

UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS

FACULTAD DE POSTGRADO

**MAESTRÍA EN DOCENCIA CON ENFOQUE EN ENTORNOS VIRTUALES DE
APRENDIZAJE**



**Universidad
Gerardo Barrios**



TRABAJO PARA OPTAR AL GRADO DE MAESTRO (A) EN:

DOCENCIA CON ENFOQUE EN ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

TEMA:

**ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE: SU INFLUENCIA EN EL TRABAJO
COLABORATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE LICENCIATURA
EN PSICOLOGÍA DE LA UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS, SEDE SAN
MIGUEL.**

PRESENTADO POR:

LICDA. GLENDA EVELYN LUNA ENAMORADO

MVNP180222

LIC. MARVIN ELIAS GARAY MEZA

MVNP179622

LIC. JOSÉ VICENTE ARGUETA GUEVARA

MVNP179922

ASESOR:

MSC. LUIS ALFREDO CHÉVEZ FLORES

EL SALVADOR, SAN MIGUEL, JULIO DE 2025

ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE: SU INFLUENCIA EN
EL TRABAJO COLABORATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE LA
CARRERA DE LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA DE LA
UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS, SEDE SAN MIGUEL.

AUTORIDADES

Msc. José Salvador Alvarenga Rivera

RECTOR

DEGI. Sirhan Raúl Rivas

VICERRECTOR ACADÉMICO

Ph.D Yaneth Rubidia Campos de Rivas

FISCAL

Msc. Miguel Antonio Flores Castro

DECANO DE LA FACULTAD DE POSTGRADO

AGRADECIMIENTOS

Quiero expresar mi profundo agradecimiento, en primer lugar, a Dios, por brindarme la fortaleza física y mental necesaria para llevar a cabo este proyecto. Su guía ha sido fundamental en mi camino, permitiéndome contar con el apoyo de personas invaluableles en los momentos de mayor dificultad, lo que ha hecho posible la realización de este trabajo.

A mi madre, Elsy Idalia Meza de Garay, le agradezco su incondicional respaldo a lo largo de este proceso formativo. Su amor, consejos y orientación han sido pilares fundamentales para alcanzar esta meta, impulsándome a seguir adelante a pesar de los desafíos encontrados en el camino.

A mi padre, José Elías Garay Mejía, le expreso mi gratitud por su constante apoyo en cada una de mis decisiones, por alentarme a perseverar y por motivarme a cumplir los sueños que me he propuesto.

A mi esposa, Glenda Evelyn Luna Enamorado, le reconozco su valioso apoyo a lo largo de este proceso de formación que hemos decidido emprender juntos. Su acompañamiento en la elaboración de este proyecto de investigación y su apoyo incondicional en los momentos más difíciles han sido una fuente de motivación para seguir adelante.

A mis hermanos, Jonatan Garay y Saúl Garay, les agradezco por ser un aliento en los momentos más difíciles de mi formación. Su ánimo y compañía han sido fundamentales para mantenerme enfocado en mis estudios, brindándome alegría en los momentos de mayor presión académica.

A mi asesor de tesis, Msc. Luis Alfredo Chévez Flores, le agradezco su orientación, paciencia y compromiso durante este proceso. Su guía ha sido clave para la culminación de esta investigación, brindándonos siempre su tiempo y conocimiento para resolver inquietudes y mejorar nuestra formación académica.

A mi compañero de tesis, Vicente Argueta, le agradezco por su esfuerzo y dedicación en la realización de este proyecto. Compartir largas jornadas de trabajo y corregir observaciones juntos ha sido una experiencia enriquecedora que nos ha permitido mejorar nuestra labor investigativa.

A mi familia y amigos, les expreso mi gratitud por su constante ánimo y apoyo, motivándome a seguir adelante y a cumplir este objetivo tan importante en mi vida.

A mis maestros, quienes han compartido sus conocimientos y experiencia, les agradezco por contribuir a mi formación académica y profesional. Gracias a sus enseñanzas, he podido fortalecer mis habilidades y prepararme para desempeñarme con éxito en el ámbito laboral.

A todos ustedes, mi más sincero agradecimiento por su incondicional apoyo en este proceso.

Marvin Elias Garay Meza

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, expreso mi más profundo agradecimiento a Dios todopoderoso, autor de mi vida, por concederme el privilegio de alcanzar un nuevo logro académico con la culminación de la Maestría en Docencia en Entornos Virtuales de Aprendizaje. Asimismo, agradezco a Jesús sacramentado por ser mi refugio y fortaleza en los momentos más desafiantes, guiando cada uno de mis pasos con su amor infinito y su divina sabiduría.

A mi madre, María del Rosario Enamorado de Luna por ser la mejor mamá del mundo, por darme su apoyo ilimitado e incondicional, por creer en mi en todo momento, por enseñarme principios y valores que sin duda han sido mis mejores herramientas en este camino. Gracias infinitas por tu amor y entrega.

A mi padre, Coronado Luna, por ser el mejor papá, por su amor incondicional, su apoyo y consejos maravillosos que me hacían subir el ánimo para continuar avanzando todos los días de mi vida.

A mi amado esposo, Marvin Elías Garay Meza, por ser mi pilar, mi refugio y el amor que sostiene cada uno de mis pasos. En cada instante, tu apoyo incondicional, tu amor sincero y tu fortaleza han sido mi mayor inspiración. Gracias por estar siempre a mi lado, por compartir mis sueños como si fueran tuyos, por alentarme en cada desafío y celebrar conmigo cada victoria. Este es nuestro tercer gran logro juntos, una muestra más de que cuando caminamos de la mano, no hay meta imposible. Tu fe en mí, tu amor inquebrantable y tu constante motivación son el motor que me impulsa a seguir adelante con valentía y esperanza.

A mi ángel, mi hermano Hugo Luna que desde el cielo sigue guiando mis pasos, siendo mi ejemplo a seguir. Su amor, fortaleza y enseñanzas viven en mí, inspirándome a seguir adelante con valentía y determinación.

A mis hermanas, Brenda Luna y Jacqueline Luna por siempre apoyarme y creer en mis capacidades y alentarme siempre en seguir adelante en cada uno de mis proyectos.

A mis hermanos, Jimmy Luna, Abel Luna, Ever Luna, José Luna y Roberto Luna por ser un apoyo incondicional y creer en mi en cada uno de los proyectos que me he propuesto.

A mi mejor amigo, Deris Gómez, por ser ese hermano de otra sangre que siempre me brindó su apoyo incondicional y ánimo en los momentos más difíciles. Agradezco tu presencia en

mi vida, tu compañía en los momentos de estrés, incluso a pesar de tus propias responsabilidades. Gracias por creer en mí, impulsarme a seguir adelante y demostrarme una amistad sincera y valiosa.

A mis queridos amigos, compañeras de trabajo, a mis alumnos y a cada uno de los padres de familia, por su ánimo constante y la confianza que depositaron en mí fueron fundamentales en este proceso. Cada palabra de aliento, cada gesto de solidaridad y cada oportunidad que me brindaron me acercaron un paso más a este logro.

A mi asesor de tesis, Msc. Luis Alfredo Chévez Flores por su gran apoyo, motivación y paciencia ofrecido en este trabajo, por habernos transmitido los conocimientos obtenidos y habernos llevado paso a paso en este aprendizaje.

A mi compañero de trabajo de tesis, por su esfuerzo y dedicación en este proyecto.

Glenda Evelyn Luna Enamorado

AGRADECIMIENTOS

Primeramente, doy gracias a Dios por haberme brindado fortaleza y sabiduría en cada paso de mi vida, con su presencia constante me dio el valor y la fuerza necesaria para superar los retos y completar el trabajo de tesis.

Agradecer a mi familia especialmente a mis papás, por su amor incondicional, su apoyo y por creer en mí, incluso en los momentos más difíciles.

Agradecer a mis hermanos, porque este logro es tanto de ellos como mío, porque siempre han sido gran apoyo y motivación en mi vida, gracias por sentirse orgullosos de mí, por tener paciencia y comprensión en cada momento difícil que pase.

Agradecer a mi novia, por siempre creer en mí, por su apoyo, paciencia en momentos complicados, a mis amigos porque ellos han sido parte de mi proceso, nos hemos apoyado mutuamente en todo el trayecto de estudio.

A mí asesor Msc. Luis Alfredo Chévez Flores, mi asesor de tesis, quiero expresar mi más sincera gratitud por su invaluable conocimiento, paciencia y apoyo a lo largo de este proceso. Sus orientaciones no solo aportaron un gran valor a este proyecto, sino que también contribuyeron de manera significativa a mi desarrollo personal y profesional.

José Vicente Argueta Guevara

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	12
CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	14
1.1 SITUACIÓN PROBLEMÁTICA	14
1.2 DELIMITACIÓN.....	17
1.2.1 Alcances	17
1.2.2 Limitaciones.....	17
1.2.3 Delimitación de la investigación.....	17
1.3 ENUNCIADO DEL PROBLEMA	18
1.4 JUSTIFICACIÓN	18
1.5 OBJETIVOS	20
1.5.1 Objetivo General	20
1.5.2 Objetivos específicos	20
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO.....	21
2.1 ANTECEDENTES HISTÓRICOS	21
2.1.1 Origen de Entornos Virtuales de Aprendizaje	21
2.1.2 Origen del trabajo colaborativo	22
2.1.3 Entornos virtuales y trabajo colaborativo.....	24
2.2 ELEMENTOS TEÓRICOS	29
2.2.1 Entornos Virtuales de Aprendizaje.....	29
2.2.2 Características de los entornos virtuales.....	36
2.2.3 Trabajo colaborativo.....	39
2.2.4 Características del trabajo colaborativo.....	42
2.2.5 Influencia de entornos virtuales en el trabajo colaborativo.	52
2.2.6 Métodos de enseñanza que promueven el trabajo colaborativo	56
2.2.7 Actividades de enseñanza que promueven el trabajo colaborativo.....	61

2.3 DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS Y OPERACIONALIZACIÓN DE CATEGORÍAS.....	64
2.3.1 Definición de términos básicos	64
2.3.2 Operacionalización de categorías.....	66
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	69
3.1 TIPO DE ESTUDIO.....	69
3.2 ENFOQUE.....	69
3.3 MÉTODO.....	71
3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA.....	71
3.4.1 Población.....	71
3.4.2 Muestra.....	72
3.5 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	74
3.5.1 Técnicas	74
3.5.2 Instrumento.....	75
3.6 ETAPAS DE LA INVESTIGACIÓN.....	76
3.7 PROCEDIMIENTO DE ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	77
CAPITULO IV: HALLAZGOS EN LA INVESTIGACIÓN	78
4.1 Presentación y Discusión de resultados	78
4.2 Análisis y triangulación de datos	124
4.2.1 Categoría: Entornos virtuales de aprendizaje y trabajo colaborativo.....	124
4.2.2 Categoría: Características y funciones.....	126
4.2.3 Categoría: Estrategias pedagógicas.....	129
4.2.4 Categoría: Desafíos que surgen en entornos virtuales	132
CAPITULO V: CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES Y PROPUESTA	135
5.1 CONCLUSIONES	135
5.2 RECOMENDACIONES.....	139
5.3 PROPUESTA PEDAGÓGICA.	143

5.3.1 PRESENTACIÓN	145
5.3.2 JUSTIFICACIÓN	147
5.3.3 OBJETIVOS	151
5.3.4 ANTECEDENTES	152
5.3.5 FUNDAMENTO	156
5.3.6 LÍNEAS DE ACCIÓN.....	160
5.3.7 METODOLOGÍA.....	181
5.3.8 RECURSOS	182
5.3.9 GLOSARIO DE LA PROPUESTA.....	183
5.3.10 BIBLIOGRAFÍA DE LA PROPUESTA	184
GLOSARIO	188
BIBLIOGRAFÍA	191
ANEXOS	206
ANEXO 1: CARTA DE AUTORIZACIÓN DE LA FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES DE LA UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS.....	207
ANEXO 2: GUÍA DE ENTREVISTA PARA DOCENTES	209
ANEXO 3: GUÍA DE ENTREVISTA PARA ESTUDIANTES	211
ANEXO 4: VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS (DOCENTES Y ESTUDIANTES).....	213
ANEXO 5: PREGUNTAS DE LAS GUIAS DE ENTREVISTA POR CATEGORIAS, SUBCATEGORIAS E INFORMANTES	223
ANEXO 6: CARTA DE APROBACIÓN DEL ASESOR PARA REVISIÓN DEL INFORME FINAL	227
ANEXO 7: FIRMAS DE INTEGRANTES DEL EQUIPO Y ASESOR DE TESIS	228

INTRODUCCIÓN

En educación, uno de los efectos debido a la pandemia COVID-19, ha sido el uso de los entornos virtuales de aprendizaje como herramientas de una modalidad educativa no presencial. La implementación de estos entornos requirió la adaptación de las metodologías de enseñanza-aprendizaje, ajustándose a las demandas propias del funcionamiento de estas plataformas virtuales. Esto permite la utilización de trabajo colaborativo como una herramienta de aprendizaje, en la cual los estudiantes interactúan y adquieren conocimientos de manera conjunta con el apoyo de sus compañeros.

Por esta razón, surgió la necesidad de llevar a cabo la investigación titulada “Entornos virtuales de aprendizaje: su influencia en el trabajo colaborativo de los estudiantes de la carrera de Licenciatura en Psicología de la Universidad Gerardo Barrios, sede San Miguel”. Dado que el uso de estos entornos continua vigente, es importante conocer si los estudiantes de Psicología están aprovechando adecuadamente los beneficios que estos ofrecen al realizar actividades de manera colaborativa identificando la relación que existe entre estos entornos, la interacción y participación de los alumnos en el desarrollo del trabajo grupal.

Este proyecto de investigación está compuesto por cinco capítulos. **El capítulo I**, se enfoca en el problema de investigación, donde se analiza la situación problemática identificada, en la cual se describe cómo los entornos virtuales de aprendizaje influyen en el trabajo colaborativo y en la adquisición de conocimientos por parte de los estudiantes, además se establecen los objetivos que se pretenden alcanzar con el desarrollo de la investigación y la justificación del estudio, entre otros aspectos importantes.

En el capítulo II, se presenta el marco teórico, que incluye el origen de las categorías en estudio, en este punto se contemplan como estas dos dimensiones se fueron introduciendo en los procesos educativos y como han sido objeto de estudio en los últimos años, además se presentan los elementos teóricos relacionados, en los cuales se aborda desde la definición de las unidades de análisis, características principales, ventajas y desventajas y como se relacionan entre sí, concluyendo la operacionalización de términos básicos y categorías.

Con respecto al **capítulo III**, describe la metodología empleada para realizar la investigación, en la cual se utilizó un enfoque cualitativo dado que la población en estudio

estaba compuesta por docentes y estudiantes, donde los datos obtenidos de los alumnos se recolectó por medio de grupos focales donde se dividió en 2 grupos para facilitar la recolección de información que brindan cada grupo de participantes, mientras que los datos obtenidos de los maestros fue recolectada por medio de entrevistas semiestructuradas además se detallan los pasos a seguir para obtener los resultados que formarán parte del estudio.

En cuanto al **capítulo IV**, se desarrolla el análisis e interpretación de resultados, estos son hechos en base a las respuestas proporcionadas por docentes y estudiantes, en dicho análisis se evaluaron las respuestas a cada una de las preguntas, seleccionando las que mejor describan la investigación y que proporcionen datos relevantes para el estudio, se enmarcaron las ventajas y desventajas de los entornos virtuales y el trabajo colaborativo desde el punto de vista de los miembros de la muestra, además de conocer los desafíos que enfrentar con la utilización de estos entornos.

Finalmente, en el **capítulo V** se describen las conclusiones a las que se ha llegado con la implementación del estudio, estas son en base a los hallazgos que proporciono la investigación, además se enlistan algunas recomendaciones que puede llegar a ser útiles al momento de realizar procesos de enseñanza-aprendizaje que realizan docentes y estudiantes, también se presenta una propuesta metodológica en la cual los datos proporcionados pueden llegar a ser de utilidad para mejorar la implementación de curso de manera no presencial.

Esta investigación se llevó a cabo con el propósito de diseñar una propuesta a partir de los resultados obtenidos que favorezca el desarrollo del trabajo colaborativo en los entornos virtuales de aprendizaje, ya que estos representan una oportunidad viable para que el proceso educativo se desarrolle en diferentes modalidades de estudio.

CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

La tecnología se ha convertido en un aspecto relevante de la sociedad, debido a que ha transformado la forma de vida, es decir, la manera de relacionarse y comunicarse. Usar celulares, Tablet, computadoras entre otros, se ha vuelto una actividad cotidiana. De esto, la educación no es la excepción, ya que por la pandemia de COVID-19 esta tuvo que adaptarse a un proceso de transición hacia la modalidad virtual, ante la necesidad de continuar con el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Esto sin duda fue de mucha utilidad para permitir que los estudiantes pudieran continuar su proceso de aprendizaje y no perder el año escolar. Sin embargo, también sucedió que, algunos estudiantes no utilizaban la tecnología para fines educativos, para citar un ejemplo, fue conocido que algunos estudiantes usaban sus aparatos tecnológicos para entretenerse, con actividades ajenas a su proceso educativo, como el ver vídeos, navegar en las redes sociales entre otras. Esto ocasionó que su proceso de enseñanza-aprendizaje no fuese efectivo por completo.

En la actualidad, el avance tecnológico ha transformado significativamente la educación superior, de manera creciente a través de los entornos virtuales de aprendizaje (EVA). Estos entornos, comprenden plataformas y herramientas digitales diseñadas para facilitar el acceso a recursos educativos, que permiten una variedad de situaciones educativas como lo es la interacción entre estudiantes y docentes, y la gestión de actividades académicas.

En este sentido, en la Universidad Gerardo Barrios, se han implementado las modalidades tanto no presenciales como semipresenciales por medio de diversos entornos virtuales de aprendizaje para desarrollar enfoques educativos que posibiliten la formación de los estudiantes de la carrera de Licenciatura en Psicología promoviendo actividades didácticas que buscan la estimulación de las competencias sociales y lograr así la capacidad para trabajar de manera colaborativa.

A pesar de lo descrito, la modalidad presencial ha vuelto a ser protagonista o preferencial en el proceso educativo, a través del uso de dispositivos electrónicos y otras herramientas tecnológicas como los entornos virtuales de aprendizaje como recursos complementarios. Este fenómeno resulta positivo, sin embargo, los entornos virtuales de aprendizaje y demás

recursos tecnológicos, no tienen un papel primordial en el hecho educativo ya que al ser utilizados como auxiliares no son aprovechados al máximo pasando desapercibidas muchas de sus características que pueden servir en actividades de carácter colaborativas o grupales.

Otra de las limitaciones que conlleva el carácter auxiliar de los recursos y entornos virtuales de aprendizaje es el hecho de que no representan una función principal en el aprendizaje, fácilmente pueden ser no necesarios y volverse así, ignorados u olvidados. Esto provoca que el proceso educativo se vea expuesto a una pérdida de calidad debido a que el desarrollo de las jornadas o de las clases ocurre de manera tradicional, es decir, el estudiante percibe conocimientos, no interactúa con sus pares, lo que causa la continuidad del trabajo individual.

Esta situación resulta ser desventajosa para el campo de la psicología, debido a que está enfocada en el análisis de comportamientos y dinámicas sociales, es decir, se beneficia particularmente de la experiencia de aprendizaje colaborativo. En este sentido, los entornos virtuales que no sean utilizados para promover el trabajo colaborativo pierden la oportunidad de ser un espacio donde los estudiantes pueden interactuar, compartir ideas y trabajar juntos en proyectos sin las limitaciones físicas de un aula tradicional.

Con este estudio, se identificó y observo la influencia que existe entre los entornos virtuales de aprendizaje y el trabajo colaborativo. Además, se analizó el tipo de interacción y trabajo colaborativo que los estudiantes realizan en los entornos virtuales.

En este sentido Mora-Vicarioli y Hooper-Simpson (2016), mencionan que los entornos virtuales permiten a los estudiantes ampliar el acceso a la educación, promover el trabajo en grupo y el aprendizaje activo por su flexibilidad debido a que se centran en el estudiante y no tanto en el rol que el docente tienen.

Por otra parte, identificar cómo estos entornos influyen en el trabajo colaborativo es esencial para entender su impacto en el aprendizaje y en el desarrollo de competencias clave para los estudiantes de Licenciatura en Psicología. El trabajo colaborativo es fundamental en la formación de la psicología, ya que refleja las dinámicas que enfrentan en su práctica profesional, la capacidad de trabajar eficazmente en equipo, comunicarse claramente y resolver problemas en conjunto, son habilidades fundamentales.

El estudio, se realizó en la Universidad Gerardo Barrios y se consideraron los aspectos cualitativos que tienen con relación con los entornos virtuales de aprendizaje y su influencia

en el trabajo colaborativo, se identificaron las herramientas y plataformas más utilizadas, las dinámicas de interacción que se generó, y los resultados obtenidos en términos de aprendizaje y cohesión grupal.

Un elemento primordial en este proyecto fue la identificación de los desafíos y barreras que enfrentan tanto docentes como estudiantes en las modalidades semipresenciales o no presenciales, esto incluyó aspectos técnicos, como el acceso a la tecnología y la conectividad, factores pedagógicos y la efectividad de las estrategias de enseñanza utilizadas en estos entornos.

Así mismo, con el estudio se buscó explorar la diversidad de características y funciones, que tienen los entornos virtuales de aprendizaje para motivar e incentivar al estudiantado, y a los docentes a la utilización de estos con el fin de procurar interacciones significativas en las cuales se tomaron en cuenta aspectos como: los estilos y la manera de aprendizaje, las distintas formas la organización de grupos de trabajo y por ende, las diversas manera de evaluar enfocadas en el trabajo colaborativo.

Es por ello que, como lo menciona Gilly Salmón (2020), es importante contar con el apoyo y compromiso de todos los participantes, desarrollando un proceso de aprendizaje estructurado, con el cual, la formación académica utilizando entornos virtuales sea satisfactoria y exitosa para las partes involucradas.

Al final de la investigación, se ofrecieron recomendaciones prácticas para la implementación de estos espacios de manera pertinente en los procesos educativos. Estas recomendaciones, están dirigidas a la institución educativa, con el objetivo de optimizar la implementación de entornos virtuales de aprendizaje en el trabajo colaborativo de los estudiantes de la carrera de Licenciatura en Psicología.

En relación con lo descrito en los párrafos anteriores, se realizó un análisis completo del entorno de aprendizaje, proporcionando una perspectiva sobre cómo estos pueden ser aprovechados para enriquecer el trabajo colaborativo en la formación de futuros profesionales, utilizado para ello, la carrera de Licenciatura en Psicología de la Universidad Gerardo Barrios.

1.2 DELIMITACIÓN

1.2.1 Alcances

- La investigación se enfocó en examinar cómo los entornos virtuales de aprendizaje influyen en el trabajo colaborativo que realizan los estudiantes de psicología.
- La investigación permitió determinar las características y funciones que los entornos virtuales tienen al momento que los estudiantes realizan trabajo colaborativo.
- La investigación permitió conocer las estrategias pedagógicas que utilizan los docentes en el desarrollo de sus clases por medio de los entornos virtuales.
- Con base a la investigación, se diseñó una propuesta que facilite el uso de entornos virtuales de aprendizaje en el trabajo colaborativo que los estudiantes de la carrera de psicología realizan durante su proceso de formación.

1.2.2 Limitaciones

Las limitaciones que se pudieron encontrar incluyen:

- Poca colaboración por parte de los estudiantes de la carrera de psicología durante la recolección de datos.
- Poco tiempo para utilizar herramientas de recolección de datos debido a las diferentes actividades académicas.

1.2.3 Delimitación de la investigación

Espacial: Universidad Gerardo Barrios, San Miguel

Temporal: La investigación se llevó a cabo desde el mes de julio de 2024 hasta el mes de julio de 2025.

Temática: entre la temática a utilizar se encuentran

- Entornos virtuales de aprendizaje
- Características de los entornos virtuales de aprendizaje
- Trabajo colaborativo
- Influencia de entornos virtuales de aprendizaje en el trabajo colaborativo
- Actividades de enseñanza que promueven el trabajo colaborativo

1.3 ENUNCIADO DEL PROBLEMA

¿Cómo influyen los entornos virtuales de aprendizaje en el trabajo colaborativo de los estudiantes de la carrera de Licenciatura en Psicología de la Universidad Gerardo Barrios?

1.4 JUSTIFICACIÓN

En la actualidad, la integración de entornos virtuales de aprendizaje en el ámbito educativo ha transformado significativamente los métodos de enseñanza y aprendizaje. Este fenómeno, no solo ha facilitado el acceso a la información, sino que también ha potenciado la interacción y colaboración entre los estudiantes. En este sentido, se vuelve relevante que la adopción de estos entornos sea un reflejo de la modernización y adaptación del sistema educativo a las exigencias del siglo XXI. Comprender cómo estas herramientas influyen en el trabajo colaborativo es crucial para optimizar su uso y mejorar la calidad educativa.

Según Quispe, Sebrían y Yaranga (2003) en su investigación sobre “El trabajo colaborativo en la educación” menciona que:

El trabajo colaborativo crea un alto grado de compromiso por parte de las personas que forman parte de cada equipo de trabajo, incitando de esta manera a la autonomía e interacción entre los mismos, puesto que cada uno de ellos desarrolla un papel importante y además contribuye o modifica los conocimientos provocando la motivación en el progreso de las habilidades comunicativas entre los miembros del grupo de trabajo y de esta manera mejorar o revitalizar el aspecto cognitivo. Por tanto, para mejorar la educación se debe dejar de lado el aprendizaje individualista y competitivo con el que se ha trabajado durante tanto tiempo, esa educación tradicional en la que el profesor tiene el control total sobre el aula y los alumnos, convirtiéndose en un oyente. (p.9)

Debido a que el trabajo colaborativo es una metodología que fomenta el trabajo en equipo, el intercambio de ideas y el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas. Evaluar la influencia de los entornos virtuales de aprendizaje en este proceso puede proporcionar insumos valiosos sobre cómo mejorar la colaboración y el rendimiento académico de los estudiantes a través del uso efectivo de estas herramientas.

Dado que el proceso educativo se ve envuelto en un mundo cada vez más digitalizado, es esencial que los estudiantes desarrollen competencias digitales desde temprana edad. En este sentido, este estudio pudo ayudar a identificar las herramientas más efectivas y cómo

se pueden integrar de manera eficiente en el ámbito educativo ya que al identificar las herramientas digitales que tienen un impacto positivo en el trabajo colaborativo, los educadores pueden adoptar prácticas que mejoren la calidad educativa y el desempeño de los estudiantes.

Otro de los aspectos relevantes de este estudio es que dado a que se buscaba la promoción del trabajo colaborativo mediante entornos virtuales de aprendizaje, se contribuyó al desarrollo integral de los estudiantes, preparándose mejor para enfrentar los desafíos de las diferentes coyunturas a las cuales se puedan enfrentar tanto a nivel académico como laboral que demandan habilidades para trabajar de manera colaborativa.

En este sentido, Mora-Vicarioli y Hooper-Simpson (2016), en su investigación titulada “Trabajo colaborativo en ambientes virtuales de aprendizaje: Algunas reflexiones y perspectivas estudiantiles” citando a González (2009) menciona que:

Tal como lo señala González, refiriéndose al sistema educativo costarricense y a la importancia del desarrollo de actividades colaborativas: Las nuevas políticas educativas deben enfocarse en la preparación de las jóvenes generaciones para enfrentar con éxito y dignidad los cambios radicales que marcan nuestra civilización; por ello, es necesario brindar, por medio de la experiencia educativa, herramientas que promuevan sistemas colaborativos de convivencia para un adecuado desenvolvimiento social, en los que se reconozca el trabajo con otras personas como un medio fundamental para el logro de objetivos sociales, en el marco de la era de la globalización y de la sociedad del conocimiento y la información. (p.3)

Considerando que un enfoque en el trabajo colaborativo puede fortalecer la comunidad educativa, fomentando un ambiente de cooperación, apoyo mutuo y cohesión entre los estudiantes, los resultados de esta investigación pueden servir como base para la formulación de políticas educativas y estrategias de enseñanza que promuevan el uso efectivo de entornos virtuales de aprendizaje. Esto es particularmente importante para instituciones educativas que buscan implementar o mejorar su infraestructura tecnológica.

Aunque existen numerosos estudios sobre el uso de entornos virtuales de aprendizaje en la educación, hay una necesidad constante de generar evidencia empírica en contextos específicos. Este estudio proporciono datos concretos y contextualizados sobre la influencia de estas herramientas en la carrera de Licenciatura en Psicología de la Universidad Gerardo Barrios, sede San Miguel.

A manera de conclusión, este estudio no solo tiene el potencial de mejorar el proceso educativo en la Universidad Gerardo Barrios, sino que también puede contribuir significativamente a la comprensión global de la integración de entornos virtuales de aprendizaje en el trabajo colaborativo.

