241. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35614571028.pdf>

Gutierrez, A. M. (15 de 06 de 2004). JUAN AMOS COMENIO: CONCEPTO Y NATURALEZA DE LA PEDAGOGÍA. Quipukamayok, 101-104. doi:<https://doi.org/10.15381/quipu.v11i21.5495>

Hernández Arteaga, I., Recalde Meneses, J., & Luna, J. A. (2015). ESTRATEGIA DIDÁCTICA: UNA COMPETENCIA DOCENTE EN LA FORMACIÓN. Revista Latinoamericana de Estudios Educativos, 73-94. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=134144226005>

Hernández et al. (2015). ESTRATEGIA DIDÁCTICA: UNA COMPETENCIA DOCENTE EN LA FORMACIÓN. Revista Latinoamericana de Estudios

- Educativos, 73-94. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=134144226005>
- Hernández-Sampieri, R. (2014). Metodología de la investigación. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica. Obtenido de https://apiperiodico.jalisco.gob.mx/api/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia_de_la_investigacion_-_roberto_hernandez_sampieri.pdf
- Iralí Araque, L. M. (27 de 10 de 2017). Entornos virtuales para el aprendizaje. DIALNET.UNIRIOJA, 86-100. doi:<http://doi.org/10.14483/23464712.11721>
- Isabel Hernández Arteaga, Jesús Recalde Meneses, José Alberto Luna. (s.f.). latinoam.estud.educ.
- Itzel Cabrero Iriberry y Ana Razo. (06 de 2016). EL PODER DE LAS INTERACCIONES EDUCATIVAS EN EL APRENDIZAJE DE LOS JÓVENES. CIDE, 1-10. Obtenido de <https://www.inee.edu.mx/wp-content/uploads/2019/01/razo-ana-el-poder-de-las-interacciones-educativas-2016.pdf>
- Juan Luis Álvarez Gayou Jurgenson. (2014). Universidad Autonoma del Estado de Hidalgo. Obtenido de <https://www.uaeh.edu.mx/https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/tlahuelilpan/n7/r1.html>
- Julia Flutter. (2007). Teacher development and pupil voice. The Curriculum Journal, vol. 18. doi:<https://doi.org/10.1080/09585170701589983>
- Laurente Cárdenas, C. M. (2020). Entornos virtuales en el desarrollo de competencias digitales en docentes de Educación Superior, Tesis Universidad César Vallejo. Repositorio Digital Institucional. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/40403>
- León et al. (2004). Generalidades sobre la metodología de investigación. Campeche, México: Colección material didáctico. Obtenido de https://www.unacar.mx/contenido/gaceta/ediciones/metodologia_investigacion.pdf
- LIFEDER. (09 de 01 de 2023). lifeder. Obtenido de lifeder: Lifeder. (9 de enero de 2023). Conocimiento científico. Recuperado de: <https://www.lifeder.com/conocimiento-cientifico/>.

- Marcelino Cuesta y Fco J. Herrero. (2009). Introducción al muestreo. Editorial Kamar. Obtenido de <http://www.editorialkamar.com/et/archivo04.pdf>
- María Lourdes Rincón. (2008). Los entornos virtuales como herramientas de asesoría académica en la modalidad a distancia. Revista Virtual Universidad Católica del Norte, 18-29. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194215513009>
- María Lourdes Rincón. (2008). Los entornos virtuales como herramientas de asesoría académica en la modalidad a distancia. Revista Virtual Universidad Católica del Norte, 18-29. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194215513009>
- Martínez Castro Roberto. (2018). Evolución y tendencias de la formación a distancia y virtual. SENA, 82. doi:<https://doi.org/10.23850/25907662.1851>
- Martínez Castro, R. (2018). Evolución y tendencias de la formación a distancia y virtual. Investigación En Gestión Administrativa Y Ciencias De La Información, 82. doi:<https://doi.org/10.23850/25907662.1851>
- MINED, F. (s.f.). Obtenido de <https://www.youtube.com/c/infodelsalvador/videos>
- Moreira, Manoel Area. (2018). La educación en el laberinto tecnológico. ECCOS Revista Científica, 72-125. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/323269232_La_educacion_en_el_laberinto_tecnologico_de_la_escritura_a_las_maquinas_digitaes_de_Manuel_Area_Moreira
- Murillo et al. (2019). Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza. Scientific Electronic Librery Online, 138-148. Obtenido de http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S2550-65872019000100138&lng=es&nrm=iso
- Olivi, R. F. (2004). Practicas con tecnologías. Praxis educativa, 10-17. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/1531/153126089002.pdf>
- Orellana Guevara, C. (2016). La estrategia didáctica y su uso dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje en el contexto de las bibliotecas escolares. e-