1.5 OBJETIVOS

1.5.1 Objetivo General

Determinar la influencia de los entornos virtuales de aprendizaje en el trabajo colaborativo de los estudiantes de la carrera de Licenciatura en Psicología de la Universidad Gerardo Barrios, Sede San Miguel

1.5.2 Objetivos específicos

- Describir las características y funciones de los entornos virtuales de aprendizaje que influyen en el trabajo colaborativo de los estudiantes de la carrera de Licenciatura en Psicología de la Universidad Gerardo Barrios, Sede San Miguel.
- Clasificar las estrategias pedagógicas desarrolladas en los entornos virtuales de aprendizaje que influyen en el trabajo colaborativo de los estudiantes de la carrera de Licenciatura en Psicología de la Universidad Gerardo Barrios, Sede San Miguel.
- Identificar los desafíos que enfrentan los docentes y estudiantes en los entornos virtuales de aprendizaje para el desarrollo del trabajo colaborativo de los estudiantes de la carrera de Licenciatura en Psicología de la Universidad Gerardo Barrios, Sede San Miguel.
- Diseñar una propuesta metodológica que fortalezca el uso de los entornos virtuales de aprendizaje en el trabajo colaborativo de los estudiantes de la carrera de Licenciatura en Psicología de la Universidad Gerardo Barrios, Sede San Miguel

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES HISTÓRICOS

2.1.1 Origen de Entornos Virtuales de Aprendizaje

En la actualidad, los entornos virtuales de aprendizaje se han consolidado como una alternativa para el desarrollo educativo, ya que facilitan la continuación del proceso formativo sin importar que estos sean utilizados tanto en la modalidad presencial, semipresencial o no presencial. No obstante, esta implementación no fue accidental, sino que es resultado de la evolución de las tecnologías.

Para Pantoja Vallejo y Zwierewicz (2008), en su artículo “Procesos de orientación en entornos virtuales de aprendizaje” citando a Lévy (2003) menciona que:

Es imposible separar al ser humano de su ambiente material, pues una técnica es producida dentro de una cultura y la sociedad se encuentra condicionada por sus técnicas. Tampoco se puede separar el mundo material del mundo de las ideas, por medio de las cuales los objetos técnicos son concebidos y utilizados por los humanos que los inventan y utilizan. Esta fuerte relación se tornó más perceptible a partir de la década del 80 cuando Internet permitió la conexión de un gran número de ordenadores, pero de manera especial fueron los años 90 los que la extendieron a todo el planeta, constituyéndose en un nuevo entorno para el intercambio de informaciones. (p.4)

En este sentido, los autores señalan que el ser humano, por su propia naturaleza, siempre está en busca de nuevos ambientes y métodos que le permitan mejorar su aprendizaje y crecimiento tanto social como profesional. Esto llevó a la creación de nuevas herramientas que facilitaron el acceso a la información, dando lugar al desarrollo de las tecnologías e internet.

En este contexto, fue hasta la creación y el uso del internet que el acceso a la información comenzó a expandirse a nivel mundial, ya que en esa época desplazarse de un lugar a otro resultaba más difícil. Con la llegada del internet, surgieron nuevas maneras de acceder a la información. No obstante, esto generó la necesidad de disponer de herramientas que permitieran acceder a toda la información que el internet podía ofrecer. Como respuesta,

las personas desarrollaron nuevas tecnologías que facilitaron dicho acceso, dando lugar a la creación de entornos virtuales que simplifican la obtención de información.

Sin embargo, Pantoja Vallejo y Zwierewicz (2008), haciendo un análisis sobre los entornos virtuales, mencionan que:

En medio de las acciones humanas organizadas a lo largo de la historia de la humanidad, la educación formal se encuentra desarrollada en entornos presenciales de aprendizaje, sin embargo, las nuevas posibilidades que nos ofrecen las TIC favorecen la construcción de espacios educativos sin las limitaciones convencionales de espacio y tiempo de la educación presencial (p.4-5)

Bajo esta perspectiva, los autores analizan cómo las TIC brindaron la oportunidad de crear nuevos espacios educativos, trascendiendo la educación a distancia tradicional y dando lugar a entornos virtuales que permiten un acceso más amplio a la formación para una mayor cantidad de estudiantes.

Es importante destacar que, acceder a estos entornos de aprendizaje no ha resultado sencillo, ya que para diseñar una metodología educativa eficaz se requerían las herramientas adecuadas para la implementación de dicho proceso. Con el paso del tiempo y los avances tecnológicos, el ser humano desarrolló estas herramientas necesarias que hicieron posible el acceso a modalidades de enseñanza virtual.

Gracias a estos avances, hoy en día, algunas instituciones educativas pueden ofrecer a sus estudiantes cursos tanto semi-presenciales como completamente no presenciales. En estos cursos, los estudiantes tienen a su disposición las herramientas digitales necesarias para lograr un proceso de formación exitoso.

2.1.2 Origen del trabajo colaborativo

El trabajo colaborativo ha sido una práctica común en la educación desde antes de la llegada de los entornos virtuales. Los estudiantes solían reunirse fuera del aula para llevar a cabo tareas, cada uno contribuyendo con sus ideas para desarrollar la actividad asignada. Este proceso implicaba diálogos, intercambio de opiniones y perspectivas, entre otros elementos, lo que permitía completar la tarea de manera efectiva.

Sin embargo, el trabajo colaborativo no se limita únicamente al ámbito educativo, sino que también es fundamental en el ámbito laboral. En esta área, la colaboración entre todos los

integrantes es importante para lograr los objetivos planteados, ya que el éxito de un proyecto grande no depende de una sola persona, sino del esfuerzo conjunto de todos los miembros del equipo de trabajo.

En este sentido, Aparicio Molina y Sepúlveda López en su investigación “Trabajo colaborativo docente: nuevas perspectivas para el desarrollo docente”, donde se utilizó un enfoque cuantitativo basado en un estudio de caso, analizan la experiencia de los docentes sobre el trabajo colaborativo y mencionan que: “Es clave comprender que el trabajo colaborativo proviene de la visión de una cultura laboral en la cual se comparten fines y se opera interdependientemente para lograr los objetivos comunes” (2019, p.2)

En relación con eso, el trabajo colaborativo surge a partir de los objetivos comunes que las personas se proponen. Cuando se comparte una misma meta, todos colaboran para alcanzarla y cumplir con lo que se ha planificado. Trabajar en equipo permite que los objetivos se logren con mayor facilidad, ya que la cooperación entre los miembros del grupo facilita la realización de los proyectos.

En cuanto a los entornos virtuales, se ha incorporado el trabajo colaborativo como una estrategia educativa que promueve la participación de todos los integrantes del grupo. Cada participante tiene la oportunidad de contribuir al proyecto de acuerdo a sus conocimientos sobre el tema en discusión, lo que favorece una interacción más efectiva entre los estudiantes.

En este aspecto, Guerrero, Polo, Martinez Royert y Ariza (2018), en su artículo “Trabajo colaborativo como estrategia didáctica para el desarrollo del pensamiento crítico” utilizando un enfoque cualitativo, analizan el trabajo colaborativo como una estrategia didáctica, y mencionan que:

El trabajo colaborativo como estrategia de aprendizaje, se basa en el trabajo en grupos de personas heterogéneas, pero con niveles de conocimiento similares para el logro de metas comunes y la realización de actividades de forma conjunta, existiendo una interdependencia positiva entre ella (p.5)

En este caso, los autores señalan que, al organizar los grupos de trabajo, los integrantes suelen tener conocimientos similares respecto al tema en desarrollo. Esto contribuye significativamente al logro de los objetivos establecidos, ya que las contribuciones de cada miembro impulsan el progreso del proyecto.

Desde el punto de vista socioformativo, Tobón Tobón y Jaik Dipp (2012) menciona que:

En la socioformación son claves los procesos de colaboración para lograr la formación integral, tanto por parte de los directivos y docentes, como de los padres y de los mismos estudiantes, buscando el logro de metas concretas. Esto implica resolver las dificultades y conflictos con diálogo, actitud positiva y responsabilidad frente al logro de los compromisos adquiridos. (p.14)

En base a ello, el trabajar de forma colaborativo permite fortalecer las relaciones socio formativas entre los estudiantes ya que con ello tiene la posibilidad de ser apoyado no solo por los docentes, sino que también por las personas que forman parte de su entorno social permitiendo así la consecución de logros propuestos al inicio del proceso formativo.

En base a todo lo mencionado, es importante señalar que la incorporación del trabajo colaborativo en la educación ha sido fundamental para el aprendizaje de los estudiantes. Esto se debe a que los integrantes del grupo se apoyan mutuamente para alcanzar un objetivo compartido y lograr el éxito en las actividades académicas que realizan.

2.1.3 Entornos virtuales y trabajo colaborativo.

La investigación de los entornos virtuales de aprendizaje y cómo estos influyen en el trabajo colaborativo, se ha vuelto un tema de mayor relevancia debido que en los últimos años, las instituciones educativas han adoptado este conjunto de herramientas tecnológicas para proporcionar al estudiante una nueva modalidad de estudio que facilite su formación académica. La necesidad de realizar trabajos grupales en una modalidad no presencial o semipresencial ha generado la incertidumbre de cómo el estudiantado se relaciona con sus pares por medio de una plataforma digital. Por ello, en esta sección se examinan los enfoques y hallazgos realizados en este campo, proporcionando fundamentos necesarios para el desarrollo del estudio.

En esta línea de investigación, Mora-Vicarioli y Hooper-Simpson mencionan que: “La importancia del trabajo colaborativo en entornos virtuales gira alrededor de cuatro factores: el método de enseñanza, los principios pedagógicos, el diseño del proceso de aprendizaje y la evaluación” (2016, p.7)

En este contexto, es importante contar con un enfoque educativo que facilite y refuerce el trabajo colaborativo entre los participantes, debido a que, esto es esencial para alcanzar una formación académica exitosa, en la que los estudiantes aprendan a socializar y a

colaborar sin necesidad de estar físicamente en el aula. Además, es fundamental que este método de enseñanza respete los principios pedagógicos, pues son estos los que guían la educación y garantizan que los procesos académicos tengan la relevancia y exactitud requerida en la formación educativa.

Por esta razón, disponer de un diseño metodológico para el aprendizaje en estos entornos, puede ser de utilidad para facilitar la comprensión de los contenidos, la promoción diversa de formas y estilos de aprendizajes y una variedad de maneras de evaluar. Al aplicar este diseño, el docente ofrece al estudiante las herramientas necesarias para mejorar su proceso de formación académica. Es decir, un diseño metodológico puede ser efectivo para promover tanto el trabajo individual como el colaborativo, fortaleciendo así todos los aspectos que estas formas de interacción y construcción de conocimiento implica.

En cuanto al trabajo colaborativo, Mora-Vicarioli y Hooper-Simpson utilizando una metodología cuantitativa, realizaron una investigación sobre la percepción que los estudiantes tienen sobre el trabajo colaborativo y sus implicaciones en la educación donde presentan los siguientes hallazgos: “En lo relativo a las posibles ventajas del aprendizaje colaborativo, se les propuso a las personas encuestadas un listado. Entre las ventajas más seleccionadas están, en orden de importancia, promover la organización, el autoaprendizaje y las habilidades de comunicación” (2016, p.22)

En este sentido, los autores identifican las principales ventajas del trabajo colaborativo en los entornos virtuales de aprendizaje, basándose principalmente en las respuestas de estudiantes que cursaban asignaturas híbridas y completamente virtuales en la Universidad Estatal a Distancia de San José, Costa Rica. Así, fomentar el trabajo colaborativo en los entornos virtuales anima a los estudiantes a coordinarse con sus compañeros, no sólo como parte del proceso académico, sino también como un estímulo para que trabajen juntos en cualquier situación que se enfrenten.

Con base a lo anterior, se puede establecer que trabajar en conjunto a través de entornos virtuales de aprendizaje permite al estudiante adquirir conocimientos de forma autónoma, sin depender constantemente de la orientación del docente. Además, facilita el desarrollo de habilidades de comunicación que favorecen el trabajo colaborativo con otros compañeros, proporcionando al estudiante las herramientas necesarias para interactuar de manera efectiva en cualquier situación en la que se encuentre.

Por otro lado, Mora-Vicarioli y Hooper-Simpson en su investigación sobre “Trabajo colaborativo en ambientes virtuales de aprendizaje: algunas reflexiones y perspectivas estudiantiles” hacen referencias a las desventajas de estos entornos: “Sobre las desventajas del aprendizaje colaborativo, se destacan la dependencia de los aportes de los demás individuos y la dificultad para tomar acuerdos” (2016, p.23)

De este modo, los autores destacan las principales desventajas del trabajo colaborativo en entornos virtuales, basándose en las respuestas de estudiantes que cursaban asignaturas híbridas y completamente virtuales en la Universidad Estatal a Distancia de San José, Costa Rica. Se observó que, trabajar en conjunto puede llevar a una dependencia entre los miembros del grupo. Esto se debe a que, al colaborar con otros, algunos estudiantes tienden a asumir que los demás se encargarán del trabajo, sin sentir la necesidad de contribuir con sus propias ideas.

A partir de lo anterior, surgen dificultades para llegar a acuerdos sobre el desarrollo del trabajo, lo que provoca discusiones entre los compañeros. Estas discusiones pueden obstaculizar el proceso de aprendizaje y retrasar la finalización de la actividad. Como resultado, puede haber insatisfacción entre los miembros del grupo e incluso la posibilidad de que el proyecto académico no se lleve a cabo debido a la falta de consenso.

Además, en su investigación “Trabajo colaborativo en ambientes virtuales de aprendizaje: algunas reflexiones y perspectivas estudiantiles”, Mora-Vicarioli y Hooper-Simpson señalan: “El apoyo de una persona tutora de cursos en línea durante el desarrollo de los trabajos colaborativos puede propiciar el éxito de estos, el estudiantado valora que mayoritariamente que el apoyo es muy bueno y excelente” (2016, p.22)

En este caso, los autores destacan la importancia del apoyo de un tutor en la realización de trabajos colaborativos, basándose en las respuestas de estudiantes que cursaban asignaturas híbridas y totalmente virtuales en la Universidad Estatal a Distancia de San José, Costa Rica. Los resultados muestran que contar con la guía de un docente al trabajar en equipo aumenta la probabilidad de que la actividad sea exitosa.

En función de lo anterior, es fundamental que, al trabajar en conjunto, se solicite el apoyo del docente responsable del curso, ya que esto ayuda a los participantes a organizar las contribuciones de cada uno. Asimismo, con la orientación del tutor, los estudiantes obtienen una comprensión más clara de lo que se debe desarrollar en el proyecto, lo que contribuye a garantizar una calificación que satisfaga a todos los integrantes del grupo.

Por otro lado, Guitert y Jiménez en su artículo: “Trabajo cooperativo en entornos virtuales de aprendizaje”, mencionan algunos puntos que debe contener el trabajo cooperativo, entre ellos: “Las afirmaciones que se hagan, las sugerencias y las opiniones, deben estar justificadas mediante argumentaciones y razones, a fin de que puedan ser criticadas de forma constructiva por el resto de miembros del grupo” (2014, p.3)

Desde esta perspectiva, los autores resaltan la importancia de la participación activa de todos los miembros del equipo, ya que es esencial para el desarrollo del trabajo en curso. Es fundamental que las contribuciones de cada integrante fortalezcan el proyecto y que todos estén de acuerdo con lo aportado, dado que, al tratarse de un proyecto grupal, esto es determinante para presentar un trabajo que potencie el aprendizaje colectivo.

Es importante considerar que, las contribuciones realizadas deben ir acompañadas de una justificación en la que el participante explique las razones para incluir esa información en el proyecto. Esto permite que los demás miembros del grupo analicen la propuesta y determinen si la aportación es pertinente para el desarrollo del proyecto.

Por otra parte, Cotán Fernández, García-Lázaro y Gallardo-López (2020), en una investigación con metodología cualitativa, en la Universidad Privada de España, donde se estudiaron los principales beneficios e inconvenientes del trabajo colaborativo, menciona los siguientes hallazgos en cuanto al trabajo colaborativo en entornos virtuales de aprendizaje:

Los estudiantes entrevistados manifestaron que el trabajo colaborativo fue realizado por grupos compuestos entre tres y seis participantes. El hecho de realizar el trabajo de manera colaborativa con otros estudiantes implicó que, en algunas ocasiones, surgieran conflictos al no distribuirse las tareas de forma equitativa entre los miembros del grupo, y que la participación de unos y otros, fuese desigual. (p.10)

A partir de lo anterior, los autores, basándose en las respuestas de los estudiantes que cursaban los Grados de Magisterio de Infantil y Educación Primaria en modalidad en línea de la Universidad Privada de España, identifican los desafíos que surgen al trabajar de manera colaborativa. Uno de estos problemas es la participación desigual, cuando se forman grupos de más de tres estudiantes, surgen dificultades en la distribución del trabajo, lo que genera dependencia entre los miembros. Esta situación lleva a que algunos estudiantes confíen en que otros se encargarán del proyecto, provocando conflictos que obstaculizan el desarrollo del proyecto.

Además, Cotán Fernández, García-Lázaro y Gallardo-López en su investigación sobre “Trabajo colaborativo en línea como estrategia de aprendizaje en entornos virtuales: una investigación con estudiantes universitarios de educación infantil y educación primaria” mencionan que: “En algunos casos, la organización de las actividades, así como el reparto de tareas, se realizaba en función de las preferencias individuales o la experiencia y/o conocimiento del estudiante” (2020, p.11)

De esta forma, los autores señalan que los estudiantes participantes en la investigación comentaron que, al organizarse para resolver la actividad, a veces dividían las tareas según el conocimiento que cada uno tenía sobre el tema en cuestión. No obstante, esta forma de organización puede provocar que la carga de trabajo no se reparta de manera justa entre todos los integrantes del grupo, lo que podría resultar en que uno de ellos asuma una mayor cantidad de trabajo.

Considerando lo anterior, es fundamental que la organización y asignación del proyecto académico se realice de manera equitativa entre todos los participantes. Esto no solo promueve la participación activa de cada miembro, sino que también previene que un solo estudiante se vea abrumado por una carga de trabajo excesiva.

Por su parte, Villasana y Dorrego (2007), en su estudio sobre “Habilidades sociales en entornos virtuales de trabajo colaborativo” y utilizando un estudio exploratorio, mencionan los siguientes hallazgos:

El trabajo colaborativo mediado a través de un entorno virtual en el contexto universitario, ofrece algunas ventajas, entre ellas: aumenta las destrezas de comunicación a través de la expresión escrita, aumenta el rendimiento académico, mejora las habilidades sociales, se incrementa el rol social del aprendizaje como producto de la interacción entre las personas, tanto de forma individual y colectiva como con los materiales de enseñanza y los ambientes donde el aprendizaje se produce. (p.28)

Bajo esta perspectiva, los autores, al analizar las respuestas de los estudiantes de la Maestría en Educación, Mención en Tecnologías de la Información y la Comunicación de la Universidad Central de Venezuela, destacan las fortalezas del trabajo colaborativo en entornos virtuales. Descubrieron que la colaboración entre los estudiantes impulsa un aumento en el rendimiento académico, gracias al apoyo mutuo que se genera entre los integrantes del grupo.

En este sentido, la colaboración en equipo mejora significativamente las habilidades de expresión escrita de los estudiantes, al mismo tiempo que fortalece sus competencias sociales, dado que fomenta una relación más sólida entre los miembros del grupo de trabajo.

Con base en los hallazgos citados en los trabajos de investigación se puede establecer que, el trabajo colaborativo en entornos virtuales presenta tanto ventajas como desventajas para los estudiantes. Por un lado, promueve la interacción y el diálogo entre los integrantes; sin embargo, también puede generar dependencia, ya que algunos participantes podrían considerar que sus contribuciones no son esenciales, lo que ocasiona una carga excesiva de tareas para los demás miembros del equipo.

2.2 ELEMENTOS TEÓRICOS

En el ámbito de la investigación, resulta importante disponer de elementos teóricos que respalden el proceso en curso. Estos elementos no solo formalizan y sustentan el trabajo investigativo, sino que también son esenciales para garantizar que el proceso alcance los resultados esperados.

Por lo cual, se presentan los siguientes elementos teóricos que fundamentan la investigación que se realizará:

2.2.1 Entornos Virtuales de Aprendizaje

En la actualidad, las herramientas y espacios tecnológicos se han convertido en una parte fundamental del desarrollo social, ya que están presentes en todos los aspectos de la vida diaria. De esta forma, la educación también se ha visto influenciada por esta tendencia, debido a que los entornos virtuales de aprendizajes permiten a los estudiantes continuar con su formación académica sin la necesidad de estar físicamente en un aula.

En este contexto, existen numerosas plataformas digitales que son de suma importancia para que los estudiantes puedan llevar a cabo su proceso educativo, tanto en niveles básicos como universitarios. Estos espacios, han permitido a muchas universidades ofrecer carreras completamente virtuales y semipresenciales, donde los estudiantes pueden gestionar su tiempo y recibir una educación que les proporcione las herramientas necesarias para desempeñarse adecuadamente dentro de la sociedad.

En su artículo, “Entornos virtuales de aprendizaje en la escuela: tipos, modelo didáctico y rol del docente” Salinas examina los entornos virtuales de aprendizaje como una herramienta importante para la alfabetización digital, y los define de la siguiente manera: “Un entorno virtual de aprendizaje es un espacio educativo alojado en la web, conformado por un conjunto de herramientas informáticas que posibilitan la interacción didáctica” (2011, p.1)

En este sentido, la autora menciona un entorno virtual como un espacio en el cual se puede trabajar de manera digital, utilizando todos los beneficios que ofrecen las herramientas informáticas que proporciona la tecnología. Sin embargo, en la actualidad existen muchas plataformas digitales que pueden ser integradas en el proceso educativo. Al crear estos espacios digitales, es importante seleccionar las herramientas que proporcionen las mejores condiciones educativas para la formación académica de los estudiantes.

Por otro lado, Hiraldo Trejo (2013) en su artículo “Uso de los entornos virtuales de aprendizaje en la educación a distancia”, define estos de la siguiente manera:

Es el escenario en el cual aprende un individuo a través de un proceso autodirigido, utilizando una serie de recursos que soportan el aprendizaje activo, cooperativo, progresivo e independiente, facilitando la construcción de conocimientos y la adquisición de competencias personales y profesionales. (p.3).

Desde esta perspectiva, la educación no presencial con un enfoque en el aprendizaje autodirigido implica que el estudiante asuma el control de su propio progreso académico. Esto requiere que se empleen diversos métodos didácticos que promuevan un aprendizaje activo y colaborativo, permitiendo la adquisición y desarrollo de conocimientos de manera autodidacta. Además, el estudiante es quien decide cuándo utilizar las herramientas y recursos disponibles, como libros, videos o insumos digitales, y con frecuencia colabora con compañeros y maestros para intercambiar ideas, resolver dudas y trabajar en equipo.

De este modo, los estudiantes pueden organizar su tiempo de tal manera que puedan seguir con su educación, incluso cuando tienen otras ocupaciones a lo largo del día, como por ejemplo un empleo. Sin duda, esto es una oportunidad valiosa para aquellos alumnos que, por alguna razón, no pueden asistir presencialmente a un aula, pero que desean continuar con su formación para mejorar sus oportunidades de destacarse en la sociedad.

También, Hiraldo Trejo citando a la UNESCO proporciona la siguiente definición sobre entornos virtuales de aprendizaje: “Los Entornos de Aprendizajes Virtuales constituyen una forma totalmente nueva de tecnología educativa y ofrecen una compleja serie de oportunidades y tareas a las instituciones de enseñanza de todo el mundo” (2013, p.3)

Con base en lo anterior, los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) son plataformas digitales que transforman la enseñanza y el aprendizaje dentro del proceso educativo, al ofrecer nuevas formas de interacción entre docentes y estudiantes. Sin embargo, también requieren que las instituciones educativas se adapten a estos cambios, de tal manera que la integración de estas herramientas en sus procesos educativos fortalezca sus métodos didácticos de enseñanza.

De esta forma, la integración de herramientas digitales en el proceso formativo requiere un esfuerzo colaborativo entre la institución educativa, los docentes y los estudiantes. Sin un acuerdo, la inclusión de entornos virtuales en el proceso académico podría dificultar el aprendizaje que los estudiantes reciben.

Elementos de un entorno virtual de aprendizaje

Hiraldo Trejo (2013), en su artículo “Uso de los entornos virtuales de aprendizaje en la educación a distancia”, citando a López Rayón Parra y otros, (2009) menciona los elementos que contiene un entorno virtual de aprendizaje:

Entre los elementos de un Ambiente de Aprendizaje o Entorno virtual de aprendizaje están: Los Usuarios, que son los actores del proceso enseñanza aprendizaje, principalmente estudiantes y facilitadores; la Currícula, que hace referencia a los contenidos que se van a aprender para el desarrollo de las competencias; los especialistas, que son los encargados de diseñar, desarrollar y materializar todos los contenidos educativos que se utilizarán en el EVA, tales como docentes especialistas, pedagogo, diseñador gráfico, administrador, entre otros; así como también, el Sistema de Administración de Aprendizaje, conocidos como Learning Management System (LMS, por sus siglas en inglés), que permiten llevar el seguimiento del aprendizaje de los alumnos teniendo la posibilidad de estar al tanto de los avances y necesidades de cada uno de ellos. (p.4)

En consecuencia, los elementos presentes en los entornos virtuales de aprendizaje son diversos y cada uno desempeña un papel fundamental para garantizar el éxito del proceso educativo. Según los autores, los estudiantes y los docentes constituyen el núcleo fundamental de estos entornos, dado que estos espacios han sido diseñados con el propósito de facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje para ellos.

No obstante, el uso efectivo de los entornos virtuales de aprendizaje no solo depende de los participantes, sino que también es fundamental contar con especialistas que puedan crear los contenidos didácticos adecuados, configurar las plataformas para garantizar el acceso de los usuarios y gestionar el seguimiento académico de cada participante. Estos aportes, permiten a las instituciones evaluar si la implementación de dichos entornos en su proceso de formación académico está produciendo los resultados esperados y asegurar de esta forma que los estudiantes puedan lograr un aprendizaje significativo.

Propósito de los entornos virtuales de aprendizaje en la educación

Incorporar los entornos virtuales de aprendizaje en la educación implica abrir una nueva modalidad de enseñanza, aunque es fundamental que estos tengan un objetivo claro. Hiraldo Trejo (2013), en su artículo “Uso de los entornos virtuales de aprendizaje en la educación a distancia” define uno de los propósitos de estos entornos de la siguiente manera:

La introducción de un EVA se justifica por las ventajas y potencialidades que ofrece, relacionadas con la mejora de la calidad de la enseñanza y el aprendizaje. La introducción de las TIC en los procesos de Enseñanza y Aprendizaje tiene como premisa fundamental tratar de cambiar las formas tradicionales de enseñanza (p.6)

En este sentido, la autora señala que incorporar los entornos virtuales en los procesos educativos contribuye a mejorar la calidad de la enseñanza que reciben los estudiantes. Para que esto sea realmente beneficioso, las instituciones educativas deben contar con una estructura sólida que permita una correcta implementación de los. En otras palabras, los entornos virtuales deben ofrecer una metodología de aprendizaje innovadora que facilite al estudiante su desarrollo académico.

Por lo tanto, es fundamental que las instituciones educativas dispongan de los recursos adecuados para garantizar el éxito en la incorporación de entornos virtuales en sus

programas formativos. Entre estos recursos, se destaca la importancia de contar con especialistas en entornos virtuales, debido a que es indispensable que las plataformas sean gestionadas por personal capacitado en este campo, ya que esto asegura que su implementación no genere dificultades en el aprendizaje de los estudiantes.

Tipos de entornos virtuales de aprendizaje

Los entornos virtuales de aprendizaje se han incorporado en el ámbito educativo con mayor frecuencia, Salinas (2011) en su artículo “Entornos virtuales de aprendizaje en la escuela: tipos, modelo didáctico y rol del docente” menciona que, entre los tipos de espacios digitales más utilizados en educación están:

- **Plataformas de e-learning:** También llamadas simplemente plataformas, o LMS. Se trata de aplicaciones que nacieron específicamente con fines educativos, es decir para ser utilizadas como escenarios de propuestas de enseñanza-aprendizaje, durante la década de 1990.
- **Blogs, wikis y redes sociales:** Estos entornos no fueron creados originalmente con fines educativos, sino que se los adoptó con posterioridad en el ámbito de la enseñanza. Son aplicaciones propias de la llamada web 2.0, generación actual de la red que se caracteriza por el protagonismo de los usuarios, al permitirles participar activamente en la publicación de contenidos, interactuar y cooperar entre sí. (p.2-3)

En este contexto, el autor señala que los LMS (Sistemas de Gestión de Aprendizaje) fueron diseñados con propósitos educativos, es decir, con la intención de emplearlos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Aunque se desarrollaron en la década de 1990, su uso no se generalizó debido a las limitaciones de la época, ya que el acceso a internet era restringido para una limitada cantidad de personas. Esto significaba que su implementación requería que los participantes tuvieran acceso a estas plataformas, algo difícil de lograr debido a la falta de conexión de algunos usuarios.

En la actualidad, la mayoría de los estudiantes tiene acceso a internet, lo que facilita el uso de sistemas de gestión del aprendizaje (LMS) en el ámbito educativo. Esto amplía las oportunidades de estudio para aquellos que, por diversas razones, no pueden asistir físicamente a clases. Además, estas plataformas promueven la interacción entre los estudiantes, por medio de foros de discusión, videoconferencias, entre otras, que favorecen el aprendizaje colaborativo.

Asimismo, hay otros tipos de entornos virtuales, como los blogs, wikis y redes sociales, que aunque no fueron diseñados específicamente para la educación, los estudiantes tienden a utilizarlos debido a su simplicidad. Estas plataformas permiten a los usuarios interactuar de manera más fluida con los demás participantes ya que solo es necesario contar con los conocimientos básicos en informática.

El empleo de estas herramientas es más fácil para los estudiantes, ya que están más acostumbrados a utilizarlas. Al no haber sido diseñadas con un propósito educativo, los usuarios suelen interactuar más frecuentemente con ellas. Por ejemplo, la mayoría de las personas tienen acceso a redes sociales, donde interactúan de manera simple con otros. Esto hace que, al integrarlas en el ámbito educativo, les sea mucho más fácil utilizarlas.

En resumen, utilizar entornos virtuales en educación, sean estos creados con fines educativos o no, representan una oportunidad de aprendizaje para los estudiantes, debido a que con ellas se fomenta la interacción entre los usuarios y el aprendizaje utilizando nuevas metodologías.

Metodología de enseñanza en entornos virtuales: Diseño instruccional

El diseño instruccional es una metodología de enseñanza que se emplea en los entornos virtuales de aprendizaje, esta permite planificar, diseñar y organizar de manera más eficiente los contenidos y actividades a desarrollar en un ambiente digital. Con ella, se puede lograr que los estudiantes obtengan aprendizaje significativo, es decir, a través de esta metodología se propicia el desarrollo del conocimiento logrando así, que los estudiantes reciban una educación integral.

En este sentido, Agudelo (2014) en su artículo “Importancia del diseño instruccional en ambientes virtuales de aprendizaje” define el diseño instruccional de la siguiente manera:

El diseño instruccional es el proceso sistémico, planificado y estructurado que se debe llevar a cabo para producir cursos para la educación presencial o en línea, ya sea a nivel formativo o de entrenamiento, módulos o unidades didácticas, objetos de aprendizaje y en general recursos educativos que vayan mucho más allá de los contenidos. (p.2)

En otras palabras, el diseño instruccional juega un papel fundamental en la educación, tanto en entornos virtuales como presenciales, ya que sobre esta base se construyen los cursos

que formarán parte de un proceso educativo. Su principal objetivo es organizar y estructurar los contenidos de manera que sigan una secuencia lógica y cronológica, facilitando que los estudiantes puedan comprender y seguir de forma clara el desarrollo de todo el curso.

La aplicación del diseño instruccional lleva consigo un proceso de ordenado para lograr que su implementación sea efectiva, Agudelo (2014), menciona 4 momentos que deben estar presentes en el desarrollo de un modelo de diseño instruccional, estos son:

- En un primer momento está el enfoque conductista, en el que la instrucción es lineal y sistemática: parte de objetivos de aprendizaje observables y secuenciales.
- El segundo se establece a partir de las teorías del aprendizaje de Gagné. Se trata de un diseño que posee mayor interactividad, más abierto y el alumno puede incorporar nuevos conocimientos y aprendizajes. Sin embargo, sigue teniendo un carácter lineal del aprendizaje.
- El enfoque cognitivo como tercer momento incluye hechos, conceptos, procedimientos y principios. Este modelo no es lineal, sino que se caracteriza por ser cíclico.
- Un cuarto enfoque sustentado en teorías constructivistas, la del caos y la de sistemas, obtiene como resultado un modelo heurístico, centrado en el proceso de aprendizaje y no en los contenidos específicos. En este el alumno es capaz de manipular situaciones y generar aprendizajes, en él se combinan el contenido y las actividades de aprendizaje, orientando al alumno a darse cuenta del valor del descubrimiento. (p.3)

En este sentido, es fundamental considerar estos momentos al diseñar un curso, debido a que permiten que los contenidos se organicen de manera cronológica. Esto facilita la inducción de un aprendizaje significativo en el estudiante, dado que, al seguir un enfoque lineal, el alumno adquiere conocimientos de forma progresiva, comenzando con conceptos básicos y avanzando hacia ideas más complejas. Así, se establecen los cimientos necesarios para que el educando pueda construir su propio conocimiento.

Además, es importante considerar los momentos 3 y 4, ya que son fundamentales para que la instrucción del educando deje de ser únicamente lineal y evolucione hacia un aprendizaje colaborativo. Estos enfoques contribuyen a la formación integral del estudiante, alejándose

de una enseñanza basada en contenidos y orientándose en que el alumno adquiera conocimientos de una manera distinta. Es aquí donde la educación conjunta toma relevancia, debido a que se construye a partir de las inquietudes que el propio sujeto experimenta durante su proceso formativo.

El diseño instruccional es, sin duda, fundamental en los entornos virtuales, ya que permite alcanzar un proceso de enseñanza-aprendizaje efectivo. A través de este diseño, el estudiante puede promover su propio aprendizaje de manera autónoma, sin depender de la supervisión constante de un docente y también por sus características fomenta en el alumno una adquisición de conocimientos de manera conjunta, mediante el trabajo colaborativo.

2.2.2 Características de los entornos virtuales

Los entornos virtuales de aprendizaje poseen una diversidad de características que favorecen la utilización de los mismos, en su artículo “Entornos virtuales de aprendizaje” Belloch (2012) citando a Boneu (2007) menciona las siguientes:

- **Interactividad:** conseguir que la persona que está usando la plataforma tenga conciencia de que es el protagonista de su formación.
- **Flexibilidad:** conjunto de funcionalidades que permiten que el sistema de e-learning tenga una adaptación fácil en la organización donde se quiere implantar, en relación a la estructura institucional, los planes de estudio de la institución y, por último, a los contenidos y estilos pedagógicos de la organización.
- **Escalabilidad:** capacidad de la plataforma de e-learning de funcionar igualmente con un número pequeño o grande de usuarios.
- **Estandarización:** Posibilidad de importar y exportar cursos en formatos estándar como SCORM (p. 3)

De esta manera, la autora señala que, para que los entornos virtuales de aprendizaje sean utilizados de forma efectiva es fundamental que los usuarios comprendan que su progreso dependerá del tiempo y esfuerzo que dediquen. Esto debido a que, en estos entornos, ellos son los actores principales de su aprendizaje.

Además, es importante que los entornos virtuales utilizados en el proceso enseñanza aprendizaje sean flexibles, de modo que su implementación no presente inconvenientes ni para los docentes ni para los estudiantes. De esta manera, se puede garantizar que este proceso sea eficaz y contribuya al fortalecimiento de la educación.

Del mismo modo, es importante disponer de entornos virtuales de aprendizaje que sean escalables, lo que significa que, independientemente del número de estudiantes registrados, dichos entornos deben operar sin inconvenientes, incluso al agregar nuevos alumnos. Permitiendo así la interacción y participación de estos de manera constante.

Asimismo, contar con entornos virtuales estandarizables simplifica su implementación, ya que su diseño y preparación se vuelven más fáciles al tener una base preestablecida. Las modificaciones necesarias para su funcionamiento son mínimas en comparación con crear un entorno desde cero. Esto contribuye a ahorrar tiempo y a acelerar la puesta en marcha del mismo.

Actualmente, los entornos virtuales de aprendizaje son de suma importancia para las instituciones educativas que ofrecen cursos no presenciales, Segura-Robles y Gallardo-Vigil (2013) en su artículo “Entornos virtuales de aprendizaje: nuevos retos educativos” menciona algunas ventajas que estos ofrecen, entre ellas están:

- El acceso al contenido es más flexible y no se restringe a las paredes de un aula.
- Posibilidad de acceder a la información desde cualquier lugar que posea conexión a internet.
- Combina distintos recursos para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Facilitan el aprendizaje colaborativo y cooperativo.
- Las aportaciones mejoran en cuanto a calidad se refiere, gracias a la flexibilidad temporal de la que nos dota el uso de estos sistemas.
- Existe retroalimentación, no sólo con el profesor, sino con el resto de compañeros.
- Aumenta la motivación y participación de los sujetos.
- Los sujetos son conscientes y partícipes de su propio aprendizaje (p.7)

Por tanto, la accesibilidad que brindan los entornos virtuales de aprendizaje resulta fundamental para los estudiantes, ya que les permite acceder a los contenidos en cualquier momento. Esto favorece el proceso de aprendizaje, dado que pueden consultar los materiales digitales de manera asincrónica.

Además, los recursos que estas plataformas ponen a disposición de las instituciones educativas y los estudiantes representan importante ventaja, ya que proporcionan a los alumnos una mayor diversidad de opciones para llevar a cabo sus proyectos. De igual manera, estos recursos impulsan el aprendizaje colaborativo entre los participantes, lo que favorece un proceso de formación académico de carácter social y exitoso.

Otra ventaja significativa es la retroalimentación, ya que los entornos virtuales ofrecen al estudiante la posibilidad de acceder a ellos de manera ilimitada. Esto les permite revisar los materiales didácticos tantas veces como lo necesiten. Además, facilitan la interacción con el docente en cualquier momento y lugar, habilitando la posibilidad de realizar interrogantes sobre los contenidos estudiados. De esta manera, se refuerza el proceso educativo y se consolidan los conocimientos adquiridos.

Los entornos virtuales de aprendizaje ofrecen muchas ventajas tanto a las instituciones como a los participantes, sin embargo, también tienen desventajas, Segura-Robles y Gallardo-Vigil (2013), en su artículo “Entornos virtuales de aprendizaje: nuevos retos educativos” mencionan las siguientes:

- **Capacitación:** Es necesaria una constante formación de los docentes ya que la tecnología avanza de manera significativa en periodos de tiempo muy cortos.
- **Distractores:** Si la tarea no está bien estructurada pueden, tanto la dispersión como la sobrecarga de información, afectar al rendimiento de dichas herramientas.
- **Tiempo:** El tiempo necesario para preparar una programación que integre las nuevas tecnologías como instrumento eje es sensiblemente superior al de una que no.
- **Técnicas:** Toda tecnología, independientemente del ámbito en el que se utilice, puede acarrear distintos problemas técnicos propios de dichas tecnologías, falta de energía eléctrica, falta de conectividad y funcionamiento errático (p.8)

En este sentido, aunque los entornos virtuales de aprendizaje ofrecen múltiples beneficios (ventajas), también presentan ciertos inconvenientes (desventajas) que deben ser considerados. Uno de los principales problemas es que debe existir una capacitación constante tanto para docentes como estudiantes, esto debido a la cantidad de plataformas con las que se cuenta y es fundamental que los participantes conozcan cómo funcionan para evitar dificultades a la hora de realizar el proceso de aprendizaje.

De la misma manera, el uso de los entornos virtuales de aprendizaje trae consigo ciertos distractores, como por ejemplo el acceso a plataformas no vinculadas al proceso educativo, además, se presentan otras dificultades, como la sobrecarga de información, agregando a los estudiantes la tarea de distinguir qué contenidos son relevantes para su proyecto. Al enfrentarse a un exceso de datos, se puede perder el enfoque de la actividad, lo que no favorece su resolución y termina afectando su rendimiento académico.

Otra desventaja es el tiempo requerido, debido a que preparar una programación completa con todos los contenidos y plataformas a utilizar para un curso demanda una cantidad considerable de tiempo, si este proceso se realiza apresuradamente, puede dar lugar a problemas como dificultades para acceder a la información o ingresar a los entornos virtuales, lo que genera frustración entre los participantes al no poder acceder a su curso de manera adecuada.

Con base en lo descrito anteriormente, es importante destacar que los entornos virtuales de aprendizaje ofrecen numerosas ventajas que promueven el aprendizaje de los participantes. Sin embargo, también pueden presentar diversas dificultades, como problemas de acceso a las plataformas o fallos de conexión. No obstante, un uso adecuado de estos entornos puede permitir a los estudiantes lograr un aprendizaje significativo.

2.2.3 Trabajo colaborativo

El trabajo colaborativo ha sido parte importante del desarrollo de la humanidad, esto debido a que, a través de la historia, las personas han actuado de manera conjunta para poder alcanzar objetivos en común y obtener resultados compartidos. La educación no es la excepción, los estudiantes colaboran de manera conjunta para resolver sus actividades o proyectos académicos, lo que les permite adquirir una mayor cantidad de conocimientos y lograr aprender.

En este sentido, Lucero (2004) citada por Maldonado Pérez (2007), define el trabajo colaborativo de la siguiente manera:

Es un conjunto de métodos de instrucción y entrenamientos apoyados con estrategias para propiciar el desarrollo de habilidades mixtas (Aprendizaje y desarrollo personal y social), donde cada miembro del grupo es responsable tanto de su aprendizaje como de los demás miembros del grupo. (p.8)

En esta situación, el autor define el trabajo colaborativo como un enfoque educativo que busca promover en los participantes el desarrollo de habilidades combinadas. Es decir, los estudiantes pueden mejorar sus habilidades sociales y personales al mismo tiempo, de este modo, fortalecen sus capacidades de aprendizaje y adquieren nuevos conocimientos, los cuales son obtenidos por medio del trabajo en equipo.

Guzmán Gómez y Espinoza Freire (2022), en su ensayo “Aprendizaje basado en problemas para el proceso de enseñanza-aprendizaje” citando a Ausubel (1968) menciona que:

Las metodologías activas son definidas por Ausubel (1968), como uno de los principales aportes didácticos en el proceso de aprendizaje, permiten al docente asumir su tarea de manera más efectiva y a los estudiantes les facilita el logro de aprendizajes significativos al ser ellos mismos los constructores activos de los nuevos conocimientos. (p.2)

Es importante señalar que, para que el trabajo colaborativo obtenga los resultados esperados, los métodos y técnicas utilizadas deben ser lo más simples posibles. Esto permite una mayor participación de los estudiantes, ya que los métodos sencillos tienden a ser más atractivos para ellos. De esta manera, se logra que los alumnos trabajen juntos de manera más fluida, sin enfrentar dificultades durante la realización de un proyecto.

Por otro lado, Begoña Gros (2000), citado por Maldonado Pérez (2007), define el trabajo colaborativo de la siguiente manera:

Es un proceso en el que las partes se comprometen a aprender algo juntos. Lo que debe ser aprendido sólo puede conseguirse si el trabajo del grupo es realizado en colaboración. Es el grupo el que decide cómo realizar la tarea, qué procedimientos adoptar, cómo dividir el trabajo o tarea a realizar. La comunicación o la negociación son claves en este proceso. (p.8)

En este sentido, el autor señala que, en el trabajo colaborativo, todos los participantes se dedican a aprender de manera conjunta, cada miembro comparte sus conocimientos sobre el tema en cuestión con los demás participantes del equipo, lo cual facilita el trabajo y fomenta el aprendizaje, obteniendo así resultados satisfactorios que mejoran el desempeño académico de cada uno de los estudiantes.

Además, el autor señala que el grupo es quien determina la estrategia para llevar a cabo la actividad, lo cual es fundamental en el trabajo colaborativo. Al coordinar cómo se desarrollará la tarea, los estudiantes pueden organizar el proyecto de manera más eficiente y distribuir las responsabilidades de forma equitativa, asegurando que todos los miembros contribuyan de manera proporcional.

Asimismo, Maldonado Pérez (2007) en su artículo “El trabajo colaborativo en el aula universitaria”, menciona que:

En el trabajo colaborativo la noción de autoridad se diferencia claramente de una interacción jerarquizada, por cuanto no se impone la visión de un miembro del grupo por el sólo hecho de tener autoridad, sino que el gran desafío es argumentar puntos de vistas, justificar e intentar convencer a los pares. (p.8)

A partir de lo mencionado, el autor analiza el comportamiento que deben exhibir los integrantes del equipo. Este comportamiento no debe ser autoritario; es decir, ningún miembro debe imponer su perspectiva a los demás, obligándolos a abordar la actividad según su visión, debido a que, con esta conducta se compromete la esencia del trabajo colaborativo, que es la participación activa de todos los elementos del grupo.

El desafío que enfrentan los equipos de trabajo es determinar la mejor estrategia para abordar la actividad, dado que cada miembro tiene una perspectiva distinta sobre cómo resolverla. Es importante considerar las opiniones de todos, ya que esto fomenta la participación activa y permite seleccionar el enfoque más adecuado para completar la tarea de manera exitosa.

Sin lugar a duda, el trabajo colaborativo es una estrategia que enriquece la adquisición de conocimientos y al mismo tiempo fomenta el desarrollo de habilidades sociales entre los participantes. Esto se debe a que hay una interacción continua entre los miembros, quienes comparten sus conocimientos y aprenden unos de otros.

2.2.4 Características del trabajo colaborativo.

De acuerdo con Maldonado Pérez (2007), el trabajo colaborativo posee las siguientes características:

- **El profesor o el facilitador:** Acompaña, es un mediador
- **Tarea:** Definida por el miembro del grupo.
- **Responsabilidad por la tarea:** Tanto individual como grupal.
- **División del trabajo:** Se realizan los trabajos juntos, bajo división de la labor.
- **Subtareas:** Entrelazadas, requieren trabajo en conjunto.
- **Proceso de construir el trabajo final:** En ningún caso corresponderá a la suma de esfuerzo o desempeño individual.
- **Responsabilidad por el aprendizaje:** Miembro del grupo con el acompañamiento del profesor.
- **Tipo de conocimiento:** No fundamental, se requiere razonamiento, cuestionamiento y discusión (p.12)

En este ámbito el profesor actúa como un acompañante y mediador, guiando a los estudiantes sin ser el centro del proceso, por otra lado los miembros del grupo son quienes definen las tareas a realizar, asumiendo tanto la responsabilidad individual como grupal sobre su cumplimiento aunque el trabajo se divida entre los estudiantes, todos deben colaborar estrechamente, ya que las subtareas están entrelazadas y requieren esfuerzo coordinado, además el trabajo final no se limita a la simple suma de los aportes individuales, sino que es un producto colectivo que surge de la interacción y cooperación, y a su vez el aprendizaje es responsabilidad del grupo, con el apoyo continuo del profesor, y el tipo de conocimiento que se construye es de naturaleza más compleja, exigiendo razonamiento, cuestionamiento y discusión constante entre los participantes.

Por otro parte, Ballestar Tarín y Ruano Casado (2011), en su artículo “El trabajo colaborativo a través de la web: posibilidades y limitaciones”, identifican las siguientes ventajas del trabajo colaborativo en entornos educativos:

- Diversidad de opiniones.

- Reparto de tareas entre los miembros del equipo.
- Compartir nuevas ideas/conocer otros puntos de vista.
- Interacción con los compañeros/as.
- Más cercano al mundo laboral.
- Obligación de ir al día en la preparación de la clase.
- Corrección de los errores por parte de los compañeros/ Colaboración/ Ayuda.
- Desarrollo de habilidades: coordinación, habilidades sociales.
- Más calidad en el trabajo (p.6)

De acuerdo con el autor el trabajo colaborativo en entornos educativos presenta diversas ventajas, que lo hacen una herramienta valiosa para el aprendizaje. Una de sus principales fortalezas es la diversidad de opiniones, ya que, al contar con múltiples perspectivas, los miembros del equipo pueden compartir nuevas ideas y conocer distintos puntos de vista, lo que enriquece el proceso de aprendizaje, además, el reparto de tareas entre los miembros facilita una mejor organización del trabajo, promoviendo una distribución equitativa de las responsabilidades.

Este tipo de trabajo también puede fomentar una interacción constante entre los compañeros, lo que no solo fortalece las relaciones sociales, sino que también hace que el entorno de aprendizaje sea más cercano al mundo laboral, donde el trabajo en equipo es fundamental, la colaboración entre los estudiantes también los motiva a mantenerse al día con las tareas y el contenido de las clases, ya que existe un compromiso mutuo para el logro de los objetivos grupales.

Otra ventaja esencial es la corrección y ayuda entre compañeros, lo puede contribuir a identificar y corregir errores de manera colectiva, creando un ambiente de apoyo, además, el trabajo colaborativo fomenta el desarrollo de habilidades sociales y de coordinación, esenciales tanto en el ámbito académico como en el profesional. Por último, se optimiza la calidad del trabajo, dado que el esfuerzo entre grupo y la retroalimentación constante tienden a generar mejores resultados.

Anteriormente se conocieron las ventajas del trabajo colaborativo, y según Ballestar Tarín y Ruano Casado (2011), en su artículo “El trabajo colaborativo a través de la web: posibilidades y limitaciones”, las posibles desventajas del trabajo colaborativo son:

- Incompatibilidad de horarios.
- Desacuerdo con los compañeros/ incompatibilidad de caracteres.
- Reparto desigual de tareas.
- Dependencia de los compañeros/ No puede llevar un ritmo individual de las tareas.
- Asistencia obligatoria a clase.
- Pérdida de tiempo hablando/Discusiones sin provecho.
- Descoordinación.
- Más tiempo en su elaboración (p.6)

En este contexto, el trabajo colaborativo a pesar de tener ventajas también presenta una serie de inconvenientes que pueden afectar su efectividad. Una de las principales dificultades es la incompatibilidad de horarios, ya que coordinar a todos los miembros puede ser complicado y generar retrasos en el avance del trabajo, asimismo, pueden surgir desacuerdos o incompatibilidad de caracteres entre los compañeros, lo que dificulta la colaboración y afecta el ambiente de trabajo, otro problema frecuente es el reparto desigual de tareas, donde podríamos decir que algunos miembros asumen responsabilidad que otros, generando así, sobre carga de trabajo y frustración.

La dependencia de los compañeros es otro inconvenientes, ya que el trabajo grupal impide que los estudiantes lleven su propio ritmo y se vean obligados a adaptarse al ritmo del equipo, lo cual puede ser contraproducente para algunos, además la asistencia obligatoria en clase y la necesidad de estar presente en reuniones grupales pueden resultar inconvenientes para quienes prefieren métodos de estudio más flexibles, luego perder tiempo en discusiones o conversaciones poco productivas, lo que retrasa el avance de proyecto.

Así mismo, se encuentra otra inconveniencia, la descoordinación entre los miembros del equipo, este es otro factor negativo que puede llevar a confusiones y errores en la elaboración del trabajo, lo que implica que, la realización del proyecto requiere más tiempo

para su elaboración en comparación con tareas individuales, debido a la necesidad de organizar y discutir las decisiones del grupo.

Inteligencia emocional en el trabajo colaborativo

La inteligencia emocional desempeña un papel elemental en el trabajo colaborativo, ya que ayuda al alumno a identificar tanto sus emociones como las de sus compañeros durante el desarrollo de proyectos educativos. Esto es de suma importancia debido a que facilita la interacción entre los estudiantes y promueve el aprendizaje en equipo.

En este ámbito, Fernández-Berrocal y Ruiz Aranda en su artículo “La inteligencia emocional en la educación” donde los autores revisan investigaciones sobre inteligencia emocional, definen la inteligencia emocional desde el modelo teórico de Salovey y Mayer de la siguiente manera: “La IE es concebida como una inteligencia genuina basada en el uso adaptativo de las emociones de manera que el individuo pueda solucionar problemas y adaptarse de forma eficaz al medio que le rodea” (2008, p.8)

Desde esta perspectiva, la inteligencia emocional se refiere a las capacidades que los estudiantes pueden adquirir para enfrentar problemas durante su proceso de aprendizaje. Es decir, cómo el alumno ajusta sus opiniones, ideas y puntos de vista a los de sus compañeros, evitando conflictos que puedan dificultar el desarrollo del proyecto. Así, contar con IE en el trabajo colaborativo es de suma importancia, pues facilita la participación y mejora las habilidades sociales de los integrantes, permitiéndoles adaptarse de forma más efectiva al entorno en el que se lleva a cabo su formación académica.

Por otro lado, Soto Casquero en su tesis “Inteligencia emocional y trabajo de equipo en docentes de colegios de la red adventista” haciendo referencia al modelo de las competencias emocionales de Goleman, menciona que: “La inteligencia emocional (IE) es la capacidad de aprender a controlar las emociones propias, logrando así el éxito deseado y un óptimo desempeño laboral” (2022, p.32)

Por esta razón, para que el trabajo colaborativo que realizan los estudiantes en los entornos virtuales sea efectivo, es fundamental que cada miembro del equipo sepa gestionar sus emociones, esto se debe a que, al trabajar en equipo, los estudiantes se puedan encontrar con una diversidad de situaciones que puede provocar algún tipo de conflicto, como por ejemplo la diferencia de opiniones, la variedad de capacidad y competencia, estilos y maneras de aprendizajes entre otros. En este momento es cuando debe aparecer la

inteligencia emocional, permitiendo que la toma de decisiones se realice de manera conjunta para lograr así el aprendizaje o resultado obtenido sea de conformidad y de satisfacción para todos.

Por otra parte, Fernández-Berrocal y Ruiz Aranda (2008), en su artículo “La inteligencia emocional en la educación”, citando algunos trabajos, mencionan las áreas en las cuales la falta de inteligencia emocional puede afectar el comportamiento de los estudiantes:

Existen cuatro áreas fundamentales en las que una falta de IE provoca o facilita la aparición de problemas de conducta entre los estudiantes:

- Inteligencia emocional y las relaciones interpersonales,
- Inteligencia emocional y bienestar psicológico,
- Inteligencia emocional y rendimiento académico,
- Inteligencia emocional y la aparición de conductas disruptivas. (p.9)

De este modo, la ausencia de inteligencia emocional en el proceso formativo puede generar diversos problemas para los estudiantes, no solo afectando su rendimiento académico, sino también la manera en que establecen relaciones interpersonales con sus compañeros. Esto puede causar dificultades en el trabajo colaborativo, ya que podrían surgir conductas conflictivas que impidan la realización de un proyecto dinámico, y eventualmente podría llevar a la desintegración del equipo de estudio.

Es fundamental que la inteligencia emocional esté presente en el trabajo colaborativo, ya que promueve una mejor interacción entre los estudiantes y, al mismo tiempo, fortalece y facilita el aprendizaje que cada uno puede alcanzar durante su proceso de formación académico.

Habilidades blandas en el aprendizaje colaborativo.

Las habilidades blandas desempeñan un papel importante en el aprendizaje colaborativo, debido a que el desarrollo de estas permite la comunicación efectiva, la empatía y la capacidad de trabajar en equipo. Estas habilidades incluyen la resolución de conflictos, la adaptabilidad, el pensamiento crítico y la gestión del tiempo, todas necesarias para crear un entorno de aprendizaje dinámico y productivo. Trabajar en conjunto no solo potencia los resultados académicos, sino que también ayuda a desarrollar competencias interpersonales que son importantes tanto en contextos educativos como profesionales.

En este sentido, Tullume Seclen (2022) en su artículo “Aprendizaje colaborativo y desarrollo de habilidades blandas en educandos de postgrado de una universidad de Lima, 2022” citando a Geana et al. (2010) define las habilidades blandas como:

Representaciones y caracteres particulares que tiene cada persona en demostrar las destrezas de trabajar en equipo, habilidad de interactuar un dialogo con los demás, el comportamiento de cada persona, habilidades de planificar su tiempo, y la apreciación por la diversidad con el fin de tener un triunfo competitivo. (p.12)

Además, Tullume Seclen citando a Goleman (1998) menciona que: “Según Goleman; define a las habilidades blandas, como el compromiso, dialogo, adaptabilidad, progreso, camino y misión eficaz de una persona en brindar una investigación con hechos reales” (2022, p.12)

Con base a lo anterior, en la **primera definición** el autor aborda las habilidades blandas como características que facilitan la **convivencia y la cooperación** dentro de un equipo. Hace énfasis en destrezas interpersonales: la capacidad de trabajar en equipo, de tener una comunicación efectiva y de respetar la diversidad, todos elementos que apuntan a crear un entorno laboral colaborativo. En cambio, la **segunda definición** el autor ofrece una visión de las habilidades blandas orientada hacia la **productividad individual** y el compromiso con el logro de resultados. El menciona cualidades como el compromiso y la adaptabilidad, enfocándose en cómo estas habilidades contribuyen a alcanzar objetivos a través de la investigación y la eficacia.

Por lo que, las habilidades blandas permiten a los estudiantes el relacionarse con sus compañeros de estudio de una forma más sencilla, ya que permite que estos desarrollen habilidades sociales para poder interactuar con sus pares. Con el desarrollo de estas habilidades, el estudiante tiene una mayor interacción y comunicación en su proceso de formación, permitiéndole tener el control de su aprendizaje tanto individual como de forma colaborativa.

Por otro lado, Lund y Aballay (2020), en su artículo “Promoviendo el desarrollo de habilidades blandas en entornos distribuidos y colaborativos”, define las habilidades blandas de la siguiente manera:

Son características personales que favorecen la comunicación e interacción entre personas. Estas se pueden adquirir o desarrollar y son actualmente muy demandadas en el ámbito profesional o laboral. Estas habilidades facilitan la socialización, el trabajo en grupo y manejo de conflictos. (p.4)

En este sentido, las habilidades blandas son cualidades personales que mejoran la forma en que los estudiantes se comunican e interactúa con los demás. Aunque algunas personas tienen una inclinación natural hacia estas habilidades, también se pueden aprender y desarrollar con el tiempo. En el mundo laboral actual, estas competencias son muy valoradas porque ayudan a que las personas trabajen bien en equipo, se relacionen de manera efectiva y manejen los conflictos de forma constructiva. Por ello es de suma importancia que los estudiantes de psicología desarrollen habilidades blandas en su proceso de formación ya que estas permiten el dialogo entre las personas y para ellos poder entablar conversación con los demás es necesario para su desarrollo laboral.