- Ciencias de la Información, 134-154.
doi:<https://doi.org/10.15517/eci.v7i1.27241>
- Org.ve. (2021). Obtenido de
<https://cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/view/457/644>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, UNESCO. (1993). Revista trimestral de educación comparada. Perspectivas, XXIII, 289-305. Recuperado el 17 de 05 de 2024, de
<https://medull.webs.ull.es/pedagogos/DEWEY/deweys.pdf>
- Pearson Latam - Higher Education. (26 de 04 de 2022). Pearson Latam. Obtenido de Pearson Latam - Higher Education:
<https://blog.pearsonlatam.com/educacion-del-futuro/estrategias-didacticas-que-seran-utilizadas-en-2022>
- Pérez Alcalá, María del Socorro. (2009). La comunicación y la interacción en contextos virtuales de aprendizaje. Apertura. Obtenido de
<https://www.redalyc.org/pdf/688/68820815003.pdf>
- Pérez et al. (2007). Investigación, fundamentos y metodología. México: pearson education. Obtenido de <https://mitrabajodegrado.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/11/cid-investigacion-fundamentos-y-metodologia.pdf>
- Programa de formación virtual para docentes y estudiantes - MINEDUCYT. (01 de 03 de 2022). mined.gob.sv. Recuperado el 2024 de 04 de 22, de
<https://www.mined.gob.sv/2022/03/01/mined-y-secretaria-de-innovacion-anuncian-nueva-convocatoria-para-el-programa-de-formacion-virtual-para-docentes-y-estudiantes/>
- R. Poncela. (2013). LA INTERACCIÓN EN LOS NUEVOS ESPACIOS DE APRENDIZAJE. UNIVERSIDAD DE JAÉN. Obtenido de
<https://www.educacionfpydeportes.gob.es/eu/dam/jcr:bfc179df-10fa-4f47-8a66-4e590524a24b/2014-bv-15-14raul-poncela-pdf.pdf>
- ReCrea. (s.f.). Coordinación de Universidad Abierta Innovación Educativa y Educación a Distancia. Obtenido de ReCrea Red de Creación y Reflexión en Innovación Educativa: <https://recrea.cuaieed.unam.mx/modelos-de-ensenanza>

- Roberto Hernández Sampieri. (2014). Metodología de la investigación. En R. H. Sampieri, Metodología de la investigación (pág. 60). Mc Graw Hill Education. Obtenido de <https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>
- Robles Adrián Segura y Gallardo Ángel. (2013). ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE: NUEVOS. Granada (España): Universidad de Granada (España). Obtenido de <https://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/numero132/Articulos/Formato/177.pdf>
- Rodolfo Alcázar Portillo. (2015). Theory of Interactions, the foundations. Toulouse, Francia: NoSpaze Editores. Obtenido de https://books.google.com/books?id=WdamBgAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=inauthor:%22Rodolfo+Alcazar+Portillo%22&hl=es&newbks=1&newbks_redir=1&sa=X&ved=2ahUKEwi18_TDoJ2GAXWdSjABHStYDIQQ6AF6BAgHEAI
- Roger Canales, Rosmeris Hernández. (2021). Estrategias de enseñanza virtual y su incidencia en el aprendizaje de los estudiantes de Lenguaje y Literatura de Segundo Ciclo de Educación Básica del Centro Escolar Caserío El Limón (Tesis Universitaria, Universidad de El Salvador). Repositorio institucional, CIUDAD UNIVERSITARIA ORIENTAL. Obtenido de <https://ri.ues.edu.sv/id/eprint/25101>
- Ruth Colvin Clark y Richard E. Mayer. (2016). E-Learning y la ciencia de la instrucción: pautas comprobadas para consumidores y diseñadores de aprendizaje multimedia (Vol. cuarto). (Wiley, Ed.) Nueva Jersey, Nueva Jersey, Estados Unidos: 2016. doi:978-1-119-01588-1 (electrónico)
- Salinas, Jesús. (01 de 2004). Cambios metodológicos con las TIC. Estrategias didácticas y entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje. REDINED, 469-481. Obtenido de <https://scholar.google.com/sv/scholar?q=Cambios+metodol%C3%B3gicos+>

- con+las+TIC.+Estrategias+did%C3%A1cticas+y+entornos+virtuales+de+ense%C3%B1anza-aprendizaje&hl=es&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholart
- Sánchez, E. M.-S. (s.f.). Educomunicacion.es. Obtenido de https://educomunicacion.es/figuraspedagogia/0_montessori.htm
- Sylvia Lima Montenegro & Francisco Nodarse. (2017). La educación a distancia en entornos virtuales de enseñanza aprendizaje. *Reflexiones didácticas*, 31-47. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/4780/478055149003/html/>
- Tapia, María Lourdes. (16 de 03 de 2019). Procesos psicológicos en los entornos virtuales. *Redalyc*, 91-108. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/122/12264369006/html/>
- Thurmond, V. y. (2024). Understanding Interactions in Distance. *International Journal of Instructional*.
- Valdez, et al. (2022). Estrategias de aprendizaje autónomo en el contexto de la educación virtual. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 959-969.
- Villoria, et al. (2023). La autonomía del aprendizaje como factor clave del proceso de construcción del conocimiento. *Revista EduSol*, 180-192. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1729-80912023000200180&script=sci_arttext

ANEXOS

ANEXO 1



ENTREVISTA A DOCENTES UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS

Tema: Estrategia didáctica para promover la interacción y participación en los entornos virtuales de aprendizaje de los estudiantes de primer año de la carrera de Licenciatura en Administración de Empresas de la Universidad Gerardo Barrios.

1. ¿Cuál ha sido su experiencia como docente en la enseñanza en entornos virtuales relacionado a la administración de empresas?
2. ¿Qué aspectos de los entornos virtuales de aprendizaje ha encontrado más gratificantes o desafiantes hasta ahora?
3. ¿Cuáles han sido los principales desafíos que ha enfrentado al enseñar materias de administración de empresas en entornos virtuales de aprendizaje?
4. ¿Qué cambios ha tenido que hacer en su metodología de enseñanza para abordar estos desafíos?
5. ¿Ha experimentado con alguna metodología o enfoque de enseñanza específico que considere especialmente útil en entornos virtuales de aprendizaje?
6. ¿Cómo describiría el nivel de interacción y participación de los estudiantes en las asignaturas virtuales de administración de empresas que ha impartido?
7. ¿Qué estrategias ha utilizado para fomentar la participación e interacción de los estudiantes en el aprendizaje en línea de la administración de empresas?
8. ¿Qué recursos o herramientas de los entornos virtuales de aprendizaje han sido de utilidad en la enseñanza para la enseñanza de la administración de empresas?
9. ¿Hay algún entorno virtual de aprendizaje en específico que considere especialmente útil para incentivar la participación e interacción de los estudiantes de licenciatura en administración de empresas?
10. ¿Qué características tiene que cumplir una estrategia didáctica para promover la participación e interacción de los estudiantes en los entornos virtuales de aprendizaje?
11. ¿Qué características debe poseer una estrategia didáctica que evalúe la participación e interacción en los entornos virtuales de aprendizaje?

12. ¿Qué soluciones o prácticas ha desarrollado para vencer los desafíos para promover la participación e interacción en los entornos virtuales de aprendizaje?
13. ¿Qué tipo de estrategias didácticas utiliza en la actualidad para desarrollar sus clases virtuales de manera participativa?
14. ¿Qué tipo de estrategias didácticas utiliza en la actualidad para desarrollar sus clases virtuales para incentivar la interacción entre los estudiantes?
15. Imagine la educación en El Salvador en algunos años, ¿cómo describe las estrategias didácticas que podrán ser utilizadas en el futuro para promover la participación e interacción en entornos virtuales de aprendizaje?

ANEXO 2



ENTREVISTA A ESTUDIANTES UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS

Tema: Estrategia didáctica para promover la interacción y participación en los entornos virtuales de aprendizaje de los estudiantes de primer año de la carrera de Licenciatura en Administración de Empresas de la Universidad Gerardo Barrios.