Relevancia e impacto

De acuerdo con Tullume Seclen (2022), en su artículo “Aprendizaje colaborativo y desarrollo de habilidades blandas en educandos de postgrado de una universidad de Lima, 2022” citado a Benito y Mena (2007) menciona que:

Se podría deducir que la influencia del aprendizaje colaborativo en relación a las habilidades blandas son estrategias relacionadas durante nuestro proceso de enseñanza aprendizaje que nos ayudan en nuestra formación como futuros educandos estar comprometidos a establecer un proceso de comunicación continua alcanzando así la oportunidad de compartir nuestros conocimientos y dar solución a los problemas durante nuestro proceso de formación por medio de la interacción de nuestros compañeros de estudio (p.2).

Es así como, el **aprendizaje colaborativo** juega un papel importante en el desarrollo de habilidades blandas durante el proceso de formación. Este tipo de aprendizaje, en el cual los estudiantes trabajan de manera conjunta, fomenta habilidades como la **comunicación continua** y el compromiso grupal, los cuales son aspectos clave para prepararse como futuros profesionales. La colaboración en el aula permite a los estudiantes **compartir conocimientos y resolver problemas juntos**, lo cual enriquece su proceso de aprendizaje y les ayuda a desarrollar competencias para interactuar efectivamente con otros.

De acuerdo con Guerra Báez (2019), en su artículo “Una revisión panorámica al entrenamiento de las habilidades blandas en estudiantes universitarios”, citando a Organisation for Economic Cooperation and Development [OECD], (2015) menciona que:

Las habilidades blandas son fundamentales tanto para la formación profesional como personal del estudiante, de ahí la apología por una formación integral en los

centros de educación superior ya que no es suficiente con una excelente formación conceptual si la formación personal se deja de lado pues las habilidades blandas han comenzado a ser consideradas desde hace más de una década como indispensables para un adecuado ejercicio de la ciudadanía, respeto de los derechos humanos y solución creativa de conflictos. (p.5)

Con respecto a lo anterior, el autor resalta la importancia de las **habilidades blandas** en la educación superior, argumentando que son esenciales no solo para el desarrollo profesional, sino también para el crecimiento personal de los estudiantes. Una **formación integral** debe incluir tanto conocimientos técnicos como habilidades interpersonales, ya que estas últimas son importantes para el desarrollo social al que se enfrentara el estudiante. Además, el autor menciona que, en la última década, las habilidades blandas se han vuelto indispensables para el ejercicio responsable de la ciudadanía. Esto incluye aspectos como el **respeto a los derechos humanos** y la capacidad de encontrar soluciones creativas a los conflictos. Es por ello que los estudiantes como parte de su formación deben desarrollar estas habilidades para lograr tener un ejercicio efectivo de su profesión.

También Lund y Aballay (2020), en su artículo “Promoviendo el desarrollo de habilidades blandas en entornos distribuidos y colaborativos”, menciona que:

Una investigación de la Universidad de Harvard indica que el 85% del éxito en el desempeño de un profesional se debe al buen desarrollo de sus habilidades blandas y personales, por lo tanto, es importante que desde la educación superior se fomente el desarrollo de este tipo de habilidades, preparando al alumno para su futuro profesional. (p.4)

Es por ello que, el autor menciona que para lograr el éxito profesional es importante contar con el desarrollo de las habilidades personales y blandas, ya que estas fomentan el aprendizaje colaborativo y la adquisición de habilidades sociales, por eso, es necesario que las universidades no solo enseñen conocimientos teóricos, sino que también induzcan en el estudiante el desarrollo de estas competencias interpersonales, para lograr que ellos adquieran habilidades como la comunicación, la adaptabilidad y el trabajo en equipo.

Perfil del estudiante de Psicología

En la sociedad actual, es necesario contar con profesionales que puedan realizar su trabajo de manera óptima. Por esta razón, durante el proceso formativo, es importante que los

estudiantes adquieran las competencias necesarias para desempeñarse adecuadamente en su entorno social. Con la incorporación de los entornos virtuales en la educación, los estudiantes de psicología tienen la oportunidad de hacer uso de herramientas tecnológicas que pueden facilitar el diálogo y la interacción con sus compañeros, lo que les permite reconocer emociones y formas de pensamiento sin la necesidad de una interacción presencial.

En este sentido, Amador-Soriano, Velázquez-Albo y Alarcón-Pérez en su artículo “Las competencias profesionales del psicólogo desde una perspectiva integral” menciona que: “La Psicología como profesión establece tres áreas principales: clínica, educativa y social, en esta última se incluye la psicología laboral u organizacional” (2018, p.5)

Por esta razón, los estudiantes de psicología, a lo largo de su formación, tienen la oportunidad de prepararse para desenvolverse en diversas áreas, ya que, como futuros profesionales, deben poseer la capacidad de comprender las emociones de los pacientes a través de una escucha atenta. Es primordial que desarrollen habilidades de trabajo en equipo, pues esto permitirá comprender mejor los sentimientos de los demás y desarrollar relaciones que, en el ejercicio de su profesión, resultan importantes para que los pacientes puedan expresar las situaciones que están experimentando.

Además, en este mismo artículo, Amador-Soriano, Velázquez-Albo y Alarcón-Pérez (2018), citando a Castro-Solano (2004) define las tres áreas principales de la psicología de la siguiente manera:

- Área clínica: habilidades en orientación psicológica, en tratamientos, en tareas de interconsulta y entrevistas de diagnóstico clínico, en el conocimiento de modelos clásicos, en la redacción de informes psicológicos, en la intervención en crisis y emergencia y en el trabajo en grupos interdisciplinarios.
- Área educativa: habilidades para la orientación docente, directivos de escuelas y padres, evaluación de aprendizaje, redacción de informes psicológicos, conocimientos de teorías del aprendizaje, trabajo con población educativa, intervenciones en situación de crisis e intervenciones con niños y adolescentes, que se relacionen con el área académica.

- Área laboral: competencias para elaboración de perfiles de puesto, habilidades para la selección de personal, evaluación con técnicas psicométricas y proyectivas, desarrollo de programas de capacitación, manejo de programas informáticos básicos, trabajo en equipos interdisciplinarios, así como redacción de informes psicológicos. (p.5)

En el ámbito de la psicología clínica, los profesionales pueden llegar a enfrentar casos en los que deben interactuar con personas que están atravesando dificultades como el estrés, la esquizofrenia o la depresión. Es indispensable que los psicólogos tengan la habilidad de identificar el problema que afecta al paciente, escuchar atentamente sus preocupaciones y, lo más importante, ofrecer soluciones adecuadas. Aunque este proceso puede llevar tiempo, la formación en equipo que ellos pueden llegar a experimentar durante su preparación profesional les brinda las herramientas necesarias para abordar de manera efectiva este tipo de situaciones.

En el ámbito educativo, los psicólogos pueden encontrarse con un nuevo desafío: interactuar con estudiantes de diversas edades. En este contexto, es necesario que como profesionales adquieran la habilidad de establecer relaciones y generar diálogos efectivos con alumnos de cualquier edad, ya que no todos son propensos a compartir sus emociones fácilmente. Por ello, un psicólogo debe tener la capacidad de motivar al estudiante a expresar las situaciones que está viviendo. Además, es importante considerar que no solo los estudiantes pueden requerir apoyo, sino también los padres, directores y docentes.

Finalmente, en el ámbito laboral, los psicólogos pueden llegar a ejercer un papel significativo, ya que al formar parte del personal de la empresa tienen la posibilidad de estar presentes en el momento en que se entrevista a un candidato para un puesto, el psicólogo debe tener la capacidad de determinar si la persona es adecuada para el cargo ofrecido. Si el considera que el candidato no cumple con los requisitos que el puesto demanda, puede evitar que la persona entrevistada experimente estrés e incluso que no cumpla con las expectativas de la institución en cuanto a su desempeño laboral.

A través del uso de entornos virtuales, los psicólogos pueden llegar a familiarizarse con diversas plataformas digitales que faciliten la interacción con las personas. Esto puede ser útil para su desarrollo profesional, ya que pueden emplear estas herramientas en el ejercicio de su labor.

En conclusión, un psicólogo debe ser una persona capacitada para desenvolverse en cualquier entorno laboral, ya que su intervención puede llegar a ser significativa en diversos ámbitos de la sociedad. Esto le permitirá identificar los problemas que las personas enfrentan y ofrecer soluciones que contribuyan a mejorar tanto su calidad de vida como su desempeño profesional.

2.2.5 Influencia de entornos virtuales en el trabajo colaborativo.

El trabajo colaborativo ha sido una parte importante en la educación desde sus inicios, donde los estudiantes formaban equipos para realizar actividades planificadas por el docente. Con la incorporación de los entornos virtuales, este enfoque sigue siendo esencial, ya que dichos entornos promueven la participación activa y fomentan una mayor interacción entre los estudiantes.

En este contexto, Cotán Fernández, García-Lázaro y Gallardo-López (2020), en su artículo “Trabajo colaborativo en línea como estrategia de aprendizaje en entornos virtuales: una investigación con estudiantes universitarios de educación infantil y educación primaria” citando a algunos autores menciona que:

La colaboración entre estudiantes es considerada un elemento esencial del aprendizaje en línea (Cotán et al., 2020; Molina, 2013). Es tal su importancia que, desde el proyecto Tuning Educational Structures in Europe (González y Wagenaar, 2003) se establece el trabajo en equipo como una de sus principales competencias. (p.5)

En este sentido, trabajar en equipo durante el proceso de aprendizaje permite al estudiante construir conocimientos a partir de los aportes de sus compañeros. El intercambio de ideas entre los miembros del grupo facilita el desarrollo de actividades académicas, ya que alguna de las ideas compartidas puede ofrecer una solución sencilla y eficaz para la tarea en cuestión.

El trabajo en equipo es tan importante en el aprendizaje en línea que su implementación se considera una de las competencias clave a lo largo de la formación académica. Esto se debe a que el trabajo colaborativo fomenta en los estudiantes habilidades sociales, como la interacción efectiva con los demás compañeros. Asimismo, contribuye al desarrollo de una actitud cooperativa, donde cada miembro aporta sus ideas y conocimientos a la resolución del proyecto en curso.

Además, (Cotán Fernández, García-Lázaro y Gallardo-López, 2020, p.4) teniendo en cuenta lo descrito por algunos autores mencionan en su artículo “Trabajo colaborativo en línea como estrategia de aprendizaje en entornos virtuales: una investigación con estudiantes universitarios de educación infantil y educación primaria” que:

El aprendizaje producido a través de esta estrategia es significativo al encontrarse bajo una perspectiva «situativa» (Marín et al., 2018) donde el alumnado genera oportunidades de aprendizajes permanentes, desarrollando discusiones profundas (Korhonen et al., 2019; Castellanos y Niño, 2020) a través del contraste de perspectivas y opiniones, así como de su propia implicación y compromiso (Yadegaridehkordi et al., 2019; Zhou et al., 2019)

Desde esta perspectiva, el trabajo colaborativo en los entornos virtuales permite al estudiante un aprendizaje continuo, ya que está constantemente adquiriendo conocimientos de sus compañeros de equipo. Sin importar si la actividad es simple o compleja, cada contribución de los miembros del grupo representa una oportunidad para aprender y seguir reforzando sus bases teóricas.

Por ello, a través de las discusiones en equipo, los estudiantes comparten una amplia cantidad de información entre todos los miembros, la cual es seleccionada por cada uno de ellos según su relevancia. Esto permite a los participantes elegir los conceptos más significativos para su aprendizaje, reforzando sus conocimientos al descubrir elementos teóricos nuevos que previamente no conocían.

También, trabajar de forma colaborativa impulsa a los estudiantes a asumir una mayor responsabilidad, ya que para resolver una actividad es necesario que cada miembro del equipo se comprometa con el trabajo. Esto fortalece las relaciones sociales dentro del grupo y ayuda a evitar malentendidos. La falta de participación activa por parte de algún integrante puede generar incomodidad entre los demás miembros y causar retrasos en la resolución de las actividades académicas, dificultando el avance del equipo.

Por otro lado, Paucar Ñacata, Chalco López, Birmania Piedad y Arizala Campo (2023), en su artículo “Impacto de las plataformas digitales en el aprendizaje colaborativo: análisis de casos y prácticas exitosas” citando a (Cebrián de la Serna y Monedero Moya, 2020) analizando el impacto que generan las plataformas digitales en el aprendizaje colaborativo mencionan que:

El impacto de las plataformas digitales en el aprendizaje colaborativo es un tema de investigación activa y en constante evolución. En términos generales, la mayoría de los estudios revisados sugieren que el uso de estas plataformas puede tener un impacto positivo en el aprendizaje y el desarrollo de los estudiantes, siempre que se utilicen de manera apropiada y efectiva (p.6).

En este sentido, el impacto que las plataformas digitales en el trabajo colaborativo ha demostrado ser significativo es decir, que estas herramientas han transformado la forma en que los estudiantes interactúan, comparten su conocimiento y construyen el aprendizaje en conjunto, así mismo la plataformas digitales proporcionan espacio virtuales donde los estudiantes pueden trabajar en equipo de manera simultánea o diferida, además, facilitan el acceso a recursos compartidos, permite la organizaciones de trabajos grupales y ayuda a una comunicación constante y bien estructurada entre los grupos.

Es importante señalar que, para que la influencia de estas plataformas digitales sea realmente positiva, su uso debe estar guiado por objetivos claros y contar con el compromiso de todos los estudiantes en promover una participación equitativa. Las plataformas por sí solas no aseguran el éxito del aprendizaje colaborativo. Además, estas presentan algunos desafíos, como la ausencia de interacción presencial, lo que puede dificultar la construcción de relaciones de confianza entre los miembros del grupo.

Por otra parte, Rodríguez (2022) en su libro “El impacto de los entornos virtuales en el aprendizaje colaborativo” menciona las tendencias innovadoras que debe poseer el trabajo colaborativo en entorno virtuales de aprendizaje:

Las propuestas educativas actuales que afectan a la educación formal presencial han ido en aumento y destacan ventajas al combinarse con los modelos tecnopedagógicos TPACK y Col; una de ellas es el enfoque “b-learning”, conocido como «aprendizaje mixto o híbrido», los estudiantes aprenden en un ambiente formal y parte de su proceso de aprendizaje se da en línea, permitiendo que la investigación se realice en comunidades virtuales y otorgando presencia social, docente y cognitiva al proceso de indagación como requiere el modelo Col; de esta manera, se promueve la construcción colaborativa, reflexión y resolución de problemas. El “b-learning” a través de los EVA proporciona al aprendiz un contexto digital donde las interacciones educativas sean de calidad, así se manifiesta el proceso CT del TPACK donde el docente tiene el conocimiento acerca del uso de

las diferentes tecnologías disponibles para desarrollar su actividad y proporcionar procesos interactivos. (p.37)

De este modo, los “b-learning”, o aprendizaje mixto, ha surgido como una tendencia fundamental en la educación formal al combinar lo mejor de la enseñanza presencial con los beneficios de los entornos virtuales, así este enfoque ofrece a los estudiantes la oportunidad de participar en experiencias de aprendizajes que se desarrollan tanto en el aula física como en espacio digitales, lo que fortalece su proceso educativo. El “b-learning” facilita que el estudiante no sólo adquiera conocimientos de forma estructurada en un entorno presencial, sino que también desarrolla habilidades colaborativas a través de interacciones en línea, permitiendo que los alumnos adquieran conocimiento y a la vez, solucionen los problemas que puedan surgir dentro del equipo.

Además, Rodríguez en su libro “El impacto de los entornos virtuales en el aprendizaje colaborativo” menciona que: “Es de suma importancia que los docentes sepan enseñar en línea o utilicen herramientas para ambientes con modelos híbridos o mixtos” (2022, p.38)

Es importante señalar que, los docentes juegan un papel importante en los entornos virtuales de aprendizaje, debido a que su capacidad para utilizar las tecnologías de manera efectiva influye directamente en la calidad del proceso de formación académico que realizan los estudiantes. Es fundamental que los docentes sepan combinar herramientas digitales con sus estrategias pedagógicas, debido a que, con ellas, proporcionan a los alumnos experiencias de aprendizaje que sean interactivas, personalizadas y flexibles.

También, el uso de los entornos virtuales de aprendizaje en el “b-learning” permite que los estudiantes accedan a recursos abiertos y contenidos sustentables que respondan a sus intereses y necesidades, promoviendo así una experiencia educativa más personalizada. Este modelo de enseñanza no solo mejora la calidad de las interacciones educativas, sino que también motiva a los alumnos a ser más creativos, a gestionar su propio aprendizaje ya que genera competencias innovadoras que serán clave para el futuro en el desarrollo profesional.

Por todo lo anterior, utilizar entornos virtuales de aprendizaje en la realización de trabajo colaborativo facilita la interacción entre los estudiantes y fortalece sus habilidades sociales, a la vez que les otorga herramientas necesarias para ir formando su propio aprendizaje sin la constante necesidad de depender del docente.

2.2.6 Métodos de enseñanza que promueven el trabajo colaborativo

Los métodos de enseñanza son estrategias educativas que los docentes utilizan para que el estudiante adquiera conocimientos de manera significativa, algunos de estos métodos buscan promover la colaboración entre los alumnos mediante el seguimiento de un objetivo común, compartiendo tareas y conocimientos. Estos métodos intentan mejorar la interacción y la comunicación entre compañeros, además de que resaltan la importancia de colaborar en grupo en lugar de solo trabajar de manera individual.

De acuerdo con (Mora-Vicarioli y Hooper-Simpson, 2016), en su artículo “Trabajo colaborativo en ambientes virtuales de aprendizaje: Algunas reflexiones y perspectivas estudiantiles” define los metodos de enseñanza de la siguiente manera: “Como método de enseñanza, en este apartado nos referiremos a las técnicas y estrategias que pueden utilizarse en los entornos virtuales” (2016, p.7)

A continuación, se presentan algunos métodos de enseñanza más utilizados para promover el trabajo colaborativo.

- **Método de aprendizaje por proyectos.**

El método de aprendizaje basado en proyectos es muy utilizado a la hora de realizar trabajo de manera colaborativa en el proceso de formación, Tobón (2006) en su artículo “Método de trabajo por proyectos” lo define de la siguiente manera:

Un proyecto se define como un conjunto de actividades sistemáticas y elaboradas que se ejecutan con el fin de resolver un determinado problema. El problema puede ser una pregunta, un deseo de conocimiento, una necesidad de aplicar un método o estrategia para solucionar una dificultad, el crear un producto, el valorar una metodología de trabajo o el probar una hipótesis (p.1)

En base a lo anterior, mencionamos que el método de aprendizaje basado en proyectos no se limita a un solo propósito, si no que, abarca desde la resolución de preguntas hasta llegar a la realización de un proyecto de manera conjunta, pero para que un proyecto logre resultado concreto se debe enfocar principalmente en la consecución de los objetivos.

Además, con el aprendizaje basado en proyectos, se puede lograr que los estudiantes colabores en las actividades académicas con sus compañeros de estudio ya que, por lo general, se trabaja en equipo, y para alcanzar los objetivos es necesario que todos los integrantes del grupo aporten a la resolución de la tarea. Es importante que, los alumnos

tengan en cuenta los beneficios de trabajar de manera conjunta, esto debido a la cantidad de tareas y actividades a las que se someten en su proceso de formación y resolver tareas de manera grupal facilita la adquisición de conocimientos para sí mismos.

En cuanto a las características, Travieso Valdés y Ortiz Cárdenas (2018), en su artículo “Aprendizaje basado en problemas y enseñanza por proyectos: alternativas diferentes para enseñar” citando a Barrows (Santillan, 2006) menciona que:

1. El aprendizaje se produce en grupos pequeños de estudiantes.
2. Los profesores son facilitadores o guías.
3. Los problemas forman el foco de organización y estímulo para el aprendizaje.
4. Los problemas son un vehículo para el desarrollo de habilidades de resolución de problemas clínicos.
5. La nueva información se adquiere a través del aprendizaje autodirigido. (p.4)

Con respecto a lo anterior, los autores hacen énfasis en que trabajar en grupos pequeños promueve un entorno en el que los estudiantes pueden intercambiar ideas de forma más sencilla, además apoyarse y construir conocimientos de manera colaborativa, en este tipo de actividades, el docente solo es un guía o facilitador y su rol es orientar y solventar las dudas que surgen con la realización de la actividad.

Con este enfoque se puede despertar el interés y la motivación de los estudiantes, e incentivar en ellos habilidades importantes como, la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la toma de decisiones, habilidades que resultan valiosas cuando se desarrolla un aprendizaje no presencial.

- **El método del Salón Invertido o Flipped Classroom**

El método del Salón Invertido, también conocido como Flipped Classroom, es un enfoque educativo en el que se cambia el papel tradicional de la clase. En este método, los docentes en lugar de usar el tiempo en el aula para enseñar teoría lo aprovechan para resolver dudas, realizar actividades prácticas, trabajar en equipo, entre otras. Los estudiantes revisan los contenidos didácticos en casa, generalmente a través de videos, lecturas o materiales interactivos.

En este sentido, Martínez Olvera, Esquivel Gámez y Martínez Castillo (2014), en su artículo “Aula Invertida o Modelo Invertido de Aprendizaje: Origen, Sustento e Implicaciones”

citando a (Coufal, 2014; Lage, Platt y Treglia, 2000; Talbert, 2012) definen el modelo invertido de la siguiente manera:

El aula invertida o modelo invertido de aprendizaje, como su nombre lo indica, pretende invertir los momentos y roles de la enseñanza tradicional, donde la cátedra, habitualmente impartida por el profesor, pueda ser atendida en horas extra-clase por el estudiante mediante herramientas multimedia; de manera que las actividades de práctica, usualmente asignadas para el hogar, puedan ser ejecutadas en el aula a través de métodos interactivos de trabajo colaborativo, aprendizaje basado en problemas y realización de proyectos. (p.4)

Con este método, los estudiantes repasan los contenidos didácticos desde casa, a través de materiales como videos explicativos o documentos, y utilizan el tiempo en clase para resolver las actividades prácticas y en grupo, además, pueden resolver dudas de forma más sencilla ya que el docente está presente a la hora de realizar las tareas.

Con esta metodología, los estudiantes tienen la oportunidad de trabajar de una mejor manera de forma colaborativa, ya que las actividades son resueltas en el aula de clases y al contar con la presencia del docente, todos ellos dedican su tiempo a la realización de la actividad sin que existan distractores.

En cuanto a las ventajas y desventajas sobre el método del aula invertida, Berenguer Albaladejo (2016) en su artículo “Acerca de la utilidad del aula invertida o flipped classroom” menciona las siguientes:

Como principales ventajas se han señalado las siguientes:

- a) Incrementa el compromiso del alumnado porque éste se hace corresponsable de su aprendizaje y participa en él de forma activa mediante la resolución de problemas y actividades de colaboración y discusión en clase;
- b) Permite que los alumnos aprendan a su propio ritmo ya que tienen la posibilidad de acceder al material facilitado por el profesor cuándo quieran, desde donde quieran y cuantas veces quieran;
- c) Favorece una atención más personalizada del profesor a sus alumnos y contribuye al desarrollo del talento;
- d) Fomenta el pensamiento crítico y analítico del alumno y su creatividad;

- e) Mejora el ambiente en el aula y la convierte en un espacio donde se comparten ideas, se plantean interrogantes y se resuelven dudas, fortaleciendo de esta forma también el trabajo colaborativo y promoviendo una mayor interacción alumno-profesor;
- f) Al servirse de las TICs para la transmisión de información, este modelo conecta con los estudiantes de hoy en día, los cuales están acostumbrados a utilizar Internet para obtener información e interacción;
- g) Involucra a las familias en el proceso de aprendizaje.

Frente a los beneficios citados, también se han puesto de relieve desventajas y críticas al modelo. Entre ellas se pueden mencionar las siguientes:

- a) Puede suponer una barrera para aquellos alumnos que no tienen acceso a un ordenador o a una conexión a internet en su casa, y una desventaja frente a los alumnos que sí lo tienen;
- b) Exige la implicación de los alumnos para que tenga éxito porque si no han trabajado previamente los materiales, la clase no será provechosa;
- c) Implica mucho más trabajo tanto para el profesor como para el alumno ya que les obliga a realizar actividades adicionales al trabajo presencial (por ejemplo, la grabación y edición de los vídeos para los primeros o la resolución de cuestionarios de control para los segundos);
- d) Se incrementa el tiempo frente a una pantalla en detrimento de la relación con otras personas;
- e) No todos los alumnos tienen la misma capacidad para aprender de forma autónoma a través de vídeos o podcasts. (p.6-7)

En base a lo anterior, se puede decir que el método del Salón Invertido ofrece grandes ventajas a la educación y a los estudiantes ya que les permite aprender a su propio ritmo desde casa y trabajar actividades dentro del salón de clases, además, coloca al estudiante como el centro del aprendizaje, haciendo que este sea más creativo y responsable así como también fortalece sus habilidades como el trabajo en equipo, otra ventaja es que permite que los contenidos estén disponibles en cualquier momento, lo que ayuda a adquirir conocimientos de forma más profunda y duradera, pero también enfrenta algunas desventajas, ya que esto representa un mayor esfuerzo tanto del docente como del estudiante y además entra en juego el ritmo de aprendizaje que cada alumno tiene.

Con este método, los estudiantes tienen la posibilidad de obtener conocimientos de forma colaborativa mediante los trabajos en grupo, pero esto requiere que ellos se comprometan a revisar contenidos y materias propuestos para obtener un aprendizaje significativo.

- **Método de Aprendizaje Basado en Problemas**

Este método de aprendizaje basado en problemas a diferencia de los dos métodos anteriores, es una forma de enseñanza donde los estudiante se enfrenta a situaciones reales en el cual se tiene que buscar una soluciones de una forma colaborativa, así este método permite que los alumnos desarrollen pensamiento crítico, y que además, investiguen por su propia cuenta para dar solución al problema planteado, en cuanto al docente, este los acompaña para orientar a cada equipo de trabajo sin darles la respuesta directamente.

En cuanto a este método, Poot-Delgado en su artículo “Retos del aprendizaje basado en problemas” lo define de la siguiente manera: “El aprendizaje basado en problemas (ABP en lo sucesivo) es uno de los métodos de enseñanza-aprendizaje que más arraigo ha tenido en las instituciones educativas en los últimos años” (2013, p.3)

De esta forma, el autor menciona que esta metodología es una de las más utilizadas en los últimos años por la mayoría de las instituciones, ya que con ella los estudiantes aprenden a resolver problemas no solo de forma individual, sino también de manera conjunta, poniendo en práctica su pensamiento crítico e inteligencia emocional.

Asimismo, el trabajo que se realiza desde el planteamiento del problema hasta llegar a una posible solución fomenta en el estudiante sus habilidades de trabajar de manera colaborativa, ya que para resolver el problema es necesario escuchar las ideas y experiencias compartidas de sus compañeros de equipo.

En base a lo mencionado anteriormente, Poot-Delgado (2013) menciona algunas características de este método de enseñanza entre las cuales están:

- Es un método de trabajo activo en el que los alumnos participan constantemente en la adquisición de sus conocimientos.
- El método se orienta a la solución de problemas que se seleccionan o diseñan para lograr el aprendizaje de ciertos objetivos de conocimiento.
- El aprendizaje se centra en el alumno y no en el profesor ni únicamente en los contenidos.

- Es un método que estimula el trabajo colaborativo en diferentes disciplinas, pues se trabaja en grupos pequeños.
- Los cursos con este modelo de trabajo se abren a diferentes disciplinas del conocimiento.
- El maestro se convierte en un facilitador o tutor del aprendizaje.
- Al trabajar con el ABP, la actividad gira en torno a la discusión de un problema, y el aprendizaje surge de la experiencia de trabajar sobre ese problema; es, pues, un método que estimula el autoaprendizaje y permite la práctica del estudiante cuando lo enfrenta en situaciones reales, así como la identificación de sus deficiencias en los conocimientos. (p.5)

Con la implementación de esta metodología, el docente permite a los estudiantes prepararse para resolver situaciones de la vida cotidiana que pueda llegar a enfrentar, además, al trabajar de manera conjunta el estudiante desarrolla tanto sus habilidades blandas como su pensamiento crítico e inteligencia emocional, fortaleciendo así su aprendizaje.

Es así como, utilizar este tipo de metodologías, permite a los estudiantes aprender de manera conjunta y autónoma ya que el docente se convierte en un facilitador y orientador que solo resuelve dudas que surgen con el desarrollo de las actividades que plantea al alumno.

2.2.7 Actividades de enseñanza que promueven el trabajo colaborativo

El trabajo colaborativo dentro de los entornos virtuales de aprendizaje es fundamental para que los estudiantes desarrollen habilidades sociales que faciliten su proceso de aprendizaje. Al colaborar con otros, los alumnos no solo intercambian ideas, sino que también construyen conocimiento de manera conjunta. Por ello, en esta sección se presentarán algunas actividades de enseñanza que fomentan la colaboración.

Antes de explorar cuáles son las actividades de enseñanza, es fundamental comprender su definición. En este sentido, Villalobos en su artículo “El docente y actividades de enseñanza / aprendizaje: algunas consideraciones teóricas y sugerencias prácticas” citando a algunos autores menciona que: “Dicho en términos más sencillos, una actividad de enseñanza/aprendizaje es un procedimiento que se realiza en un aula de clase para facilitar el conocimiento en los estudiantes (Cooper, 1999; Richards y Rodgers, 1992)” (2003, p.3)

A partir de lo mencionado anteriormente, el uso de actividades de enseñanza aprendizaje basadas en el trabajo colaborativo facilita a los estudiantes adquirir conocimientos de forma más efectiva. Durante el desarrollo de estas actividades, los estudiantes interactúan, dialogan y analizan distintas opciones para resolver la tarea propuesta. Por esta razón, es fundamental que estas actividades colaborativas sean consideradas en cualquier proceso de enseñanza.

Foros de discusión

Los foros de discusión constituyen una de las actividades de enseñanza utilizadas en los entornos virtuales de aprendizaje, ya que facilitan la interacción entre los estudiantes, sin importar la distancia que los separe. En su artículo titulado “El uso del foro de discusión virtual en la enseñanza”, Ornelas Gutiérrez (2007) señala que:

El Foro de Discusión es un centro de discusión acerca de un tema en particular, que concentra opiniones de muchas personas de distintos lugares, en forma asincrónica. Esto último significa que la comunicación entre las personas se da sin necesidad de que éstas se encuentren usando la plataforma de manera simultánea. Cada persona que se conecte, independientemente del momento, tendrá acceso a los mensajes que queden registrados en la temática objeto de la discusión (p.2)

De esta manera, al utilizar un foro de discusión, los estudiantes tienen la oportunidad de debatir sobre un tema asignado, con el propósito de que puedan intercambiar ideas y proponer posibles soluciones a la problemática planteada por el docente. A través de este proceso, los estudiantes no solo completan la actividad, sino que también aprenden de manera colaborativa.

El uso del foro de discusión permite que cada participante comparta su idea de forma escrita, de manera que los demás miembros del equipo puedan ofrecer su opinión. Estos aportes pueden ser revisados durante el debate o en otro momento, ya que los entornos virtuales permiten acceder a la información cuando resulte más conveniente. Esto permite que los estudiantes puedan retroalimentarse con la información tantas veces como lo consideren necesario.

Mapas conceptuales colaborativos

Los mapas conceptuales representan otra actividad de enseñanza utilizada en los entornos virtuales, donde los participantes tienen la oportunidad de descomponer un tema y destacar

sus principales características. Pontes Pedraja & Varo Martínez (2013) en su artículo “Aprendizaje colaborativo con mapas conceptuales en la formación inicial del profesorado de secundaria” citando a algunos autores mencionan que:

Los mapas conceptuales constituyen un modelo de representación del conocimiento que ayuda a reconocer visualmente los conceptos más importantes, las relaciones entre ellos, la forma de organización jerárquica en grados de dificultad o de importancia, y que permite construir una imagen mental de la información que estamos procesando (Novak y Gowin, 1984; Ruiz-Primo and Shavelson, 1996; McClure et al., 1999, Yin et al., 2005) (p.1)

En este caso, el uso de mapas conceptuales como actividad de enseñanza permite a los estudiantes debatir sobre un tema, destacando las características que consideran más relevantes. Esto fomenta la discusión y facilita la interacción entre los miembros del equipo de trabajo.

A través de los entornos virtuales, los estudiantes pueden elaborar mapas mentales en diversas plataformas en línea, las cuales les permiten desarrollar ramificaciones según la organización que consideren adecuada para el tema en discusión. Estas herramientas permiten a cada miembro del equipo compartir su aporte, ya que todos pueden acceder al espacio virtual, y contribuir la solución de la actividad fomentando el trabajo colaborativo.

Wikis colaborativas

Las wikis colaborativas son plataformas digitales que permiten la interacción conjunta entre docentes y estudiantes. A través de ellas, es posible llevar a cabo proyectos de investigación, ya que ofrecen la opción de crear y editar documentos de manera compartida. Esto ofrece a cada integrante del proyecto la oportunidad de contribuir activamente, favoreciendo el aprendizaje en equipo.

González Pareja, Calderón Montero, Galache Laza y Torrico González (2007), en su investigación “Uso de wikis para la realización de trabajos colaborativos en el aula” define los wikis de la siguiente forma:

Wiki es una colección de páginas web enlazadas entre sí, cada una de las cuales puede ser visitada y editada por cualquiera. Por consiguiente, un wiki es una forma

de sitio web en donde se acepta que usuarios creen, editen, borren o modifiquen el contenido de una página web, de una forma interactiva, fácil y rápida. (p.4)

De esta manera, las wikis permiten que los estudiantes lleven a cabo actividades académicas de manera interactiva, ya que estas plataformas otorgan la oportunidad que cualquier integrante del equipo acceda y edite el contenido en desarrollo. Así, los estudiantes pueden escribir sus contribuciones para que todos los miembros del equipo las vean, y estos, a su vez, pueden revisar y corregir los aportes de sus compañeros si es necesario.

Estas plataformas resultan sumamente importantes cuando se trabaja de manera colaborativa, ya que al permitir que todos los integrantes del equipo tengan acceso, cada uno de ellos cuenta con la misma oportunidad de participar en la resolución de la tarea. A su vez, los estudiantes enriquecen sus conocimientos gracias a los aportes de los demás miembros. De esta forma, utilizar estas herramientas en actividades educativas fomenta tanto la participación como la interacción entre los estudiantes.

De este modo, las actividades de enseñanza desempeñan un papel fundamental en el trabajo colaborativo dentro de los entornos virtuales, ya que son las que promueven la interacción entre los estudiantes y el docente, facilitando el proceso de aprendizaje y fomentando el desarrollo de habilidades sociales en todos los participantes.

2.3 DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS Y OPERACIONALIZACIÓN DE CATEGORÍAS

2.3.1 Definición de términos básicos

Actividades de enseñanza: una actividad de enseñanza/aprendizaje es un procedimiento que se realiza en un aula de clase para facilitar el conocimiento en los estudiantes. Estas actividades se eligen con el propósito de motivar la participación de los estudiantes en el proceso de enseñanza/aprendizaje. (Villalobos, 2003, p.3)

Aprendizaje Activo: un aprendizaje activo es aquel proceso donde el alumno toma la responsabilidad del proceso de aprendizaje, viéndose obligado a usar su capacidad intelectual, ofreciéndole la oportunidad de tomar decisiones sobre los diversos aspectos del proceso de aprendizaje y se le permite hacer la autorregulación. (Regalado-Méndez, Delgado-Vidal, Martínez-López, & Peralta-Reyes, 2014, p.2)

Autoaprendizaje: el autoaprendizaje consiste en un proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes que se realiza de manera autónoma, ya sea inconscientemente mediante la experiencia o mediante el interés explícito de hacerlo a través de la indagación, permitiendo relacionar problemas por resolver, buscar la información necesaria, analizar, generar ideas, sacar conclusiones y establecer el nivel de logro de objetivos. (Pardo-Rojas, 2011, p.4)

Competencias digitales: son asumidas a manera de instrumentos de gran utilidad que permite la movilización de actitudes, conocimientos y procesos; por medio de los cuales los discentes adquieren habilidades para facilitar la transferencia de conocimientos y generar innovación. (Levano-Francia y otros, 2019)

Diseño instruccional: se puede definir como un proceso pedagógico para armar y componer de forma estratégica, planificada y estructurada, los diferentes elementos de un curso en línea, tales como temas, contenidos, actividades, recursos de apoyo y evaluaciones. (Tarazona Suárez, 2012, p.2)

Diseño metodológico: es el conjunto de procedimientos (métodos y técnicas) que se aplican para responder al problema de investigación y comprobar la hipótesis planteada. (Mercado Rossell, 2010, p.2)

Educación no presencial: Es una vía para el aprendizaje que se caracteriza por su dinamismo e interactividad. Se basa en un modelo cooperativo donde intervienen profesores y alumnos a pesar de estar separados por una distancia física. (Gutiérrez Ochoa y Díaz Torres, 2021, p.4-5)

Entorno virtual: son espacios de comunicación o aplicaciones informáticas que proveen de oportunidades de aprendizaje ideales a los alumnos, quienes tienen la capacidad de interactuar con contenidos y materiales adecuados para poder aprender. (Aguilar Vargas y Otyemi Rondero, 2020, p.17)

Influencia educativa: refiere a una serie de procesos de naturaleza esencialmente interpsicológica mediante los cuales los profesores y otros agentes educativos (incluyendo, por supuesto, a los iguales) consiguen "ayudar de manera ajustada a los alumnos o aprendices a construir significados más ricos, complejos y válidos sobre determinadas parcelas u objetos de conocimiento" (Coll y Falsafi, 2015, p.3)

Inteligencia emocional: la IE es concebida como una inteligencia genuina basada en el uso adaptativo de las emociones de manera que el individuo pueda solucionar problemas y adaptarse de forma eficaz al medio que le rodea. (Fernández-Berrocal y Ruiz Aranda, 2008, p.8)

Métodos de enseñanza: es el medio que utiliza la didáctica para la orientación del proceso enseñanza-aprendizaje. (Vargas Merina, 2009, p.2)

Plataforma digital: es un modelo de negocios habilitado por la tecnología que crea valor al facilitar intercambios entre dos o más grupos interdependientes. (Da Silva y Núñez, 2021, p.12)

Trabajo colaborativo: constituye un modelo de aprendizaje interactivo, que invita a los estudiantes a construir juntos, para lo cual demanda conjugar esfuerzos, talentos y competencias mediante una serie de transacciones que les permitan lograr las metas establecidas consensuadamente. (Maldonado Pérez, 2007, p.7)

Plataformas educativas: es un entorno informático en el que nos encontramos con muchas herramientas agrupadas y optimizadas para fines docentes. Su función es permitir la creación y gestión de cursos completos para internet sin que sean necesarios conocimientos profundos de programación. (Díaz Becerro, 2009, p.2)

2.3.2 Operacionalización de categorías

Tabla 1. Definición de categorías y subcategorías

Objetivo	Categoría	Preguntas de investigación	Subcategorías	Nº de pregunta
Describir las características y funciones de los entornos virtuales de aprendizaje que influyen en el trabajo colaborativo de los	Entornos virtuales de aprendizaje y trabajo colaborativo	¿Cómo se relacionan los entornos virtuales y el trabajo colaborativo?	Compromiso grupal	1 (1)
			Convivencia entre pares	1 (2)
			Gestión en equipo	1 (3)

estudiantes de la carrera de Licenciatura en Psicología de la Universidad Gerardo Barrios, Sede San Miguel.	Características y funciones	¿Qué características presenta el trabajo colaborativo en los entornos virtuales?	Accesibilidad	1 (4)
			Aprendizaje asincrónico	1 (5)
			Interacción	1 (6)
			Intercambio de ideas	1 (7)
			Pensamiento crítico	1 (8)
Clasificar las estrategias pedagógicas desarrolladas en los entornos virtuales de aprendizaje que influyen en el trabajo colaborativo de los estudiantes de la carrera de Licenciatura en Psicología de la Universidad Gerardo Barrios, Sede San Miguel.	Estrategias pedagógicas	¿Cómo influyen las estrategias pedagógicas en el trabajo colaborativo?	Métodos de enseñanza	1 (9)
			Desempeño académico	1 (10)
			Distribución equitativa de tareas	1 (11)
			Herramientas de colaboración	1 (12)
Identificar los desafíos que enfrentan los docentes y estudiantes en los	Desafíos que surgen en entornos virtuales	¿Qué desafíos enfrentan docentes y estudiantes utilizando	Aprendizaje compartido	1 (13)

entornos virtuales de aprendizaje para el desarrollo del trabajo colaborativo de los estudiantes de la carrera de Licenciatura en Psicología de la Universidad Gerardo Barrios, Sede San Miguel.		entornos virtuales?	Habilidades blandas	1 (14)
			Inteligencia emocional	1 (15)

Fuente: elaboración propia del equipo investigador con base en los objetivos planteados

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 TIPO DE ESTUDIO

Dado que, se investigó la influencia que los entornos virtuales de aprendizaje tienen en el trabajo colaborativo, se ha considerado realizar un estudio descriptivo. Cauas, (2015) en su artículo “Definición de las variables, enfoque y tipo de investigación” define el estudio descriptivo de la siguiente manera:

Este estudio se dirige fundamentalmente a la descripción de fenómenos sociales o educativos en una circunstancia temporal y espacial determinada. Este tipo de estudios buscan especificar las propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que se sometido a análisis. En un estudio descriptivo se selecciona una serie de cuestiones y se mide cada una de ellas independientemente, de forma tal de describir los que se investiga. (p.6)

Basado en la definición previamente mencionada, la investigación empleó un estudio descriptivo, ya que se buscaba identificar las características que presentan los entornos virtuales de aprendizaje. Asimismo, se analizó cómo estas características influyen en el trabajo colaborativo de los estudiantes de la carrera de Licenciatura en Psicología. Además, se exploraron las experiencias y percepciones de los estudiantes respecto a dichos entornos, identificando de qué manera los utilizan para llevar a cabo su proceso de aprendizaje. Es importante mencionar que también se describió la percepción de los docentes sobre estos entornos, dado que ellos juegan un papel fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, siendo uno de los principales autores para su uso. En conclusión, este tipo de estudio permitió obtener una visión más profunda y detallada del problema investigado, considerando las perspectivas tanto de docentes como de estudiantes.

3.2 ENFOQUE

Con el desarrollo de este estudio se pretende recolectar información sobre las experiencias y puntos de vista que los docentes y estudiantes tienen con respecto a los entornos virtuales de aprendizaje y como estos influyen en el trabajo colaborativo, es por ello que, el enfoque que se utilizó es cualitativo. Cauas (2015) define el enfoque cualitativo como sigue:

La investigación cualitativa es aquella que utiliza preferente o exclusivamente información de tipo cualitativo y cuyo análisis se dirige a lograr descripciones detalladas de los fenómenos estudiados. La mayoría de estas investigaciones pone el acento en la utilización práctica de la investigación. (p.2)

Por otro lado, Vera Vélez (2004) en su artículo “La investigación cualitativa” menciona que:

La investigación cualitativa es aquella donde se estudia la calidad de las actividades, relaciones, asuntos, medios, materiales o instrumentos en una determinada situación o problema. La misma procura por lograr una descripción holística, esto es, que intenta analizar exhaustivamente, con sumo detalle, un asunto o actividad en particular (p.1)

Dado que el objetivo es conocer las experiencias tanto de docentes como de estudiantes sobre los entornos virtuales, la entrevista se presenta como el método más adecuado para recolectar datos. A través de esta herramienta, se obtuvo información acerca de cómo se perciben el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje desde sus respectivas perspectivas. Por esta razón, la investigación sigue un enfoque cualitativo. Este enfoque permite explorar las dificultades que los estudiantes enfrentan en su formación, así como identificar las ventajas y desventajas de los entornos virtuales. Además, ayuda a comprender cómo tanto estudiantes como docentes adaptan estos entornos al trabajo colaborativo que realizan.

Además, el enfoque cualitativo adoptado en esta investigación se realiza con énfasis en el estudio de caso, ya que este permite al investigador adentrarse con mayor profundidad en la comprensión del fenómeno analizado, al enfocarse en un caso específico. En este sentido, López González (2013), en su artículo “El estudio de casos: una vertiente para la investigación educativa” define el estudio de caso de la siguiente manera:

Es la investigación empírica de un fenómeno del cual se desea aprender dentro de su contexto real cotidiano. El estudio de caso es especialmente útil cuando los límites o bordes entre fenómenos y contexto no son del todo evidentes, por lo cual se requieren múltiples fuentes de evidencia. (p.140)

Por esta razón, el uso del estudio de caso en la presente investigación resulta fundamental, ya que permite observar con mayor detalle y fidelidad el fenómeno estudiado, facilitando la recolección de datos más representativos de la realidad vivida por los estudiantes de la

Carrera de Psicología al momento de realizar trabajos colaborativos en entornos virtuales de aprendizaje.

3.3 MÉTODO

Con base en el tipo de estudio y el enfoque que se utilizó en la investigación se emplea un método hipotético inductivo, dado que, se parte de la observación a la recolección de información que fundamente el problema identificado, esto mediante las experiencias proporcionadas por docentes y estudiantes. Dávila Newman (2006), menciona:

El método inductivo se conoce como experimental y sus pasos son: 1) Observación, 2) Formulación de hipótesis, 3) Verificación, 4) Tesis, 5) Ley y 6) Teoría. La teoría de la falseación funciona con el método inductivo, por lo que las conclusiones inductivas sólo pueden ser absolutas cuando el grupo a que se refieran será pequeño. (p.9)

Dado que la población en estudio es finita, el uso del método hipotético inductivo facilitó la obtención de información apegada a las vivencias de los estudiantes en relación con los entornos virtuales y cómo los emplean en actividades colaborativas. Además, este método permite explorar desde la perspectiva de los docentes cómo dichos entornos influyen en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, considerando que los docentes juegan un papel importante en la formación académica del estudiantado.

3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA

3.4.1 Población

Galbiati Riesco, define qué “Población o población objetivo, es el conjunto de todos los valores de un fenómeno o propiedad que se quiere observar” (2015, p.3); con respecto a esta investigación la población está compuesta por los estudiantes de la carrera de Licenciatura en Psicología de la Universidad Gerardo Barrios, sede San Miguel y por docentes planta y horas clase.

Tabla 2. Población con la que cuenta la carrera de Licenciatura en Psicología

Función	Cantidad
Estudiantes	234
Docentes	11

Total de informantes	245
-----------------------------	-----

Fuente: creación propia del equipo investigador con base en los datos proporcionados por la Facultad de Ciencias y Humanidades de la Universidad Gerardo Barrios.

3.4.2 Muestra

Se definió la población a utilizar para esta investigación, de ella se tomó una muestra significativa, en este sentido Galbiati Riesco expresa que: “Muestra es la parte de la población que efectivamente se mide, con el objeto de obtener información acerca de toda la población.” (2015, p.3)

Para este estudio, se utilizó un muestreo no probabilístico, en este sentido, Parra Velasco y Vázquez Martínez (2017), mencionan que:

El muestreo no probabilístico se emplea cuando es difícil obtener la muestra por el método de muestreo probabilístico. Este método una técnica de muestreo que no realiza procedimientos de selección al azar, sino que se basan en el juicio personal del investigador para realizar la selección de los elementos que pertenecerán a la muestra (p.9)

En este caso, se utilizó un muestreo no probabilístico dado que se investiga la utilización de entornos virtuales de aprendizaje, esto quiere decir que los participantes que forman parte de la muestra deben al menos haber interactuado con dichos entornos, es por ello que la selección de los candidatos no puede ser al azar.

También, Parra Velasco y Vázquez Martínez definen un muestreo por conveniencia de la siguiente manera: “Este método consiste en seleccionar a los elementos que son convenientes para la investigación, dicha conveniencia se produce ya que el investigador se le resulta más sencillo de examinar a los sujetos” (2017, p.10)

Es por ello que, el método de muestreo que se utilizó fue un muestreo por conveniencia dado que es importante que los participantes hayan interactuado con entornos virtuales y sobre todo hayan trabajado de forma colaborativa al menos una vez utilizando dichos entornos ya que esto permite obtener mejores resultados que favorezcan la investigación.

Para que los estudiantes y docentes pudieran formar parte de esta muestra es necesario que cumplan con los siguientes criterios:

Estudiantes:

- Haber ingresado a la Universidad Gerardo Barrios entre los años 2020 y 2024.
- Estudiar exclusivamente la carrera de Licenciatura en Psicología.
- Haber utilizado entornos virtuales de aprendizaje por lo menos en una de sus asignaturas cursadas durante un ciclo de formación.
- Haber realizado trabajo colaborativo utilizando entornos virtuales de aprendizaje en alguna de las asignaturas cursadas.

Docentes:

- Formar parte de los recursos humanos de la facultad de ciencias y humanidades, específicamente en el área de Psicología de la Universidad Gerardo Barrios.
- Haber impartido al menos una asignatura de manera virtual en la carrera de Licenciatura en Psicología.
- Utilizar trabajo colaborativo como parte de su metodología de enseñanza a través de entornos virtuales.

Los estudiantes y docentes que no pueden formar parte de esta muestra son debido a los siguientes criterios:

Estudiantes:

- Haber ingresado a la Universidad Gerardo Barrios en el año 2019 o años anteriores.
- No estudiar la carrera de Licenciatura en Psicología.
- No haber utilizado entornos virtuales de aprendizaje en ninguna de sus asignaturas cursadas durante un ciclo de formación.
- No haber realizado trabajo colaborativo utilizando entornos virtuales de aprendizaje en alguna de las asignaturas cursadas.

Docentes:

- No formar parte de los recursos humanos de la facultad de ciencias y humanidades, específicamente en el área de Psicología de la Universidad Gerardo Barrios.
- No haber impartido asignaturas de manera virtual en la carrera de Licenciatura en Psicología.
- No utilizar trabajo colaborativo como parte de su metodología de enseñanza a través de entornos virtuales.

Tomando en consideración que la población está compuesta por docentes y estudiantes, y dado que se utiliza un enfoque cualitativo la selección de la muestra será de la siguiente manera:

Tabla 3. Muestra seleccionada de la carrera de Licenciatura en Psicología para la recolección de información

Informantes	Cantidad
Estudiantes de primer año	2
Estudiantes de segundo año	3
Estudiantes de tercer año	3
Estudiantes de cuarto año	3
Estudiantes de quinto año	3
Docentes	7
Total de informantes	21

Fuente: creación propia del equipo investigador con base en los datos proporcionados por la Facultad de Ciencias y Humanidades de la Universidad Gerardo Barrios.

3.5 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

3.5.1 Técnicas

Para recolectar información fue necesario contar con técnicas a aplicar, estas permiten obtener datos que son de utilidad para el estudio, en este caso se utilizara una entrevista semiestructurada.

Entrevista semiestructurada

Folgueiras Bertomeu (2016) define la entrevista semiestructurada de la siguiente manera:

En la entrevista semiestructurada se decide de antemano qué tipo de información se requiere y en base a ello se establece un guión de preguntas. No obstante, las cuestiones se elaboran de forma abierta lo que permite recoger información más rica y con más matices que en la entrevista estructurada. En la entrevista semiestructurada es esencial que el entrevistador tenga una actitud abierta y flexible para poder ir saltando de pregunta según las respuestas que se vayan dando o, inclusive, incorporar alguna nueva cuestión a partir de las respuestas dadas por la persona entrevistada.
(p.3)

En base a lo anterior, esta técnica fue considerada debido a su flexibilidad, ya que permite elaborar preguntas sobre el tema en investigación y durante su aplicación permitió ir modificando o adaptando las preguntas a lo que se requiere para el estudio. Dada la respuesta del entrevistado, el equipo tendrá la posibilidad de formular una pregunta diferente que no esté dentro de la guía elaborada, esto en base a las respuestas de los entrevistados, enriqueciendo así los resultados de la investigación. Esta técnica, fue aplicada al personal docente que imparte asignaturas en la carrera de Licenciatura en Psicología de la Universidad Gerardo Barrios.

Grupo focal

La técnica de grupo focal fue muy importante en la recolección de información, Hamui-Sutton & Varela-Ruiz la definen de la siguiente manera: “La técnica de grupos focales es un espacio de opinión para captar el sentir, pensar y vivir de los individuos, provocando auto explicaciones para obtener datos cualitativos” (2013, p.2)

Con esta técnica se pudo obtener información de los miembros de la muestra de manera simultánea, ya que se elaboró una pregunta y cada participante tuvo la oportunidad de responder a ella, con ello se fomenta el dialogo entre los participantes y se pueden generar debates en base a cada punto de vista. Para este estudio se aplicó la técnica de grupo focal a los estudiantes de la Carrera de Licenciatura en Psicología en el cual se abordaron los puntos de vista de los estudiantes sobre las categorías en investigación.

Las preguntas dirigidas a los participantes de la muestra fueron de carácter abierto, ya que el propósito es profundizar en sus experiencias personales. Durante el desarrollo de las entrevistas, se realizó una grabación de audio que incluía tanto las preguntas formuladas por el investigador como las respuestas de los entrevistados. Posteriormente, el material grabado fue transcrito utilizando una aplicación digital que convirtió el audio en texto escrito. Una vez obtenida la transcripción, se llevó a cabo una revisión minuciosa para asegurar que el contenido refleje de manera fiel y literal lo expresado por cada participante.

3.5.2 Instrumento

Guía de entrevista

Useche, Artigas, Queipo y Perozo (2019) definen la guía de entrevista de la siguiente manera:

La guía de la entrevista establece una orientación precisa al momento de diseñar la misma, es un refuerzo para que el entrevistador concentre su tiempo en recabar la

información concreta con respecto al tema que se indaga y no dispersarse en aspectos superfluos o no relevantes al caso (p.39)

Es por ello que, se elaboró una serie de preguntas en las cuales los estudiantes y docentes que fueron entrevistados podrán explicar su experiencia con los entornos virtuales de aprendizaje y cómo han influido en el trabajo colaborativo que realizan en su proceso de formación, ventajas y desventajas que ellos consideran que tienen dichos entornos al momento de realizar sus actividades académicas y cómo han adaptado los entornos virtuales de aprendizaje en su proceso de formación. Para este estudio se utilizaron dos guías de entrevista, una dirigida a los docentes y la otra dirigida a los estudiantes.

3.6 ETAPAS DE LA INVESTIGACIÓN

Etapas I: Selección de ejes/elementos teóricos

En esta etapa se desarrollaron todos los elementos teóricos que fundamentan la investigación, utilizando para ello fuentes bibliográficas de proyectos anteriores y artículos relacionados con las categorías en estudio, lo que permite que este proyecto tenga sentido, fundamento y relevancia.

Etapas II: Diseño de la investigación

En esta etapa se definió el tema a investigar, teniendo en cuenta si éste cumplía las características necesarias para ser llevado a cabo, además se elaboraron los objetivos a los que se pretende llegar con el desarrollo del proyecto y los pasos a seguir durante todo el proceso.

Etapas III: Trabajo de campo

En esta etapa se recolectan los datos proporcionados por los estudiantes y docentes de la Universidad Gerardo Barrios, sede San Miguel, en ella se visitará la facultad, llegando a los niveles académicos en los que se encuentran los estudiantes de la carrera de Licenciatura en Psicología y seleccionando de ahí la muestra a tomar en cuenta, siempre y cuando estos cumplan con los criterios de selección establecidos.

Estrategia para el trabajo de campo.

Es importante tener una estrategia para aplicar los distintos instrumentos de recolección de datos, esto proporciona un orden a seguir y con ello existe una mayor probabilidad de obtener los datos necesarios para la investigación, la estrategia utilizada fue la siguiente:

Aplicar entrevista focal a los estudiantes: este fue uno de los primeros pasos debido a que se deben de reunir los alumnos que formaran parte de la muestra, esto conlleva verificar que ellos cumplan con los criterios de selección y que estos tengan la disponibilidad de formar parte del estudio.

Aplicar entrevista focal a docentes: este fue el segundo paso a realizar dentro de la recolección de información, debido a que fue mucho más específica y se dedicó un poco más de tiempo en la recolección de los datos, esto debido a que se intentó analizar las experiencias que los maestros viven al momento de desarrollar sus clases de manera virtual.

3.7 PROCEDIMIENTO DE ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Dado que, la investigación es de tipo cualitativo se establecen las siguientes categorías de análisis

- Entornos virtuales de aprendizaje y trabajo colaborativo
- Características y funciones
- Estrategias pedagógicas
- Entornos virtuales sus desafíos para la producción de trabajo colaborativo

Estas categorías fueron de utilidad al momento de recolectar datos, debido a que en base a ellas se elaboraron las preguntas que se aplicaron a docentes y estudiantes que formaron parte de la muestra.

Para llevar a cabo este procedimiento es importante tener en cuenta que primero se recolectó la información que proporciona la muestra seleccionada. En este sentido, primero se procesa la información brindada por los estudiantes ya que ellos son los que realizan el proceso de aprendizaje y es importante conocer sus experiencias al momento de realizar trabajo colaborativo.

Dado que en esta investigación se establecieron previamente las categorías de análisis, el análisis de contenido temático resulta ser el más apropiado, ya que la recolección de datos se desarrolló tomando como referencia dichas categorías. Luego de obtener todos los resultados y teniendo en cuenta los objetivos, categorías de análisis y la pregunta de investigación, se redactó de manera escrita y en orden los hallazgos encontrados durante la aplicación del trabajo de campo, en el cual se tomó en cuenta los resultados más significativos y que abonen información relevante a la investigación.

CAPITULO IV: HALLAZGOS EN LA INVESTIGACIÓN

Para elaborar los instrumentos de recolección de datos, se establecieron categorías de análisis que se materializaron mediante entrevistas realizadas a cada uno de los participantes seleccionados en la muestra, la cual fue obtenida de la población en estudio. Posteriormente, las entrevistas fueron procesadas redactando cada una de las respuestas y relacionándolas con la categoría de la cual se extrajeron con el fin de desarrollar esta sección.

4.1 Presentación y Discusión de resultados

Esta investigación permitió examinar los entornos virtuales de aprendizaje y su influencia en el trabajo colaborativo de los estudiantes de la Licenciatura en Psicología de la Universidad Gerardo Barrios. A partir de ello, los hallazgos obtenidos han sido orientados a identificar las fortalezas, debilidades y oportunidades del uso de entornos virtuales en la educación superior. Con ellos se pretendió diseñar una propuesta metodológica que optimice el uso de los entornos virtuales de aprendizaje en la realización de actividades colaborativas por parte de los estudiantes. Con la información recopilada de la población seleccionada, se elaboraron las conclusiones y recomendaciones correspondientes.