1. ¿Cuál ha sido su experiencia como estudiante de la administración de empresas con los entornos virtuales de aprendizaje?
2. ¿Qué aspectos de los entornos virtuales de aprendizaje ha encontrado más fáciles para interactuar con sus compañeros?
3. ¿Qué aspectos de los entornos virtuales de aprendizaje ha encontrado más difíciles para interactuar con sus compañeros?
4. ¿En comparación con las clases presenciales cuales son los cambios en la metodología de enseñanza de los docentes en los entornos virtuales de aprendizaje que promueven la participación y la interacción?
5. ¿Qué actividades considera más oportunas para participar e interactuar en los entornos virtuales de aprendizaje?
6. ¿Cuáles son las formas de trabajo que considera útiles en los entornos virtuales de aprendizaje?
7. ¿Cómo describiría el trabajo colaborativo (en equipo) en las materias virtuales que ha cursado de administración de empresas?
8. ¿Qué actividades podrían fomentar la participación e interacción de sus compañeros en los entornos virtuales de aprendizaje?
9. ¿Qué características debe poseer una actividad de clases que evalúe la participación e interacción en los entornos virtuales de aprendizaje?
10. ¿Qué soluciones o prácticas deben los docentes desarrollar para vencer los desafíos para promover la participación e interacción en los entornos virtuales de aprendizaje?
11. ¿Qué tipo de actividades didácticas se deben desarrollar en las clases virtuales para que las secciones sincrónicas sean participativas?
12. ¿Qué tipo de actividades didácticas se deben desarrollar para que las sesiones sincrónicas sean interactivas?

13. ¿Cuáles son los factores que le estimulan a participar e interactuar en los entornos virtuales de aprendizaje, cuáles son los que no le estimulan?
14. Imagine la educación en El Salvador en algunos años, ¿cómo describe las actividades didácticas que podrán ser utilizadas en el futuro para promover la participación e interacción en entornos virtuales de aprendizaje?

ANEXO 3

UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS



FACULTAD DE POSGRADO

MAESTRÍA EN DOCENCIA CON ENFOQUE EN ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Introducción: El siguiente documento ha sido elaborado por estudiantes egresados de maestría en docencia universitaria, practicando un ejercicio de investigación relacionado con: “Estrategia didáctica para promover la interacción y participación en los entornos virtuales de aprendizaje de los estudiantes de primer año de la carrera de Licenciatura en Administración de Empresas de la Universidad Gerardo Barrios.”

Objetivo: Validar la guía de entrevista presentada a continuación con el propósito de mejorarla antes de su aplicación definitiva.

Orientaciones: De acuerdo con su experiencia, califique el instrumento presentado y exprese sus observaciones como usted considere conveniente. A continuación, se le presentan varios criterios a evaluar en (Sí) o (No), marque con una “X” la opción que mejor represente su respuesta, luego agregue comentarios de ser necesarios. Además, se necesita que valore los aspectos generales del instrumento indicando si el instrumento puede o no aplicarse; al final se le pide que coloque su nombre y fecha de validación. De antemano, muchas gracias por su tiempo.

ÍTEM	CRITERIOS QUE EVALUAR										Observaciones (si debe eliminarse o modificarse un ítem por favor indique)
	Claridad en la redacción		Coherencia interna		Inducción a la respuesta (Sesgo)		Lenguaje adecuado con el nivel del informante		Mide lo que pretende		
Nº	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
1											Pese a tener en la parte final un apartado “explique” la pregunta se presta para obtener una respuesta cerrada. Esta se podría plantear de forma distinta; por ejemplo:

2											<p>Pese a tener en la parte final un apartado “explique” la pregunta se presta a obtener una respuesta cerrada.</p> <p>Esta se podría plantear de forma distinta; por ejemplo:</p>
3											
4											<p>Pese a tener en la parte final un apartado “explique” la pregunta se presta para obtener una respuesta cerrada. Esta se podría plantear de forma distinta; por ejemplo:</p>
5											<p>Pese a tener en la parte final un apartado “explique” la pregunta se presta para obtener una respuesta cerrada. Esta se podría plantear de forma distinta; por ejemplo:</p>
6											<p>Pese a tener en la parte final un apartado “explique” la pregunta se presta para obtener una respuesta cerrada. Esta se podría plantear de forma distinta; por ejemplo:</p>
7											<p>Pese a tener en la parte final un apartado “explique” la</p>

El número de ítems es suficiente para recoger la información (En caso de ser negativa su respuesta, sugiera los ítems a añadir)			
VALIDEZ			
APLICABLE		NO APLICABLE	
APLICABLE ATENDIENDO A LAS OBSERVACIONES			
Analizado por:			Fecha

ANEXO 4. PREGUNTAS DE LA GUÍA DE ENTREVISTA POR CATEGORÍAS E INFORMANTES

CATEGORÍAS	DOCENTES	ESTUDIANTES
<p>La modalidad virtual en la educación superior.</p>	<p>¿Cuál ha sido su experiencia como docente en la enseñanza en entornos virtuales con relación a la administración de empresas?</p> <p>¿Qué aspectos de los entornos virtuales de aprendizaje ha encontrado más gratificantes o desafiantes hasta ahora?</p> <p>¿Cuáles han sido los principales desafíos que ha enfrentado al impartir materias en entornos virtuales de aprendizaje dentro de la carrera de Administración de Empresas?</p> <p>¿Qué cambios ha tenido que hacer en su metodología de enseñanza para abordar estos desafíos?</p> <p>¿Ha experimentado con alguna metodología o enfoque de enseñanza específico que considere especialmente útil en entornos virtuales de aprendizaje?</p>	<p>¿Estudias al menos una materia virtual en la carrera Licenciatura en Administración de Empresas?</p> <p>¿Cuál ha sido su experiencia como estudiante de Administración de Empresas con los entornos virtuales de aprendizaje?</p> <p>¿En comparación con las clases presenciales cuales son los cambios en la metodología de enseñanza de los docentes en los entornos virtuales de aprendizaje que promueven la participación y la interacción?</p>
<p>Características de los entornos virtuales de aprendizaje.</p>	<p>¿Cómo describiría el nivel de interacción y participación de los estudiantes en las asignaturas virtuales de administración de empresas que ha impartido?</p> <p>¿Hay algún entorno virtual de aprendizaje en específico que considere especialmente útil para incentivar la participación e interacción de los estudiantes?</p> <p>¿Qué características tiene que cumplir una estrategia didáctica para promover la participación e interacción de los estudiantes en los entornos virtuales de aprendizaje?</p>	<p>¿Qué aspectos de los entornos virtuales de aprendizaje ha encontrado más fáciles para interactuar con sus compañeros?</p> <p>¿Qué aspectos de los entornos virtuales de aprendizaje ha encontrado más difíciles para interactuar con sus compañeros?</p> <p>¿Qué características debe poseer una actividad de clases que evalúe la participación e interacción en los entornos virtuales de aprendizaje?</p>

<p>Participación e interacción en entornos virtuales de aprendizaje.</p>	<p>¿Qué soluciones o prácticas ha desarrollado para vencer los desafíos para promover la participación e interacción en los entornos virtuales de aprendizaje?</p> <p>¿Qué tipo de estrategias didácticas utiliza en la actualidad para desarrollar sus clases virtuales de manera participativa?</p> <p>¿Qué tipo de estrategias didácticas utiliza en la actualidad para desarrollar sus clases virtuales para incentivar la interacción entre los estudiantes?</p>	<p>¿Qué actividades considera más oportunas para participar e interactuar en los entornos virtuales de aprendizaje?</p> <p>¿Cuáles son los factores que le estimulan a participar e interactuar en los entornos virtuales de aprendizaje, cuáles son los que no le estimulan?</p>
<p>Estrategias didácticas en entornos virtuales de aprendizaje.</p>	<p>¿Qué estrategias ha utilizado para fomentar la participación e interacción de los estudiantes en el aprendizaje en línea?</p> <p>¿Qué recursos o herramientas de los entornos virtuales de aprendizaje han sido de utilidad en la enseñanza dentro de la carrera de Administración de Empresas?</p> <p>¿Qué características debe poseer una estrategia didáctica que evalúe la participación e interacción en los entornos virtuales de aprendizaje?</p>	<p>¿Cuáles son las formas de trabajo que considera útiles en los entornos virtuales de aprendizaje?</p> <p>¿Cómo describiría el trabajo colaborativo (en equipo) en las materias virtuales que ha cursado de administración de empresas?</p> <p>¿Qué actividades podrían fomentar la participación e interacción de sus compañeros en los entornos virtuales de aprendizaje?</p> <p>¿Qué soluciones o prácticas deben los docentes desarrollar para vencer los desafíos para promover la participación e interacción en los entornos virtuales de aprendizaje? ¿Qué tipo de actividades didácticas se deben desarrollar para que las sesiones sincrónicas sean interactivas?</p>
<p>Factores tecnológicos que inciden en el proceso educativo.</p>	<p>Imagine la educación en El Salvador en algunos años, ¿Cómo describe las estrategias didácticas que podrán ser utilizadas en el futuro para promover la participación e interacción en entornos virtuales de aprendizaje?</p>	<p>Imagine la educación en El Salvador en algunos años, ¿cómo describe las actividades didácticas que podrán ser utilizadas en el futuro para promover la participación e interacción en entornos virtuales de aprendizaje?</p>

Tabla 9 - Preguntas de la guía de entrevista por categorías e informantes.