En cuanto a la triangulación de datos Benavides y Gómez-Restrepo (2005) en su artículo “Métodos en investigación cualitativa: triangulación” lo definen de la siguiente manera:

La triangulación se refiere al uso de varios métodos (tanto cuantitativos como cualitativos), de fuentes de datos, de teorías, de investigadores o de ambientes en el estudio de un fenómeno. Dentro del marco de una investigación cualitativa, la triangulación comprende el uso de varias estrategias al estudiar un mismo fenómeno, por ejemplo, el uso de varios métodos (entrevistas individuales, grupos focales o talleres investigativos). (p.2)

La triangulación facilita al investigador la comparación de diversas perspectivas en torno a una misma teoría, identificando tanto puntos de consenso entre los autores como aspectos en los que existen diferencias de interpretación. Este enfoque permite validar la información desde distintos puntos de vista, enriqueciendo el análisis y proporcionando una visión más amplia y precisa de los datos recopilados.

Además, la triangulación favorece un análisis flexible y creativo, lo que contribuye a una mayor precisión en la formulación de conclusiones. Esto otorga al investigador una mayor

comprensión de la complejidad del fenómeno en estudio, ya que permite examinar las dinámicas que viven docentes y estudiantes en su proceso académico. De esta manera, se establece una base sólida sobre la cual se fundamentan conclusiones y recomendaciones, asegurando que estas reflejen la realidad estudiada.

Al emplear la estrategia de triangulación en el análisis de datos, es posible contrastar diferentes perspectivas. En primer lugar, se toma en cuenta la teoría previamente desarrollada y validada por otros investigadores, la cual ofrece un fundamento sólido para sustentar la investigación actual. En segundo lugar, se consideran las percepciones y experiencias de los participantes encuestados, quienes aportan información valiosa sobre cómo viven y entienden el fenómeno en estudio. Finalmente, el investigador, con base en los marcos teóricos y los datos empíricos obtenidos, lleva a cabo un análisis comparativo que permite identificar coincidencias o discrepancias entre la teoría y la realidad observada. Esta integración de perspectivas favorece una comprensión más completa y profunda del problema investigado, haciendo que el análisis de datos mediante triangulación sea una estrategia metodológica enriquecedora.

En cuanto al tipo de triangulación, Benavides y Gómez-Restrepo (2005) en su artículo “Métodos en investigación cualitativa: triangulación” definen la triangulación por fuente de datos de la siguiente manera:

Para realizar la triangulación de datos es necesario que los métodos utilizados durante la observación o interpretación del fenómeno sean de corte cualitativo para que éstos sean equiparables. Esta triangulación consiste en la verificación y comparación de la información obtenida en diferentes momentos mediante los diferentes métodos. (p.121)

En el desarrollo de esta investigación se recurre a la triangulación por fuentes de datos, ya que la información se obtiene a partir de los actores que conforman la muestra seleccionada, integrada por docentes y estudiantes. La recolección de estos datos se realiza mediante los diversos métodos descritos en el capítulo III. Además, los datos obtenidos se contrastan con los planteamientos teóricos abordados en el capítulo II, lo que justifica la conveniencia de utilizar este tipo de triangulación para fortalecer la validez del estudio.

En este contexto, la investigación se estructuró en torno a cuatro categorías de análisis: entornos virtuales de aprendizaje y trabajo colaborativo, características y funciones, estrategias pedagógicas, y desafíos presentes en los entornos virtuales.

A continuación, se presentan las respuestas brindadas por la muestra seleccionada en la investigación:

Tabla 4: Respuestas de la muestra seleccionada.

Categoría	Nº	Pregunta	Respuesta de entrevistado	Tipo de entrevistado
Entornos virtuales de aprendizaje y trabajo colaborativo	1	¿De qué manera la dinámica de trabajo colaborativo influye en el compromiso grupal que realiza dentro de los entornos virtuales?	Influye de gran manera ya que la presión grupal hace que seamos responsables.	Estudiante 1
			El trabajo colaborativo es una gran opción a la hora de trabajar en los entornos virtuales ya que fomenta la comunicación entre los compañeros lo que conlleva a un mayor aprendizaje de los temas tratado en modalidad virtual.	Estudiante 2
			Influye de manera negativa en cierta parte, ya que algunas veces hay compañeros que no aportan nada, o no tienen suficiente acceso a internet.	Estudiante 3
			Influye de manera negativa de cierta manera ya que no todos los compañeros tienen suficiente acceso a internet.	Estudiante 4
			Nos ayuda a promover la responsabilidad, mantener una comunicación constante y también enfocarnos en objetivos comunes.	Estudiante 5
			Puede ser bastante efectiva si se tiene un buen líder y se hace mucho énfasis en lo importante y valioso que es el aporte de cada uno también puede verse afectado si no hay un compromiso ni un objetivo claro por alguno de los miembros del equipo. Así que el impacto tiene resultados de manera negativa y positiva.	Estudiante 6

		Influye demasiado, dado que cada grupo tiene sus dinámicas y algunas son juntas y otras no.	Estudiante 7
		De manera positiva, todos asumimos la responsabilidad y somos más consientes.	Estudiante 8
		Influye mucho por que al ser de manera dinámica fomenta la convivencia y una mayor interacción.	Estudiante 9
		Influye notablemente porque si bien es cierto las herramientas virtuales nos facilitan de alguna manera el trabajo para el desarrollo de nuestras actividades, esto no garantiza que todos vayamos a desempeñar un papel equitativo dentro de nuestro grupo y esto puede cargar más a unos que a otros.	Estudiante 10
		Las herramientas digitales son muy útiles a la hora de crear espacios colaborativos, ya que facilitan de gran manera al organizarse y nos brindan herramientas útiles para trabajar de manera conjunta, en cuanto a su influencia dentro del compromiso grupal, creería que genera más confianza a la hora de trabajar.	Estudiante 11
		Es muy importante el trabajo en equipo, pero sobre todo la comunicación para que todo sea efectivo y no exista ningún problema entre compañeros y no afecte en el trabajo que se está realizando.	Estudiante 12
		Como experiencia personal es complicado por el hecho de los propios compañeros ya que es muy difícil ponernos de acuerdo en una sola cosa, hay discusiones, malos entendidos y a veces ni les interesa lo que estamos haciendo ya de plano es complicado hacer	Estudiante 13

			el trabajo solo y los compañeros lo complican más la verdad a veces me sale mejor hacerlo todo yo que pedírselo.	
			Pues bueno, en mi caso, con mi equipo he tenido de todo un poco la verdad, me ha tocado ser líder de grupo en todos los trabajos y puedo constar que, si hay varios compañeros que dejan muchos trabajos para última hora, otros que utilizan mucho la "IA" como respuesta a todo, lo cual no considero que este mal porque es una herramienta tecnológica, pero si como que se han acomodado mucho a eso, porque ni siquiera leen lo que mandan en la mayoría de casos con los trabajos. Consideraría que en genera la dinámica es muy vaga.	Estudiante 14
		¿De qué manera el compromiso grupal influye en la dinámica de trabajo colaborativo que realizan los estudiantes dentro de los entornos virtuales?	En la planificación de una asignatura la realizamos en trabajo colaborativo con otros docentes, ejemplo: en la asignatura de métodos de evaluación psicológica participan docentes de Psicopatología I. A estas materias los une el diagnostico que se ve en MEP (Métodos de Evaluación). La idea es no repartir el mismo tema y adelantar en otras con una sola postura del tema.	Docente 1
			La dinámica influye de manera positiva creando en el estudiante el sentido de pertenencia para participar activamente, la responsabilidad compartida, interacción Social, así mismo el desarrollo de diversas Habilidades.	Docente 2
			Desde el beneficio que se obtiene debido a las diferentes actividades individuales, comprometiéndolos y responsabilizándolos para el cumplimiento de tareas asignadas.	Docente 3

		Influye en la interacción de conocimientos, estimula la motivación, participación grupal, aportaciones de ideas. Este trabajo colaborativo virtual crea una comunidad de aprendizaje donde los estudiantes pueden aprender unos de otros. Este aprendizaje es más dinámico, interactivo y motivador.	Docente 4
		Desde mi experiencia como docente, he observado que el trabajo colaborativo, cuando está bien planteado, genera un mayor sentido de responsabilidad entre los estudiantes. Se sienten parte de un equipo, se organizan mejor y eso les motiva a cumplir con sus compromisos. Incluso en entornos virtuales, cuando hay una estructura clara y objetivos comunes, el compromiso grupal tiende a fortalecerse bastante.	Docente 5
		Cuando hay un involucramiento uniforme de los estudiantes en cuanto los aportes que deben brindar a las tareas o proyectos. Es vital que se asignen roles y se asuman responsabilidades específicas para que el compromiso sea nominal y real, no expectativa sino de facto.	Docente 6
		Considero que el compromiso grupal es un elemento fundamental que determina en gran medida la efectividad del trabajo colaborativo en los entornos virtuales de aprendizaje, este compromiso se manifiesta en la disposición de los integrantes para asumir responsabilidades compartidas, mantener una comunicación constante y respetuosa, y cumplir con las metas del grupo en tiempo y forma.	Docente 7

2	¿Considera que los entornos virtuales fomentan la convivencia con sus compañeros de clase? ¿Por qué?	La verdad es que no, ya que a través de una pantalla no es lo mismo.	Estudiante 1
		Si. Por qué ayuda a que los compañeros tengan mayor facilidad a la hora de comunicarse, esto puede ser beneficioso para aquellas personas que trabajan o viven lejos de los centros educativos, sin embargo, no hay mejor comunicación que la que se puede tener de manera presencial.	Estudiante 2
		Sí, ya que permiten que estudiantes de diferentes ubicaciones participen en actividades educativas.	Estudiante 3
		En lo personal por una parte si, pero por otro lado no. Ya que por medio de lo virtual es muy difícil tener convivencia en cambio en físico conoces más personas.	Estudiante 4
		Si, nos facilita la interacción mediante chat, videollamada u otros, haciendo más fácil la comunicación.	Estudiante 5
		Poco o nada ya que el protagonismo mayormente lo tiene el docente, a veces las personas tienen pesa sobre el lugar o el espacio donde viven así que no encienden el micrófono ni la cámara por lo tanto la comunicación es un poco vaga.	Estudiante 6
		No. Porque no se convive de forma presencial y a veces la conexión a internet influye en la convivencia.	Estudiante 7
		No, no hay convivencia por que la comunicación no siempre es la mejor, la responsabilidad tampoco es la misma.	Estudiante 8
		Considero que no, ya que al ser virtuales hay muchos factores que impiden una convivencia cercana con los compañeros.	Estudiante 9

			Creería que no, ya que el uso que se les da es estrictamente educativo y nunca se podrá igualar el modelo presencial.	Estudiante 10
			Considero que de alguna manera sí, porque nos ayuda a mantenernos comunicados a pesar de talvez no estar en el mismo lugar.	Estudiante 11
			Si, siempre y cuando haya trabajo en equipo, cada uno se adapte a sus tiempos, ya sea por trabajo o compromisos personales.	Estudiante 12
			Si y no porque dependiendo el contexto de que se hable hay más convivencia ya que se nos hace accesible el comunicarnos, pero el detalle es cuando no contestan los mensajes y peor si es algo importante.	Estudiante 13
			No, en mi caso soy estudiante por equivalencias y el primer ciclo me toco solo llevar una materia presencial y todas virtuales. A mí se me hizo muy difícil sobre todo en los trabajos grupales ya que nadie me conocía y viceversa, ya en el segundo ciclo fue diferente porque pude tener interacción y me adoptaron en un grupo de amigos, aunque al principio fue difícil también x lo mismo que no conocía a nadie.	Estudiante 14
		¿Considera que los entornos virtuales fomentan la	No. Expreso la negatividad o negación, porque considero que el entorno virtual no permite la convivencia y si el trabajo individual, aunque aclaro que puede depender del docente, la carrera e incluso la asignatura.	Docente 1

	convivencia entre los estudiantes? ¿Por qué?	Si, porque son “tendencias mundiales” que cada día van evolucionando y dándole énfasis a diversas áreas, por ejemplo; en el momento de realizar una actividad o una tarea se les hace más fácil hacer uso de la virtualidad en la cual amplifican ideas y socializan e intercambian sobre un tema en común sin la necesidad de verse obligados a salir de casa.	Docente 2
		Si. Porque fomenta una comunicación efectiva y colaborativa.	Docente 3
		Si se puede utilizar de la mejor manera, porque puede ser una herramienta poderosa, para fomentar la convivencia, porque ofrece herramientas para la comunicación, colaboración y la interacción. Las plataformas pueden llegar a crear un ambiente más agradable y enriquecedor, como foros, chats, y videoconferencias.	Docente 4
		Sí lo considero, aunque con ciertos matices. La convivencia en entornos virtuales depende mucho de cómo se utilicen las herramientas y del acompañamiento docente. Cuando se promueven espacios de interacción auténtica, como foros, videollamadas o actividades lúdicas, los estudiantes logran conectar, compartir y convivir de una forma distinta, pero igualmente valiosa. Lo importante es crear una cultura de respeto y colaboración, también en lo digital.	Docente 5
		Si se da un seguimiento adecuado sí, pero solo por el hecho de que el entorno exista y entrar no, porque muchos estudiantes utilizan las plataformas una vez al tiempo. Son las actividades que realizan en el entorno lo que le da vida y convivencia, no el acceso al espacio.	Docente 6

			No considero que los entornos virtuales en sí mismo generen convivencia en los estudiantes, sino que el papel del docente y de las actividades o estrategias que él tenga son los que fomentan esta convivencia.	Docente 7
	3	¿Qué estrategias didácticas utiliza el docente para tener una buena gestión en equipo en las actividades de trabajo colaborativo?	Creación de salas virtuales. Trabajos grupales en el momento.	Estudiante 1
			Por lo general se trabaja en base a exposiciones grupales en los que se puede crear foros de discusión, salas virtuales y los grupos en la mayoría de ocasiones se forman por afinidad cuando en realidad debería formarse de manera aleatoria si lo que se busca es fomentar el trabajo en equipo.	Estudiante 2
			Grupos de WhatsApp, salas en Teams.	Estudiante 3
			Hacer nuevos grupos con las personas que menos nos llevaba.	Estudiante 4
			El uso de herramientas tecnológicas, explicación de cada actividad.	Estudiante 5
			Técnicas: preguntas dirigidas. Lluvia de ideas. Presentaciones atractivas. Foros de participación. Visitas a otros sitios web.	Estudiante 6
			Utilizan actividades en grupo, las cuales fomentan la convivencia.	Estudiante 7
			Trabajos grupales con temáticas libres, dinámicas para que haya mayor participación.	Estudiante 8

			Al formar equipos nosotros escogemos con quienes irnos lo que hace que nos sintamos cómodos realizando dichas actividades.	Estudiante 9
			Una estrategia muy simple pero efectiva es dejar trabajar a los estudiantes en grupos conformados por afinidad y así no existen roces entre los que no suelen trabajar muy a menudo.	Estudiante 10
			Plataformas donde se mantiene la información, Foros de discusión virtuales, Presentaciones y fichas técnicas.	Estudiante 11
			Se utiliza el compromiso y buen liderazgo.	Estudiante 12
			Los docentes suelen usar las listas de cotejo para ver rendimiento del grupo y ya que regularmente es el propio líder que las llena se hace notar como son los compis para trabajar.	Estudiante 13
			Los docentes de nuestro año usan mucho lo que son listas de cotejo entre nosotros mismos y lo hacen de varias maneras, siempre después de cada trabajo al final o de manera presencial, calificándonos entre equipos y también se manejan las asesorías presenciales para evaluar el rendimiento de trabajo.	Estudiante 14
		¿Qué estrategias didácticas considera esenciales para una buena gestión en equipo en	1. Tener un solo punto para comprender en distintas materias. Ejemplo: El diagnostico. 2. Que el tema se enseñe desde tres perspectivas: teórica, visual, practica y retroalimentación. 3. Los ejercicios didácticos y pedagógicos deben ser: individuales y grupales. 4. Algunos temas no funcionan en la virtualidad, se necesita la presencialidad.	Docente 1

	actividades de trabajo colaborativo?	En primer lugar, deben de acordar un tema u objetivo en común por el cual trabajaran en conjunto, además trabajar de manera individual, es decir, con pensamiento propio para luego ser compartido, aprender a escuchar las ideas u opiniones de los demás miembros. Hacer uso de nuevas tecnologías que faciliten el trabajo.	Docente 2
		El implemento de estrategias tecnológicas. Creando un aprendizaje interactivo y significativo.	Docente 3
		Diálogos, lluvias de ideas, asignación de roles, participación activa, simulaciones, evaluaciones, retroalimentación. Entre muchas otras más.	Docente 4
		En mi práctica, lo que más me ha funcionado es asignar roles específicos dentro del grupo, darles una estructura clara y plazos definidos. También uso herramientas colaborativas como documentos compartidos, y les brindo retroalimentación constante. Me gusta incorporar momentos de reflexión para que ellos mismos evalúen cómo están trabajando como equipo, no solo qué entregan. Eso hace la diferencia.	Docente 5
		Videos interactivos, Gamificación, Encuestas, Sprints de proyectos, Foros sincrónicos, Salas de trabajo	Docente 6
		Algún tipo de investigación de estudios de casos o un debate en donde los estudiantes pues tengan que de alguna manera analizar en conjunto ideas, proponer soluciones y que permitan que cada uno participe y brinde su aporte a la actividad.	Docente 7

Características y funciones	4	¿Considera usted que acceder en cualquier momento a los entornos virtuales facilita el trabajo colaborativo que realiza?	La verdad es que en la mayoría de las ocasiones si, ya que hasta desde casa se puede trabajar en equipo.	Estudiante 1
			Si. Por qué se puede tener acceso a la información en cualquier momento.	Estudiante 2
			Sí, porque no importa que tan lejos estén, mientras tengan acceso a internet pueden conectarse en cualquier momento.	Estudiante 3
			Siento que no, porque no todos tenemos disponibilidad a internet.	Estudiante 4
			Si, permite facilidad para cumplir tareas y podernos comunicar.	Estudiante 5
			Si ya que se tiene algo con prontitud, siempre y cuando la persona sea responsable y educada, no manda mensajes fuera de tono y tampoco en horas no adecuadas.	Estudiante 6
			Si. Porque esto ayuda a los estudiantes a realizar trabajos de manera virtual y los estudiantes no se movieran de donde viven.	Estudiante 7
			En gran medida si, con estos recursos se pueden solventar muchas dudas a la hora de realizar trabajos y ayudar a los compañeros.	Estudiante 8
			Es mucho más fácil porque podemos conectarnos desde cualquier parte en cualquier momento.	Estudiante 9
			Si ya que tener a la mano acceso directo a la información para realizar cualquier trabajo es definitivamente una ventaja.	Estudiante 10
			Considero que, si lo facilita, porque así nos ponemos en disposición a la hora de hacer un trabajo que lleva mucho tiempo hacer, en mi caso las plataformas virtuales son una herramienta esencial.	Estudiante 11
			Si, como se mencionó en la respuesta 2, también depende del compromiso que le ponga cada persona.	Estudiante 12

			Si, si lo facilita bastante para sacar o ver la información que se necesita en cualquier momento.	Estudiante 13
			Considero que sí, pero como lo mencionaba antes, siento que la “IA” ha hecho que todos se acomoden a la hora de hacer un trabajo, y no es que yo no la utilice claro, pero siempre trato que sea mi última opción, pero si hablamos de acceder en cualquier momento a reuniones y así, pues si lo facilita.	Estudiante 14
		Considera usted que acceder en cualquier momento a los entornos virtuales facilita el trabajo colaborativo de los estudiantes.	La educación “ASINCRONICA” facilita el tiempo de eficacia e interés, pero no funciona en todas las edades. La educación virtual fue diseñada para adultos, no para niños. Investigaciones anteriores demostraron que en los adultos la educación virtual, funciona.	Docente 1
			Dependería sobre todo del uso que le den en un momento determinado, si se tienen las herramientas necesarias, madurez y compromiso sería de mucha ayuda acceder.	Docente 2
			Si, siempre y cuando cada individuo tenga una participación enfocada hacia un mismo interés. Es decir; que proporcione la colaboración activa y sobre todo enfocada a la realización de tareas de manera más oportuna.	Docente 3
			Todo tiene que ser sumamente organizado, tiene muchas ventajas si todo es controlado y organizado.	Docente 4
			Sí, definitivamente. Muchos estudiantes trabajan o tienen responsabilidades familiares, así que poder acceder en el momento que más se les facilite les permite organizarse mejor y participar activamente. Esto fomenta la inclusión y les da mayor autonomía.	Docente 5

			Claro, también requiere que sean responsables y se autorregulen, pero con acompañamiento se logra.	
			Sí lo propicia, pero lo que realmente va a facilitarlo es la orientación o consignas del docente, aplicando estrategias pedagógicas que impliquen el uso efectivo y funcional de las plataformas.	Docente 6
			Sí considero de que el poder acceder a los entornos virtuales en cualquier momento facilita el trabajo colaborativo porque hoy en día las personas no sólo se dedican al estudio sino que tienen otras actividades y principalmente actividades laboral que les dificulta tener el mismo tiempo por igual para las actividades académicas entonces poner acceder a los entornos virtuales pues cada quien organiza su tiempo de la manera en que mejor le convenga y de esa manera participa y apoya al resto del grupo.	Docente 7
	5	Según su opinión, ¿Qué beneficios proporciona el aprendizaje asincrónico en el trabajo colaborativo dentro de los	Flexibilidad en los horarios, ya que es más fácil ponerse de acuerdo solo se dice una hora y desde casa se conectan.	Estudiante 1
			Mayor flexibilidad sobre todo en los horarios y mayor acceso a la información necesaria para realizar los trabajos.	Estudiante 2
			Permite que los estudiantes trabajen en actividades según sus propios horarios.	Estudiante 3
			Facilidad de conectarse desde un lugar en el que este.	Estudiante 4
			Favorece la flexibilidad permitiendo que cada integrante avance a su ritmo.	Estudiante 5

		entornos virtuales?	Puede tener variación puede ser positivo si todos ven las clases y desarrollan un dominio del tema, de lo contrario sería negativo los estudiantes que no acceden a los sitios web.	Estudiante 6
			Proporciona mucha información a los cuales los estudiantes pueden acceder y ayudarles al realizar trabajos grupales de manera virtual. También a adquirir nuevos conocimientos.	Estudiante 7
			En la retroalimentación, porque si olvido alguna información siempre se puede acceder a estos recursos.	Estudiante 8
			Nos beneficia con la facilidad de poder ingresar a las actividades desde cualquier parte, fuera de la universidad, incluso ayuda a las personas que trabajan y estudian a la vez.	Estudiante 9
			Tiene mucho beneficio porque también existe la posibilidad que por diferentes motivos no podamos estar presentes en una ponencia o cuando se imparta la clase y así verla o utilizarla en cualquier momento.	Estudiante 10
			Considero que es una herramienta muy útil ya que tenemos el acceso a la información, para cuando queramos hacer una retroalimentación de temas vistos.	Estudiante 11
			Muchos aprendizajes, pero en algunas ocasiones es mejor estar presente por si surgen algunas preguntas respecto al tema.	Estudiante 12
			Pues el gran beneficio que yo veo es el hecho que sin importar la hora y el lugar puedo ver ese recurso tipo refrescar la memoria y por sí me olvido de una cosa en cuestión ya sé que tengo a disposición un contenido que tiene lo que busco.	Estudiante 13

			Pues en lo personal para mi si es muy beneficioso, ya que trabajo entonces cuando llego a casa puedo volver a retroalimentarme con algo que no preste atención durante el momento de la clase, así igual como yo lo veo no la ven todos porque tengo compis que consideran ver de nuevo la clase como una pérdida de tiempo.	Estudiante 14
		Según su opinión, ¿Qué beneficios proporciona el aprendizaje asincrónico en el trabajo colaborativo dentro de los entornos virtuales?	1. En primer lugar, trabajar al propio tiempo. 2. Asegurar la eficacia en el tiempo que se disponga. 3. A nivel colaborativo, puede ser más eficaz porque los aportes de diferentes autores de aprovecha mayor en la modalidad virtual.	Docente 1
			Flexibilidad de horario ya que pueden acceder en momentos que se presente algún inconveniente al momento de trasladarse. Además, fomenta la autonomía en los estudiantes porque van a su ritmo y a su tiempo por lo que se les facilita profundizar, meditar o reflexionar sobre el tema, es de tener en cuenta que se obtendrá beneficios siempre y cuando se usen con responsabilidad y con el fin de hacer uso de la flexibilidad y accesibilidad que esto brinda.	Docente 2
			En cuanto al tiempo oportuno que cada individuo tiene para la realización de sus tareas. En su espacio y momento.	Docente 3
			Los beneficios pueden ser, que los estudiantes no tienen limitaciones de horarios, ya que pueden complementar sus tareas a su propio ritmo, porque pueden adaptarse a horarios de aprendizaje diverso “menos estrés”.	Docente 4
			Uno de los grandes beneficios es que les permite pensar con más calma lo que van a aportar. No tienen la presión del tiempo real,	Docente 5

			pueden investigar y participar con más profundidad. Además, se vuelve más equitativo porque todos pueden expresarse, incluso quienes son más tímidos o tienen menos facilidad para hablar en público. También facilita la participación de quienes tienen diferentes horarios o condiciones personales.	
			Permite la integración de ideas por parte de los recursos y la optimización de trabajos en diferentes momentos, también priorizar las actividades y distribuirlas en el tiempo, la revisión oportuna y la monitorización de los avances, en definitiva, brinda mejores condiciones para la calidad.	Docente 6
			El aprendizaje asincrónico que facilita la retroalimentación en cualquier momento se daba bastante en tiempo antes que no se comprendían bien indicaciones del docente o bueno cada quien ponía su propia interpretación del de las actividades que tenían que hacer entonces el aprendizaje asincrónico permite eso una retroalimentación instantánea en cualquier momento y se pueden solventar dudas verdad o cada estudiante puede volver al aprendizaje por sí en el camino van surgiendo problema tiene la accesibilidad de información en cualquier momento para solventarlo.	Docente 7
	6	Desde su punto de vista, ¿la interacción que proporcionan los entornos	Si, ya que se conocen diferentes puntos de vista y se aprende más.	Estudiante 1
			Si porque facilita la comunicación y el intercambio de información.	Estudiante 2
			Sí, los entornos virtuales de aprendizaje facilitan el trabajo colaborativo, aunque esto depende del diseño del entorno y del compromiso de los estudiantes.	Estudiante 3

	virtuales de aprendizaje facilita el trabajo colaborativo?	Siento que no, es muy complicado trabajar en línea ya que no conocemos bien a nuestros compañeros de trabajo.	Estudiante 4
		Si, centraliza la comunicación en plataformas accesibles.	Estudiante 5
		Dependerá de la manera en la que el docente se motiva y las tareas que deja.	Estudiante 6
		Si lo facilita. Porque los estudiantes pueden acceder al material en cualquier momento.	Estudiante 7
		Si, porque así todos pueden leer, comprender y explicar en cualquier momento y apoyarse entre sí.	Estudiante 8
		No tanto ya que en persona se puede llegar a una mejor comprensión y comunicación entre los miembros del grupo, pero al momento de enviar sugerencias o cambios en la actividad es mucho mejor de manera virtual.	Estudiante 9
		Si lo facilita porque no es necesario reunirse en un lugar específico, sin embargo, carga más a unos que a otros y también puede acomodarnos.	Estudiante 10
		Si los facilita, pues ciertamente nos da el espacio para poder crear nuevas herramientas para el trabajo en conjunto.	Estudiante 11
		No.	Estudiante 12
		A veces sí, pero a mi parecer me funciona más decírselos en presencial ya que o no contestan cuando lo necesito o no se unen a las sesiones y por muchos factores. Por ejem no están en su casa, no tienen luz o internet y eso si complica la comunicación.	Estudiante 13

			Diría que si más o menos, en mi caso creo que no me ha costado ponerme de acuerdo con los compis, solo que la mayoría del tiempo que nos queda siempre es en la noche, hay quejas de todos, pero siempre contestan y colaboran.	Estudiante 14
			A nivel de cortar distancia, mayor especialización a corto plazo; los entornos virtuales los facilita, pueden contactarse con autores internacionales y reunirse cada quien en su país. A nivel local, es que puede desarrollar la comunicación, pero no el trabajo en grupo desde los lazos afectivos.	Docente 1
		Desde su punto de vista, ¿la interacción que proporcionan los entornos virtuales de aprendizaje facilita el trabajo colaborativo?	Si facilita el trabajo colaborativo ya que se tienen acceso a una diversidad de herramientas como los foros, chat, videoconferencias, los cuales permiten crear espacios específicos para debates y discusiones donde los participantes pueden expresar y compartir ideas y así mismo realizar preguntas.	Docente 2
			Si, en cuanto a la designación de tareas para luego consolidar el trabajo.	Docente 3
			Si ya que permite la comunicación, intercambio de ideas, se les da acceso a los estudiantes que trabajen en proyectos conjuntos, compartan documentos, este medio les da a los estudiantes las herramientas y plataformas para la interacción, como foros de discusión, salas de chats, etc.	Docente 4
			Sí, siempre y cuando se utilicen bien. Herramientas como los foros, las salas de videollamada, los chats grupales y los espacios colaborativos pueden facilitar mucho el trabajo en equipo. Pero no	Docente 5

			basta con que existan: hay que motivar su uso, enseñarles a usarlas con propósito y acompañar el proceso. Cuando eso se hace, la interacción se vuelve muy enriquecedora.	
			La propicia, pero es importante que, en las clases, el docente genere una inducción sobre el uso de la misma, porque es posible que los estudiantes carezcan de la literacidad digital suficiente para dar un uso eficaz.	Docente 6
			Sí en alguna medida los entornos virtuales facilitan la interacción en equipo, pero todo depende de la utilización y de la función que los estudiantes les asignan a las herramientas por sí sola no lo facilitan, pero es la buena aplicación que le puedan dar de alguna manera mejora el trabajo que están realizando.	Docente 7
	7	¿De qué manera el intercambio de ideas contribuye en el trabajo colaborativo que realiza con sus compañeros de equipo?	Para tener un trabajo de mejor calidad ya que se tienen diferentes ideas y puntos de vista.	Estudiante 1
			Contribuye de una muy buena manera ya que facilita a la realización del trabajo y que todos puedan ser parte de él y aportar sus conocimientos.	Estudiante 2
			Es fundamental para enriquecer el trabajo colaborativo, ya que aporta diversidad de perspectivas, fomenta la creatividad y ayuda a resolver problemas.	Estudiante 3
			Ambas personas ponen un poco de lo que saben y pueden hacer un buen trabajo.	Estudiante 4
			Mejora el intercambio de ideas, mejorando la creatividad.	Estudiante 5

		Se trabaja desde distintos puntos de vista y como todos tenemos algo que aportar, todo suma a tener un mejor resultado.	Estudiante 6
		Contribuye mucho porque pueden surgir mejores ideas dentro del equipo.	Estudiante 7
		Positiva, así se toman en cuenta la participación y las distintas opiniones.	Estudiante 8
		De manera positiva ya que siempre es bueno tener más opiniones siempre y cuando sea respetando las opiniones de los demás.	Estudiante 9
		Contribuye de manera positiva porque no existe una verdad absoluta y esto ayuda a abrir nuestra mente y que todos aporten al trabajo.	Estudiante 10
		El intercambio de ideas es importante y las plataformas virtuales nos facilitan eso ya que tenemos un espacio donde las opiniones se toman en cuenta.	Estudiante 11
		Sirve de mucho ya que todos compartimos ideas diferentes y de alguna manera esto ayuda a realizar los trabajos.	Estudiante 12
		Ninguna ya que ellos ni aportan ideas y solo dicen que la opinión de uno (yo) está bien y eso complica el trabajo y la lluvia de ideas algo que ni se esfuerzan en apoyar y cuando se llega a la conclusión después pasan preguntando que tenemos que hacer y es algo frustrante la verdad.	Estudiante 13
		Pues es bastante deficiente ya que, desde mi experiencia con los trabajos, siempre termina siendo mi idea la única que sobresale o	Estudiante 14

			se termina haciendo porque los demás prefieren no aportar y solo decir si a lo que se les planteo primero y solo quedarse con eso.	
		¿De qué manera el intercambio de ideas contribuye en el trabajo colaborativo que realizan entre los estudiantes?	Siempre varias ideas son mejores que una desde esa perspectiva el trabajo colaborativo es más enriquecedor.	Docente 1
			El intercambio de ideas no solamente ayuda en el trabajo colaborativo si no también fortalece las habilidades interpersonales de los estudiantes, generando así pensamiento crítico, validez y respeto por las opiniones de los demás, extiende su creatividad a través de las perspectivas de los demás por todo ello también contribuye en la resolución de conflictos que es de gran importancia en el trabajo colaborativo.	Docente 2
			Mediante un aprendizaje significativo, validando ideas, y creando un aprendizaje más amplio de las ideas que cada uno tiene desde su pensamiento crítico.	Docente 3
			Contribuye mucho, ya que fomenta la construcción conjunta de conocimientos, desarrolla la creatividad, el pensamiento crítico, les. Permite resolver problemas de manera más eficiente.	Docente 4
			Considero que el intercambio de ideas enriquece muchísimo el trabajo colaborativo, porque cada estudiante aporta desde su experiencia y forma de pensar. Eso permite que el grupo construya una visión más amplia y completa. Además, fomenta el respeto, la escucha activa y el pensamiento crítico, que son habilidades clave tanto en lo académico como en lo personal.	Docente 5

			Es vital, iniciarlo presencial, guiarlo, dirigirlo y luego reorientarlo al entorno virtual, es importante capacitar y sensibilizar a los estudiantes en el uso de las plataformas y el trabajo colaborativo, destacando habilidades de liderazgo y comunicación.	Docente 6
			No hay trabajo colaborativo si no hay intercambio de ideas, sería otra clase de trabajo, un trabajo lineal o trabajo jerárquico quizá, pero para que sea colaborativo pues cada estudiante tiene que aportar su opinión, su visión de las cosas, así que no hay trabajo colaborativo si cada uno no aporta sus ideas.	Docente 7
	8	¿Cómo influye el trabajo colaborativo en el desarrollo su pensamiento crítico?	De gran manera ya que no solo me quedo con mi punto de vista.	Estudiante 1
			Influye sobre todo en la aceptación de otros puntos de vista e ideas de los demás compañeros.	Estudiante 2
			Exponer a los estudiantes a diferentes perspectivas, fomentar la argumentación lógica y la defensa de ideas.	Estudiante 3
			En diversidad de perspectivas, un debate constructivo.	Estudiante 4
			De buena manera me gusta las opiniones de los demás y de qué manera podemos trabajar en conjunto.	Estudiante 5
			Los humanos somos seres sociales por naturaleza y tener una interacción o comunicación directa permite fortalecer y comprender la manera de pensar y crear nuestras propias ideas.	Estudiante 6
			Influye dependiendo de la persona, ya que algunas si influye y en otras no o a veces cambian su pensamiento crítico.	Estudiante 7
			En la manera que puedo comprender el punto de vista de los demás.	Estudiante 8

		Ayuda a tener una perspectiva diferente y al escuchar diversas opiniones puedo tener una idea diferente mejorando así mi pensamiento.	Estudiante 9
		Pues nos ayuda a entender que existen variedad de opiniones y nos puede enriquecer nuestra manera de pensar y ver las cosas, hay que agarrar un poco de todo.	Estudiante 10
		Influye en el sentido de que podemos escuchar distintos puntos de vista y observar distintas formas de trabajar.	Estudiante 11
		Apoya con más conocimientos y se adquiere más aprendizaje.	Estudiante 12
		Influye de una manera bastante fácil porque a mí se me hace fácil entender y sacar una conclusión, pero con los trabajos colaborativos es complicado por la comprensión lectora de los compañeros que a veces parece de 4° grado y eso frustra a la hora de hacer los trabajos.	Estudiante 13
		Pues un poco de lo mismo, en mi equipo de trabajo quizá alguno podrá tener la capacidad o al menos intentarlos y salirle bien, pero diría que la mayoría no tiene la capacidad de poder analizar y se van solo con la IA. Yo diría que lo he podido desarrollar, ya que no se me dificulta agarrarles rápido a las cosas y poder explicarles a los demás o analizar los textos, por ejemplo.	Estudiante 14
	¿Cómo influye el trabajo colaborativo en	El trabajo colaborativo si influye en el “conocimiento crítico” porque permite escuchar opiniones diversas. Además, puede fomentar tendencias democráticas y mentalidad más abiertas.	Docente 1

	el desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes?	El Trabajo colaborativo como es de esperarse tiene un impacto muy significativo porque a través de la exposición de ideas de los demás el estudiante como individuo tiene la oportunidad de escuchar e indagar más sobre lo hablado, es decir, tienden a investigar más. Además, cuando los estudiantes comparten ideas se debe de tomar en cuenta que para ser escuchado se tiene que dar un argumento lógico y válido, por ende, tienden a analizar su propio aprendizaje y conocimiento y así mismo cuestionarse para mejorar su capacidad.	Docente 2
		Desde el análisis de cada uno de los colaboradores. Ejerciendo en cada uno de ellos un aprendizaje más amplio e interactivo.	Docente 3
		El trabajo colaborativo les permite desarrollar y fomentar la reflexión, el análisis, y la evaluación de ideas, a través de la interacción y discusión en grupos.	Docente 4
		Influye de forma muy positiva. Cuando los estudiantes trabajan en equipo, se ven en la necesidad de argumentar, analizar diferentes perspectivas y tomar decisiones en conjunto. Eso los impulsa a reflexionar más allá de lo superficial y a desarrollar un pensamiento más analítico y estructurado.	Docente 5
		Influye independientemente del entorno, porque impacta los procesos psicológicos del estudiante, el reto es llevar este pensamiento crítico al entorno virtual producto de la interacción, que se discuta lo importante de las actividades, de los objetivos, del aprendizaje y no de trivialidades.	Docente 6

			El trabajo colaborativo permite primero este tener un feedback de las ideas que yo aportó por qué los demás compañeros pueden tener un punto de vista distinto al mío y pues aportar, mejorarlo, corregirlo y también mi percepción de las cosas pues se amplía ya que ellos también aportarán sus opiniones y pueden brindarme información que yo no había considerado, entonces sí, el trabajo colaborativo influye mucho en el pensamiento crítico.	Docente 7
Estrategias pedagógicas	9	Qué métodos de enseñanza utiliza el docente en el desarrollo de sus clases virtuales	Salas virtuales. Videos. Juegos virtuales.	Estudiante 1
			Presentación de diapositivas. Videos. Enlaces a páginas web.	Estudiante 2
			Clases en tiempo real, recursos en plataforma Canvas, foros de discusión.	Estudiante 3
			Usa diapositivas, material didáctico documentos, etc.	Estudiante 4
			Usa métodos como foro, presentaciones colaborativas.	Estudiante 5
			Constructivista, Exploratoria, Investigativa.	Estudiante 6
			Utilizan plataformas que ayudan al aprendizaje o actividades.	Estudiante 7
			Salas virtuales, dinámicas, para un aprendizaje más activo.	Estudiante 8
			Fomenta la participación, trata de que todos entendamos los temas, que nos sintamos en confianza a la hora de opinar.	Estudiante 9
			Exposiciones, trabajos de investigación, exámenes, entre otros.	Estudiante 10

			La presentación del tema con ejemplos, la participación abierta de los estudiantes.	Estudiante 11
			Videos para entender mejor la teoría que se está impartiendo, Dinámicas grupales	Estudiante 12
			Pues más que todo como foros, hacer salas en Teams, Kahoot, Quizizz.	Estudiante 13
			Los docentes a veces nos ponen Kahoot o Quizizz después o en medio de las clases, también la ruleta, eso de manera individual y ya como grupal los foros.	Estudiante 14
		Qué métodos de enseñanza utiliza en el desarrollo de sus clases virtuales.	Son diferentes técnicas más que métodos, clase expositiva, salas de discusión virtual, video discusiones, ensayos, foros de opinión, tareas grupales, formulación de foros de discusión, exposiciones, entre otros.	Docente 1
			Podría ser el que está basado en proyectos, incorporar Juegos de recompensa y competencia en clases, el aprendizaje colaborativo, el método personalizado y la incorporación de estrategias de meditación y reflexión.	Docente 2
			La amplitud que hay en metodologías tales como proyectos, aprendizaje sincrónico y asincrónicos, aprendizajes autodirigidos entre otros.	Docente 3
			El método de interacción, conferencias en videos, módulos interactivos, foros de discusión, proyectos grupales, virtuales y tareas a su propio ritmo.	Docente 4

			En mi experiencia, los métodos que mejor funcionan en clases virtuales son el aprendizaje basado en proyectos, el trabajo colaborativo, el aula invertida y el uso de casos reales. También es importante incorporar recursos interactivos y actividades que fomenten la participación, para que las clases no se vuelvan monótonas y se mantenga la motivación del grupo.	Docente 5
			Aprendizaje basado en resolución de problemas, Aprendizaje basado en proyectos, Pensamiento estratégico, Desing Thinking, Aula invertida, Aprendizaje colaborativo, Método expositivo, Estrategias autodidactas, Aprendizaje basado en toma de decisiones.	Docente 6
			Considero que los métodos constructivistas son los que mejor se dan ya que tal vez un método lineal o tradicional en donde sólo el docente exponga no beneficia a los entornos virtuales, es difícil mantener la concentración en pantalla si solo se está oyendo al docente, entonces tendría que ser algún método de enseñanza en donde sea más constructiva la forma de aprender en donde el estudiante también participe y se integre en las actividades para adquirir los conocimientos.	Docente 7
	10	¿Cómo evaluaría su desempeño académico trabajando de	Un poco deficiente ya que me cuesta mucho trabajar en el área virtual.	Estudiante 1
			Deficiente, aunque la modalidad virtual facilita el acceso a la información, se convierte en una desventaja a la hora de recibir las clases.	Estudiante 2

	manera colaborativa en los entornos virtuales?	Bien, ya que cumplo con mis tareas asignadas en el tiempo estimado.	Estudiante 3
		Contribución individual, tener interacción con el equipo, uso de herramientas virtuales etc.	Estudiante 4
		Permite mejores resultados al distribuir tareas.	Estudiante 5
		Muy bueno, me gusta aportar y escuchar sugerencias de mejora, me gusta aportar y respetar la creatividad de los demás.	Estudiante 6
		Lo evaluaría como muy bien.	Estudiante 7
		8/10 ya que al ser virtual tiendo a aprender de forma lenta.	Estudiante 8
		Excelente, siempre estoy presente en las clases, estoy atento a los temas y aunque en la mañana es complicado tener ánimos el hecho de que me guste la carrera me motiva más.	Estudiante 9
		De muy buena manera, soy abierto y servicial, siempre apporto ideas y son escuchadas.	Estudiante 10
		Excelente, ya que son espacios y herramientas que me gusta utilizar.	Estudiante 11
		Excelente, ya que trato de dar mis ideas y conocimiento.	Estudiante 12
		Pues mi desempeño es bueno por el hecho del esfuerzo que uno les pone a los trabajos, hasta uno aprende técnicas de cómo hacer las cosas para facilitar los trabajos.	Estudiante 13
		Yo diría que muy bueno, aprendí a delegar mejor y aunque tuve algunos roces con mis compañeros, trabajamos bien, cada uno con	Estudiante 14

			sus capacidades, aunque siempre brindando mi apoyo a cada uno que se lo solicita.	
		¿Cómo evaluaría el desempeño académico de los estudiantes que trabajan de manera colaborativa utilizando entornos virtuales?	La ventaja de la virtualidad es que siempre hay evidencias y la mayoría de estudiantes son nativos digitales.	Docente 1
			Considero prudente hacer una mezcla de evaluaciones para tener una visión más completa tanto en el área individual y su capacidad de trabajar en equipo.	Docente 2
			Siempre en un trabajo colaborativo es importante evaluar de manera individual el desempeño de cada colaborador, de esta manera crea que el orientador tendrá un criterio más crítico de evaluación en cada colaborador.	Docente 3
			Se podría evaluar considerando tanto los trabajos grupales como contribuciones individuales, de cada estudiante, autoevaluaciones, foros de discusión y proyectos grupales para evaluar el Proceso y los productos del aprendizaje, se evaluarán los criterios y habilidades argumentativas y comprensión de los contenidos conceptuales en los alumnos.	Docente 4
			Diría que, en general, el desempeño mejora, siempre que haya una guía clara y acompañamiento docente. He visto que muchos estudiantes se esfuerzan más cuando saben que su trabajo afecta a todo el equipo. Además, se desarrollan habilidades que no siempre se ven en evaluaciones individuales, como la organización, la responsabilidad compartida y la comunicación efectiva.	Docente 5

			Lo evaluaría con base a los siguientes criterios: • Rúbrica de cumplimiento • Grado de involucramiento • Dominio de los temas • Generación de nuevas habilidades • Liderazgo • Capacidad de adaptación • Inteligencia emocional	Docente 6
			Hay rúbrica que tienen que cumplir en base a la actividad que se les ha puesto, se evalúan tanto, aspectos individuales que tuvo que haber aportado cada estudiante y también aspecto en conjunto que sean del equipo y de ahí pues la información o el resultado, el producto de lo de las actividades que se les habían dejado.	Docente 7
	11	Según su opinión, ¿en la implementación de trabajo colaborativo se distribuyen equitativamente la tarea?	Casi nunca ya que a alguien casi siempre le toca trabajar un poco más.	Estudiante 1
			No. Siempre hay alguien que se termina haciendo cargo de la mayoría de actividades del grupo.	Estudiante 2
			Sí, nos repartimos todo por igual.	Estudiante 3
			En lo personal varias veces si y otras veces personas solo lo quieren hacer ellas.	Estudiante 4
			Si, cada uno pone de su parte facilitando el trabajo.	Estudiante 5
			No, existe una gama de motivos del por qué siempre unos hacen mucho más que otros: “amistad” desinterés, falta de	Estudiante 6

			responsabilidad, excusas, enfermedades, preferencias, descuidos etc.	
			Dependerá de los equipos, pero generalmente, se distribuye de manera equitativa.	Estudiante 7
			Si, en mis experiencias siempre ha sido así, trato de que todo sea equitativo.	Estudiante 8
			Opino que sí, todos aportamos algo de manera equitativa.	Estudiante 9
			No siempre, aunque sobre el papel sí, siempre hay cosas que llevan un poco más de trabajo que otras.	Estudiante 10
			Considero que sí, ya que somos un equipo y todos tienen que trabajar de la mejor manera en su parte, así que todos tienen que tener que esforzarse por igual.	Estudiante 11
			Si, siempre se realiza de esa manera.	Estudiante 12
			No.	Estudiante 13
			No, en mi caso no porque como lo explicaba anteriormente en todo lo que va del ciclo yo he entendido quien puede hacer cada cosa, el único problema que yo tengo con eso.	Estudiante 14
		Según su opinión, en la implementación de trabajo colaborativo los estudiantes se	Responder esta pregunta es difícil. Lo que sí se puede pedir por grupo es el número de palabras que puede trabajarse por cada estudiante. En caso contrario, dependemos de lo que diga el estudiante.	Docente 1
			Esto puede llegar a varias y dependería de muchos aspectos entre ellos puedo mencionar las habilidades y fortalezas que tengan los	Docente 2

	distribuyen equitativamente la tarea.	estudiantes puesto que se dividen las tareas acordes al nivel de comprensión y comodidad con algún tema. Además, puede depender de la dinámica de grupo que se considere mejor por ellos y por la motivación que se puede llegar a tener. Aunque en muchos casos dependería del líder la distribución de actividades.	
		En algunos casos sí, en otros no. Debido a que cada colaborador es decir cada algunos integrantes de los equipos muchas veces el trabajo se distribuye según las competencias y los aprendizajes más factibles a los que cada uno tiene.	Docente 3
		Porque así se fomenta la participación de todos los Miembros del grupo, se comparten responsabilidades, y se aprovechan las fortalezas individuales, para lograr un objetivo común.	Docente 4
		No siempre. A veces hay estudiantes que se involucran más que otros. Por eso creo que es muy importante dar lineamientos claros desde el inicio, asignar roles y hacer seguimientos periódicos. Cuando se sienten acompañados y evaluados también de forma individual, tienden a distribuirse las tareas de manera más justa.	Docente 5
		Depende de la dinámica de cada equipo, el liderazgo al interior que se haya desarrollado y los intereses de aprendizaje. Normalmente hay estudiantes que abusan de este hecho y evaden la responsabilidad, por falta de interés, motivación y por no saber qué hacer qué hacer exactamente. Lo importante es el seguimiento que el docente brinda a cada grupo en modalidad de tutoría. Si no se	Docente 6

			tiene control de este aspecto puede generar malestar e inconformidad.	
			Paliándonos de la idea de que equitativo sería proporcional a las habilidades conocimiento y características que tendría cada estudiante, en esa función sí de alguna medida cumpliría porque no podríamos distribuir todas las actividades exactamente en la misma cantidad o exactamente con las mismas características y limitaciones para cada estudiante sino que el trabajo colaborativo permitirá pues que cada estudiante desarrolle las habilidades que ella posee y los estudiantes que no pues aprendan de sus compañeros y pues de alguna manera esto logrará que el equipo se nutra de las características del otro.	Docente 7
	12	Según su experiencia, cuáles son las herramientas digitales que mejor fomentan el trabajo colaborativo	Monday.com, Kahoot, Teams.	Estudiante 1
			Salas virtuales.	Estudiante 2
			Teams, Canvas, WhatsApp, Meet, Zoom.	Estudiante 3
			Teams, Word, también WhatsApp entre otros.	Estudiante 4
			WhatsApp, Teams.	Estudiante 5
			WhatsApp, Teams, Meet.	Estudiante 6
			Classroom, Meet, Zoom, Quizizz.	Estudiante 7
			Zoom, WhatsApp	Estudiante 8
			Las plataformas de reuniones virtuales como Teams o Zoom	Estudiante 9
			Canvas (la plataforma de la UGB), Microsoft Teams.	Estudiante 10
			Google Meet, WhatsApp, Aplicaciones de búsqueda.	Estudiante 11

			Teams y regularmente WhatsApp.	Estudiante 12
			Para mi experiencia las herramientas YouTube y las clases ya grabadas son las que mejor funcionan a mi parecer.	Estudiante 13
			Diría que principalmente las clases grabadas ya que es desde la voz del docente directamente, después diría que YouTube, se puede buscar información y también el contenido en Canvas.	Estudiante 14
		Según su experiencia, cuáles son las herramientas digitales que mejor fomentan el trabajo colaborativo.	No tengo mucha experiencia, pero creo que en mi caso puedo expresar: • Los foros de opinión y discusión. • Las salas de discusión • Las exposiciones en grupo • Los chats grupales y las videollamadas, entre otros.	Docente 1
			Google, Meet, Zoom, Microsoft Teams.	Docente 2
			Hay muchas herramientas digitales, por ejemplo, herramientas de colaboración: Google Docs. Herramientas de comunicación: ejemplo WhatsApp, Zoom, Google Meet entre otras herramientas de creación y plataformas como LMS, Canvas, etc.	Docente 3
			Las herramientas se tienen que basar en la facilitación de la comunicación, gestión e intercambio de información en tiempo real, tenemos Google, zoom, Microsoft, entre otras.	Docente 4
			Herramientas como Google Docs, Padlet, Trello, Canva y Jamboard han sido muy útiles en mis clases. También los grupos de WhatsApp o las salas de trabajo que se crean dentro de las aplicaciones de trabajo (Teams, Zoom, Meet) ayudan mucho para la comunicación	Docente 5

			formal e informal. Todo depende de cómo se usen y del objetivo de la actividad, pero sin duda estas plataformas facilitan la organización, el intercambio de ideas y el trabajo en conjunto.	
			WhatsApp, Telegram, aplicaciones de videoconferencia como Zoom, Google Meet, Microsoft Teams. Canvas, Trello, Sheets, Slides, Figma, Udemy, Genially.	Docente 6
			Primeramente, son las salas de trabajo al igual que en la atención presencial se hacen equipos de trabajo, la virtualidad también permite hacer salas de trabajo y así pues las personas pueden también colaborar con otros compañeros sin tener que estar presente, y otra que mayor favorece tal vez sería la gamificación ya que hace la clase entretenida y participativa.	Docente 7
Desafíos que surgen en entornos virtuales	13	¿Cómo contribuye el trabajo colaborativo en el aprendizaje compartido que realiza con sus compañeros utilizando entornos virtuales?	Contribuye en gran manera para nuestro aprendizaje ya que aprendemos sobre más puntos de vista.	Estudiante 1
			Es de gran ayuda para que el proceso de aprendizaje no se vuelva tan tediosos.	Estudiante 2
			Los equipos de trabajo aprenden a manejar desacuerdos y buscar soluciones constructivas.	Estudiante 3
			En el intercambio de conocimientos, aprendizaje activo y significativo.	Estudiante 4
			Nos permite compartir ideas, habilidades haciendo un mejor aprendizaje.	Estudiante 5
			Contribuye de una manera buena, ya que no es 100% efectiva, pero se fomenta la comunicación, el respeto, el orden	Estudiante 6

			Influye mucho, ya que práctico con mis compañeros y eso me ayuda a al aprendizaje a al practicarlo.	Estudiante 7
			Bien, siempre aprendo de nuevos métodos y formas de hacer las cosas.	Estudiante 8
			De buena manera porque nos facilita el acceso a todos.	Estudiante 9
			No contribuye mucho ya que no es lo mismo trabajar de manera presencial y compartir ideas entre todos, aunque virtualmente se puede hacer, nunca será igual.	Estudiante 10
			Contribuye a la hora de hacer los trabajos de manera organizada. También como a la apertura de tener una mejor comunicación y muy buen trabajo en equipo.	Estudiante 11
			De manera excelente ya que existe compromiso por parte de ambas partes.	Estudiante 12
			Facilita el aprendizaje a la hora de realizar trabajos en equipo.	Estudiante 13
			De buena manera nos ayuda a aprender en conjunto.	Estudiante 14
		¿Cómo contribuye el trabajo colaborativo en el aprendizaje compartido que realizan los	Es difícil confiar 100% en que todos trabajen. Seguimos dependiendo de que un miembro del grupo lo exprese.	Docente 1
			El Intercambio de conocimientos, responsabilidades compartidas, desarrollo de habilidades sociales y el aprendizaje colectivo, entre otros.	Docente 2
			Contribuye al ahorro de tiempo, mayor flexibilidad, mejor comunicación e interacción.	Docente 3

		estudiantes utilizando entornos virtuales?	Facilita y fomenta la interacción, el conocimiento. Permite que los estudiantes trabajen en conjunto, compartan ideas, y aprendan unos de otros, y desarrollen habilidades sociales y de comunicación.	Docente 4
			Contribuye muchísimo, porque los estudiantes no solo aprenden del contenido, sino también de cómo piensan, investigan y resuelven sus compañeros. Es un aprendizaje mucho más dinámico, más real, y les ayuda a desarrollar empatía, respeto y tolerancia. Además, al tener que explicar sus ideas a otros, refuerzan su propio conocimiento.	Docente 5
			Contribuye positivamente, pero hay que verificar si se tienen conocimiento de lo que se tiene que hacer, algunos estudiantes pueden no hacer lo asignado por desconocimiento y pena a preguntar	Docente 6
			El aprendizaje colaborativo permite compartir el conocimiento con los demás y practicar mis saberes previo, mis habilidades y reforzarlas en la medida de que interactuó con el otro.	Docente 7
	14	Considera que utilizar trabajo colaborativo en entornos virtuales contribuye al desarrollo de habilidades	Si, aunque no sea en persona compartir ideas con otras personas nos ayuda mucho, ya que fortalece habilidad que quizás no sabíamos que teníamos.	Estudiante 1
			Si puede ser de gran ayuda, todo depende de provecho que le pueda sacar cada estudiante.	Estudiante 2
			Sí, fomenta la comunicación afectiva, a través de la expresión clara de ideas.	Estudiante 3
			Si siento que eso es lo más ideal y muy necesario.	Estudiante 4

	blandas (comunicación, liderazgo, entre otras)	Si, fomenta habilidades como la comunicación, coordinar actividades.	Estudiante 5
		En un 50% si, por que hay una interacción.	Estudiante 6
		Considero que sí, pero a veces no, dependiendo de los compañeros.	Estudiante 7
		Si, ya que no es tan dinámico, en los trabajos se practican estas habilidades.	Estudiante 8
		Si porque al ser virtuales perdemos el miedo o la pena al expresarnos.	Estudiante 9
		Creería que no, aunque sirva para poder hablar más libremente, pero a la hora de exponer presencialmente pueden haber fallos.	Estudiante 10
		Si, contribuye en la obtención de estas habilidades ya que se fomenta la comunicación y la participación.	Estudiante 11
		Sí, de alguna manera si se puede, aunque muchas veces es mejor de manera personal.	Estudiante 12
		Para mi si me ha ayudado a la hora de liderazgo fue muy marcada, porque ahí si tuve que tener un carácter más sólido y serio para dar las pautas de como trabajar.	Estudiante 13
		En lo personal diría que, si me ha servido mucho, ya que aprendí más sobre liderazgo y paciencia, entender que no todos funcionan de la misma manera que yo, y siento que eso me va a servir para mucho en el futuro.	Estudiante 14
	Considera que utilizar trabajo	El trabajo colaborativo siempre desarrollara habilidades blandas porque implica la relación con otro ser humano.	Docente 1

	colaborativo en entornos virtuales contribuye al desarrollo de habilidades blandas (comunicación, liderazgo, entre otras)	Sí, Porque el trabajo colaborativo requiere de comunicación clara y eficiente, capacidad para trabajar en grupo aprendiendo a valorar los talentos de los compañeros, pueden aprender a guiar a sus compañeros en la toma de decisiones y/o resolución de conflictos, deben de tener adaptabilidad. En conclusión, es un buen método para desarrollar habilidades blandas.	Docente 2
		Si, desde el punto de vista de interacción, las habilidades interpersonales. Ya que las habilidades blandas son fundamentales en el éxito tanto personal como profesional.	Docente 3
		Si, porque estas habilidades son cada vez más valoradas en la vida diaria, y en el ámbito laboral, les permite sentirse seguros de sí mismos.	Docente 4
		Sí, definitivamente. El trabajo colaborativo virtual les da la oportunidad de practicar habilidades como la comunicación, el liderazgo, la toma de decisiones, la empatía y el manejo de conflictos. Son habilidades que no solo sirven para el entorno académico, sino también para su vida laboral y personal.	Docente 5
		Si contribuye, pero no es determinante, tiene que existir una relación de interés interpersonal por el aprendizaje, un vínculo que se base en el respeto y el compromiso por los resultados, de lo contrario estos espacios serán una barrera o limitante, si esa relación no está creada, es deber del docente encauzarla, indicando trabajo colaborativo, pero desde adentro no solo de la mera asignación retórica.	Docente 6

			Si el aprendizaje colaborativo en entornos virtuales ayuda al fomento de habilidades blandas primero necesitan aprender a comunicar y las herramientas virtuales permiten eso la comunicación pues más rápida en tiempo real, pues accesible desde lugares donde estén sí van a necesitar pues también fomentar el liderazgo para organizar verdad el trabajo cumplir tiempos entonces sí favorece mucho este tipo de aprendizaje.	Docente 7
	15	Desde su punto de vista ¿Qué tan importante considera la inteligencia emocional en el trabajo colaborativo dentro de los entornos virtuales?	Muy importante; ya que se necesita ser muy responsable y claro a la hora de trabajar en equipo.	Estudiante 1
			Es muy importante ya que nos ayuda a mantenernos calmados y trabajar de mejor manera aun cuando algunos compañeros no pongan de su parte.	Estudiante 2
			Es fundamental porque facilita la comprensión y manejo de emociones propias y ajenas.	Estudiante 3
			Esto es fundamental en el trabajo colaborativo dentro de los entornos virtuales ya que facilita la comunicación efectiva, la gestión de conflictos y desarrollo de relaciones positivas.	Estudiante 4
			Es fundamental ya que ayuda a manejar conflictos, mantener una comunicación respetuosa.	Estudiante 5
			Es importante en un 100% de esto depende que tan efectivo seamos tanto para comprender, respetar y valorar, los aportes e ideas de las y los demás. Nos permite saber cómo y dónde apoyar, nos permite ser o respetar a nuestro líder. Nos permite ser fuertes y saber	Estudiante 6

			aceptar cuando nos equivocamos o tenemos aciertos y así tomarlos de la mejor manera posible.	
			Considero que es muy importante. Porque se da mucho la presión al trabajar en equipo y también por el estrés.	Estudiante 7
			Mucho, ya que puede afectar en el aprendizaje y en relacionarse.	Estudiante 8
			Muy importante porque de esa manera todos convivimos mejor, entendemos las dificultades de los demás al momento de realizar las actividades.	Estudiante 9
			Es sumamente importante, saber gestionar el grupo, ser objetivo, saber dirigir, entre otras cosas para que exista armonía y de alguna manera para que todos trabajen y se puedan resolver posibles conflictos que se vayan dando.	Estudiante 10
			Considero que es muy importante fomentar el respeto y la empatía dentro de estas plataformas, ya que cada persona debe ser tratada con respeto y tiene derecho a ser escuchada.	Estudiante 11
			Demasiado importante, porque al no tener la suficiente inteligencia emocional no se podrá llevar a cabo el trabajo.	Estudiante 12
			Muchísimo porque uno aprende a ser líder o entender cuando estamos jugando y haciendo un trabajo y uno tiene que tener claro lo que va a hacer y como lo va a hacer ya que si no tienes una inteligencia emocional madura no puede hacer nada.	Estudiante 13
			Muy importante porque considero que hay que aprender a separar lo que es amigos con lo que son compañeros de trabajo, tener paciencia, entender que no todos trabajan de la misma manera, y	Estudiante 14

			que, si tú lo entiendes, tener la capacidad para explicarles, que todos comprenden de la misma manera y no haya conflictos fuera de lo que es el trabajo, tener la madures como para entender lo que es hacer un trabajo y lo que eso conlleva, a ser un grupo de amigos de confianza.	
			Aunque es un término popular hoy en día, es importante en la práctica porque sin ella, el trabajo colaborativo puede provocar roses.	Docente 1
		Desde su punto de vista ¿Qué tan importante considera la inteligencia emocional en el trabajo colaborativo dentro de los entornos virtuales?	Desde mi punto de vista es muy importante porque en el trabajo colaborativo todos los estudiantes o participantes tienen una personalidad diferente, estilo de vida variado, pensamientos e ideas individuales así como conducta, temperamento y/o actitudes únicas es por ello que cuando se tiene la inteligencia emocional necesaria pueden mejorar la comunicación, fomentar empatía independientemente del caso, manejar el estrés, adaptabilidad a cambios y pues el impacto en la cultura de cada uno de los miembros ser Tomatada desde el respeto.	Docente 2
			La inteligencia emocional es primordial en un trabajo colaborativo ya que permite comprender y trabajar tanto nuestras emociones como la de los demás.	Docente 3
			Si, porque la inteligencia emocional ayuda a expresar ideas de manera clara y respetuosa, a escuchar activamente a los demás y entender sus perspectivas, ser empático, productivos, adaptables. La inteligencia emocional tiene un papel crucial en el fortalecimiento	Docente 4

		de la educación virtual, ayudando a mitigar los efectos negativos de la falta de interacción física.	
		Muy importante. La inteligencia emocional es clave para poder manejar frustraciones, dar retroalimentación sin herir, resolver conflictos de forma respetuosa y mantener una buena convivencia. En lo virtual, donde a veces se malinterpretan los mensajes, es aún más necesario saber manejar nuestras emociones y ser empáticos con los demás.	Docente 5
		Fundamental y de total relevancia, debe ser un espacio seguro y cómodo donde las personas convivan, aprendan y busquen siempre como una de las mejores opciones para optimizar su aprendizaje.	Docente 6
		La inteligencia emocional es muy importante porque si bien es cierto el aprendizaje virtual brinda oportunidades que el aprendizaje presencial no lo tiene pues no está exenta de tener limitaciones o de representar ciertos retos a también puedes o sea el aprendizaje virtual puede generar estrés puede generar dificultad en el entendimiento de uno y de otro habrá quien está más dotado para las herramientas virtuales y quienes este se les dificulta un poco más y así pueden haber diferentes situaciones verdad que ellos tengan que enfrentar y pues para esto necesitan mucha inteligencia emocional, paciencia, empatía, manejo del estrés por lo tanto pues para que el aprendizaje se desarrolle de la mejor manera pues necesitarán también estas habilidades emocionales.	Docente 7

Fuente: elaboración propia del equipo investigador con base en los datos recolectados.

4.2 Análisis y triangulación de datos

En esta sección se examinan las respuestas proporcionadas por la muestra seleccionada para la investigación, estableciendo una relación con la información teórica correspondiente a la categoría analizada. Asimismo, se incorpora el análisis del equipo de investigación. En este contexto, se presentan las siguientes categorías:

4.2.1 Categoría: Entornos virtuales de aprendizaje y trabajo colaborativo

Los entornos virtuales de aprendizaje y el trabajo colaborativo desempeñan un papel importante en el proceso de formación académica actual. Desde la perspectiva docente, resulta relevante analizar la relación entre estos dos elementos y como favorece el aprendizaje de los estudiantes. Para ello, se les planteó la siguiente pregunta: ¿Considera que los entornos virtuales fomentan la convivencia entre los estudiantes? Ante esta cuestión, los informantes clave presentaron muchas opiniones diversas:

Muchos docentes reconocen que los entornos virtuales pueden fomentar la convivencia cuando se utilizan adecuadamente. Destacan que estas plataformas ofrecen herramientas que facilitan la comunicación, el intercambio de ideas y la colaboración, permitiendo a los estudiantes interactuar sin necesidad de compartir un espacio físico. Sin embargo, también se subraya que para que esto ocurra es indispensable el acompañamiento docente y la planificación de actividades significativas que promuevan la participación activa y el respeto mutuo. Por otro lado, algunos docentes expresan una postura más crítica, señalando que los entornos virtuales tienden a fomentar el trabajo individual y no garantizan por sí mismos la convivencia. Coinciden en que el simple acceso a una plataforma no asegura la interacción entre estudiantes, y que son las estrategias pedagógicas, el diseño de actividades y el seguimiento docente los que realmente impulsan la convivencia digital.

Asimismo, se formuló una pregunta similar a los estudiantes con el objetivo de conocer su perspectiva sobre los entornos virtuales y el trabajo colaborativo. La interrogante planteada fue: ¿Considera que los entornos virtuales fomentan la convivencia con sus compañeros de clase? Ante esta cuestión, se concluye que:

La mayoría considera que la convivencia en estos espacios es limitada o casi inexistente, debido a varios factores: la falta de contacto físico, la dificultad para

establecer relaciones cercanas, los problemas de conectividad, el poco uso de micrófonos o cámaras, y una comunicación que muchas veces se percibe como superficial o escasa. No obstante, también se identifican algunas opiniones que reconocen beneficios de la virtualidad, especialmente en términos de accesibilidad y flexibilidad. Para algunos estudiantes, las plataformas virtuales permiten mantenerse comunicados, participar desde distintas ubicaciones geográficas, y organizar trabajos en equipo adaptándose a los tiempos individuales. Además, se destaca que estas herramientas pueden facilitar la convivencia si se promueven dinámicas colaborativas y se responde activamente a los mensajes o iniciativas grupales.

Lo anterior coincide con lo mencionado por Villasana & Dorrego (2007) en su estudio sobre “Habilidades sociales en entornos virtuales de trabajo colaborativo” y utilizando un estudio exploratorio, expresa los siguientes hallazgos:

El trabajo colaborativo mediado a través de un entorno virtual en el contexto universitario ofrece algunas ventajas, entre ellas: aumenta las destrezas de comunicación a través de la expresión escrita, aumenta el rendimiento académico, mejora las habilidades sociales, se incrementa el rol social del aprendizaje como producto de la interacción entre las personas, tanto de forma individual y colectiva como con los materiales de enseñanza y los ambientes donde el aprendizaje se produce. (p.28)

Desde la perspectiva docente, existen opiniones divididas con respecto a si los entornos virtuales fomentan o no la convivencia estudiantil, ya que por un lado sostienen que los entornos virtuales promueven más el trabajo individual que la convivencia, aunque reconoce que esto puede variar dependiendo del docente, la carrera o la asignatura y por el contrario, otra parte de los informantes clave considera que sí existe convivencia, destacando el valor de las plataformas virtuales para amplificar ideas y socializar sin necesidad de presencia física. Además, afirman que la convivencia sí es posible, pero depende del uso adecuado de las herramientas digitales y del acompañamiento docente. Este contraste de opiniones revela que la convivencia virtual no es automática, sino que depende en gran medida del diseño pedagógico y de la intención del docente para generar espacios colaborativos reales.

Luego, desde la perspectiva de los estudiantes los entornos virtuales representan oportunidades para mejorar la comunicación, sobre todo para quienes tienen limitaciones de tiempo o distancia, aunque reconocen que la interacción presencial es más efectiva. Además, los estudiantes señalan que la comunicación en entornos virtuales puede ser limitada, debido a factores como el anonimato o la poca disposición para interactuar. Uno de ellos comparte una experiencia personal en la que el aislamiento inicial en entornos virtuales dificultó la integración con los grupos de trabajo, lo que mejoró hasta que tuvo contacto presencial con compañeros. Estos testimonios reflejan que, aunque los entornos virtuales ofrecen facilidades técnicas para la comunicación, la interacción social puede verse afectada si no hay estrategias claras para fomentar la participación, especialmente en estudiantes que recién se integran o que no tienen vínculos previos con sus compañeros.

Desde el punto de vista teórico, los entornos virtuales pueden fortalecer habilidades sociales, aumentar el rendimiento académico y fomentar el aprendizaje colaborativo, gracias a la interacción tanto entre estudiantes como con los materiales de estudio. Su estudio respalda la idea de que lo virtual, bien gestionado, puede enriquecer la experiencia educativa y generar oportunidades para la formación integral del estudiante.

En Conclusión, al contrastar las tres fuentes, se pudo deducir que los entornos virtuales sí tienen el potencial de fomentar la convivencia y el trabajo colaborativo, pero esto no ocurre de manera automática. Todo depende de factores clave como: el diseño pedagógico y el uso intencional de herramientas interactivas por parte del maestro, la actitud del docente como facilitador en el proceso de aprendizaje, La motivación y compromiso de los estudiantes para involucrarse y el acompañamiento institucional para crear entornos virtuales inclusivos y respetuosos para todos los participantes. Por lo tanto, si bien existen ventajas reconocidas en el uso de entornos virtuales, su efectividad en la convivencia y colaboración depende directamente de cómo se implementen y gestionen estos espacios en el marco del proceso educativo.

4.2.2 Categoría: Características y funciones

Los entornos virtuales poseen diversas características y funciones que facilitan la interacción entre docentes y estudiantes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. En este contexto, se les consultó a los docentes sobre su percepción respecto al aprendizaje asincrónico y su impacto en el trabajo colaborativo dentro de estos entornos. La pregunta planteada fue: Según su opinión, ¿Qué beneficios proporciona el aprendizaje asincrónico

en el trabajo colaborativo dentro de los entornos virtuales? Ante esta interrogante se menciona que:

Uno de los aspectos más destacados es la flexibilidad, ya que permite a los estudiantes trabajar a su propio ritmo, desde cualquier lugar y en el momento que les resulte más conveniente. Los docentes también coinciden en que los entornos virtuales fomentan la autonomía, ya que los participantes pueden profundizar en los temas, reflexionar con mayor calma, investigar y construir sus aportes sin la presión inmediata del aula presencial. Además, ellos resaltan que esta modalidad promueve una participación más equitativa, permitiendo que todos los estudiantes, incluso aquellos que son más tímidos o con limitaciones en la expresión oral, puedan compartir sus ideas y opiniones. Igualmente, se considera que el aprendizaje asincrónico facilita la retroalimentación oportuna y personalizada, ya que los estudiantes pueden revisar contenidos, aclarar dudas y recibir orientación en cualquier momento del proceso formativo.

Con respecto a los estudiantes, se les formuló la siguiente pregunta: ¿Qué beneficios proporciona el aprendizaje asincrónico en el trabajo colaborativo dentro de los entornos virtuales? En cuanto a las respuestas:

Uno de los aspectos más valorados por los estudiantes es la flexibilidad horaria, ya que les permite organizar sus tiempos de estudio según su disponibilidad, facilitando así la coordinación para trabajos grupales y el equilibrio entre responsabilidades académicas, laborales y personales. También destacan la posibilidad de conectarse desde cualquier lugar, lo que amplía las oportunidades de participación y aprendizaje, especialmente para quienes viven lejos de los centros educativos o tienen limitaciones de movilidad. Un punto importante que destacan es el acceso permanente a los recursos y materiales educativos. Muchos estudiantes valoran la opción de revisar clases grabadas, consultar contenidos nuevamente y reforzar conocimientos a través de la retroalimentación disponible en plataformas virtuales. Sin embargo, también se reconoce que el aprovechamiento de estas herramientas depende del compromiso individual de cada uno. Algunos estudiantes mencionan que no todos acceden o utilizan los recursos de forma efectiva, lo que puede generar desigualdades en el aprendizaje dentro del grupo.

Esto tiene relación con lo mencionado por (Segura-Robles y Gallardo-Vigil, 2013, p.7) en su artículo “Entornos virtuales de aprendizaje: nuevos retos educativos”, describe algunas ventajas que estos ofrecen, entre ellas el acceso a los contenidos, esto se vuelve más dinámico, ya que no está limitado al espacio físico del aula, permitiendo consultar la información desde cualquier sitio con conexión a internet. Estos entornos integran diversos recursos que enriquecen el proceso de enseñanza-aprendizaje y favorecen tanto la colaboración como el trabajo en equipo. Además, gracias a la flexibilidad que estos presentan, las aportaciones tienden a ser de mayor calidad. También se promueve una retroalimentación constante, no solo entre estudiantes y docentes, sino también entre los propios compañeros. Todo esto contribuye a elevar la motivación, incrementar la participación y hacer que los estudiantes sean más conscientes y activos en su propio proceso formativo.

Los entornos virtuales de aprendizaje presentan muchas características y funciones entre las cuales está el aprendizaje asincrónico el cual ha cobrado gran importancia en la educación en línea por su capacidad de adaptarse a los diferentes ritmos, contextos y estilos de vida de los estudiantes.

En este sentido, los docentes entrevistados coinciden en señalar varios beneficios del aprendizaje asincrónico entre los cuales está la posibilidad de trabajar a ritmo propio, optimizando el tiempo y facilitando la integración de aportes diversos en el trabajo colaborativo. Además, señalan que esta modalidad permite una participación más reflexiva y equitativa, ya que los estudiantes pueden pensar mejor sus respuestas e intervenir sin la presión del tiempo real, lo cual favorece especialmente a quienes son más tímidos o tienen barreras para expresarse oralmente. También, mencionan que estos entornos permiten la retroalimentación continua, la cual puede darse en cualquier momento, facilitando la resolución de dudas y el acceso constante a los contenidos. Estas opiniones evidencian que el aprendizaje asincrónico favorece la inclusión y la autorregulación del aprendizaje.

Desde la perspectiva estudiantil se reconocen múltiples beneficios, entre los cuales destacan la flexibilidad horaria y geográfica, lo que permite compaginar los estudios con el trabajo u otras responsabilidades y también se valora el hecho de poder revisar los recursos en cualquier momento, lo que ayuda a reforzar lo aprendido. Aunque los estudiantes reconocen el potencial del aprendizaje asincrónico, advierte que su eficacia depende del compromiso del grupo. Si algunos no se comprometen a revisar el contenido, el trabajo colaborativo puede verse afectado. Esto demuestra que, aunque el aprendizaje asincrónico

ofrece condiciones favorables para el trabajo colaborativo, su éxito depende en gran medida del nivel de participación y responsabilidad de los estudiantes.

Ahora, desde el punto de vista teórico, se destaca que los entornos virtuales permiten acceder a los contenidos desde cualquier lugar y en cualquier momento, integrando recursos variados, lo cual enriquecen el proceso educativo. También, promueven una participación más reflexiva y de mayor calidad gracias a la flexibilidad y al mismo tiempo fomentan la retroalimentación entre pares y con el docente, así como una mayor motivación y compromiso por parte del estudiante en su propio aprendizaje. Estos elementos refuerzan la idea de que el aprendizaje asincrónico no sólo permite adaptarse a los contextos individuales, sino que también puede mejorar la calidad del trabajo colaborativo, si se gestiona de manera adecuada.

En consecuencia, el aprendizaje asincrónico ofrece beneficios significativos para el trabajo colaborativo en entornos virtuales, como, por ejemplo, una mayor flexibilidad en tiempo y espacio, además, promueve una participación más equitativa e inclusiva y la posibilidad de reflexionar y profundizar en los aportes de cada uno de los estudiantes, también, permite el acceso constante a los recursos, favoreciendo la autonomía y la autoevaluación. Sin embargo, su efectividad también depende de factores como el compromiso individual, la organización del trabajo en equipo y el acompañamiento docente. De lo contrario, podría generar dispersión o desigualdad en la colaboración.

Por tanto, se reafirma que el aprendizaje asincrónico, dentro de entornos virtuales bien planificados, puede fortalecer el trabajo colaborativo, siempre que exista una cultura de responsabilidad compartida y una guía pedagógica clara.

4.2.3 Categoría: Estrategias pedagógicas

Dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, es necesario emplear estrategias pedagógicas que aseguren una formación efectiva. En este contexto, se les consultó a los docentes sobre los métodos de enseñanza que aplican en el desarrollo de sus clases virtuales. La pregunta formulada fue: Qué métodos de enseñanza utiliza en el desarrollo de sus clases virtuales. Ante esta interrogante:

Los docentes coinciden en que más que aplicar un solo método, emplean una combinación de técnicas didácticas como clases expositivas, salas de discusión virtual, foros de opinión, exposiciones, ensayos, tareas grupales y video discusiones.

Estas estrategias permiten diversificar las formas de participación e incrementar la interacción en el aula virtual. Entre los métodos más destacados se encuentra el aprendizaje basado en proyectos, el trabajo colaborativo, el aula invertida y la resolución de problemas, que permiten a los estudiantes involucrarse activamente, aplicar conocimientos y desarrollar habilidades prácticas. También se menciona el uso de casos reales, módulos interactivos y el aprendizaje autodirigido, que potencian la autonomía y la reflexión crítica. además, se resalta que los métodos constructivistas son los más adecuados para los entornos virtuales, ya que propician una construcción activa del conocimiento. Los docentes reconocen que los métodos tradicionales, como la exposición continua del docente, resultan poco efectivos en clases virtuales debido a la dificultad para mantener la atención y la participación.

Asimismo, con el propósito de conocer la perspectiva de los estudiantes, se les planteó la siguiente pregunta: Qué métodos de enseñanza utiliza el docente en el desarrollo de sus clases virtuales. Ante esta pregunta se puede mencionar que:

Entre los recursos más mencionados se encuentran las salas virtuales, videos explicativos, presentaciones de diapositivas, foros de discusión, enlaces web y el uso de plataformas educativas como Canvas. Estas herramientas permiten que los estudiantes accedan a los contenidos de manera dinámica y visual, facilitando la comprensión de los temas tratados. Asimismo, se destacan estrategias metodológicas como exposiciones, trabajos de investigación, clases en tiempo real, evaluaciones y la presentación de ejemplos prácticos, lo que contribuye a un aprendizaje más contextualizado y participativo. También los estudiantes mencionan que el docente utiliza actividades como Kahoot, Quizizz y la ruleta, que se utilizan tanto de forma individual como grupal para reforzar contenidos y mantener la atención de los participantes. En cuanto a los enfoques pedagógicos, algunos estudiantes identifican el uso de metodologías constructivistas, exploratorias e investigativas, lo cual indica una intención docente de promover el pensamiento crítico, la autonomía y la participación activa.

Estos aportes están en correspondencia con lo mencionado por Mora-Vicarioli y Hooper-Simpson, en su artículo “Trabajo colaborativo en ambientes virtuales de aprendizaje: Algunas reflexiones y perspectivas estudiantiles” define los metodos de enseñanza de la siguiente manera: “Como método de enseñanza, en este apartado nos referiremos a las técnicas y estrategias que pueden utilizarse en los entornos virtuales” (2016, p.7)

Las estrategias pedagógicas son muy importantes para efectividad del proceso de enseñanza-aprendizaje, especialmente en los entornos virtuales, donde el reto principal es mantener la participación, la motivación y el compromiso del estudiante. Para ello, es necesario adaptar las metodologías tradicionales y adoptar enfoques más activos e interactivos.

En este contexto, los docentes consultados coinciden en que, en clases virtuales, es indispensable aplicar métodos dinámicos y centrados en el estudiante como por ejemplo herramientas interactivas, videoconferencias, foros, proyectos y tareas autónomas, lo que sugiere una combinación de estrategias activas y asincrónicas, también resaltan el uso del aprendizaje basado en proyectos, el aula invertida, el trabajo colaborativo y los casos reales, además de actividades que promuevan la participación para evitar la monotonía. En conjunto, los docentes evidencian una tendencia hacia metodologías activas, donde se prioriza la interacción, la autonomía y el aprendizaje significativo.

En cuanto a los estudiantes, por su parte, perciben que los profesores implementan distintas estrategias que hacen las clases más dinámicas, entre ellas destacan los recursos digitales y foros, lo cual coincide con lo expresado por los docentes. Ellos destacan que los maestros fomentan la participación y el entendimiento, lo que indica un ambiente favorable para el aprendizaje colaborativo, entre las herramientas interactivas que usan están Kahoot, Quizizz y ruleta digital entre otros, lo cual evidencia un esfuerzo por hacer las clases más interactivas y participativas. Estas respuestas confirman que, desde la experiencia estudiantil, las estrategias utilizadas sí buscan integrar al estudiante activamente, a través de métodos participativos y herramientas tecnológicas.

Ahora, desde el punto de vista teórico, los métodos de enseñanza en entornos virtuales deben entenderse como el conjunto de técnicas y estrategias adaptadas a la modalidad digital. Esta definición respalda lo expresado tanto por docentes como por estudiantes, ya que todos coinciden en que la enseñanza no presencial requiere un enfoque distinto, donde se combinen recursos tecnológicos, didácticos y humanos para lograr un aprendizaje efectivo.

En conclusión, en la práctica docente de manera no presencial se están utilizando estrategias pedagógicas variadas, activas e interactivas, tales como: Foros y proyectos grupales, que fomentan la colaboración, herramientas digitales lúdicas, que aumentan la

motivación y participación, aula invertida y casos reales, que promueven el pensamiento crítico y el aprendizaje significativo entre otros.

Estos elementos reflejan una convergencia entre la teoría, la práctica docente y la experiencia estudiantil, lo cual indica que las estrategias pedagógicas en entornos virtuales están evolucionando hacia un modelo más constructivista y centrado en el estudiante como es el caso del enfoque socioformativo. No obstante, este avance requiere un acompañamiento formativo constante para los docentes, con el fin de que las metodologías se apliquen de forma coherente, efectiva y con sentido pedagógico.

4.2.4 Categoría: Desafíos que surgen en entornos virtuales

En el ámbito de la formación académica, tanto docentes como estudiantes deben afrontar diversos desafíos, entre los cuales se encuentra la inteligencia emocional. En este contexto, se les planteó a los docentes la siguiente pregunta: Desde su punto de vista ¿Qué tan importante considera la inteligencia emocional en el trabajo colaborativo dentro de los entornos virtuales? Al respecto:

Los docentes consideran que esta habilidad es una parte importante para el éxito de la colaboración, ya que permite comprender y manejar tanto las emociones propias como las de los demás. Señalan que, al trabajar en grupo, cada participante tiene características distintas lo que puede generar roces si no se cuenta con una adecuada inteligencia emocional, esta capacidad cobra aún más relevancia debido a que la interacción es mediada por pantallas, lo que puede dificultar la comunicación, provocar malentendidos y aumentar el riesgo de conflictos, la inteligencia emocional permite expresar ideas de manera respetuosa, escuchar activamente, mostrar empatía, manejar el estrés y adaptarse a diferentes ritmos y estilos de trabajo. Asimismo, los docentes señalan que esta competencia contribuye a crear espacios seguros, cómodos y respetuosos, en los que los estudiantes puedan convivir, aprender y desarrollarse de manera integral. También reconocen que el aprendizaje virtual puede generar ansiedad o frustración en algunos participantes, por lo que resulta indispensable fomentar la paciencia, el respeto y la empatía como pilares del trabajo colaborativo.

En relación con los estudiantes, se les formuló la siguiente pregunta: Desde su punto de vista ¿Qué tan importante considera la inteligencia emocional en el trabajo colaborativo dentro de los entornos virtuales? Ante esto:

Los estudiantes consideran que la inteligencia emocional es importante para lograr una comunicación efectiva, resolver conflictos y mantener relaciones positivas dentro del grupo. Destacan que, al no contar con la interacción presencial, resulta aún más necesario saber gestionar las emociones propias y comprender las de los demás, especialmente cuando surgen dificultades en la dinámica grupal o ante la falta de compromiso de algunos compañeros. Asimismo, subrayan que esta habilidad contribuye a fomentar el respeto, la empatía, la objetividad y la paciencia, cualidades esenciales para que el equipo funcione de manera armoniosa. También se menciona que, al trabajar bajo presión o en contextos estresantes, la inteligencia emocional ayuda a mantener la calma y continuar con el trabajo sin que se vean afectadas la convivencia ni la productividad.

Lo descrito por docentes y estudiantes se relaciona con lo mencionado por Fernández-Berrocal & Ruiz Aranda en su artículo “La inteligencia emocional en la educación”, los autores revisan investigaciones sobre inteligencia emocional, definen la inteligencia emocional desde el modelo teórico de Salovey y Mayer de la siguiente manera: “La IE es concebida como una inteligencia genuina basada en el uso adaptativo de las emociones de manera que el individuo pueda solucionar problemas y adaptarse de forma eficaz al medio que le rodea” (2008, p.8)

En los entornos virtuales de aprendizaje, el desarrollo académico no solo depende del dominio de herramientas tecnológicas o del acceso a los contenidos, sino también de habilidades emocionales y sociales, siendo la inteligencia emocional (IE) un elemento fundamental para una interacción sana y eficaz entre los participantes. El trabajo colaborativo, al estar mediado por plataformas digitales, exige el manejo adecuado de las emociones para evitar conflictos, fortalecer la empatía y construir relaciones de respeto y comprensión.

En este sentido, los docentes entrevistados destacan que la inteligencia emocional es esencial para garantizar una convivencia armónica en los entornos virtuales ya que cada estudiante tiene una personalidad y temperamento distinto, por lo que la IE es necesaria para mejorar la comunicación, gestionar el estrés y fomentar la empatía y el respeto mutuo, además que, la IE permite resolver conflictos, evitar malentendidos y mantener la convivencia, lo cual es especialmente importante en contextos virtuales, la inteligencia emocional es necesaria para afrontar las dificultades, adaptarse al entorno y convivir de

forma constructiva. Los docentes coinciden en que la IE no solo facilita la interacción, sino que es una condición para el éxito del aprendizaje colaborativo en línea.

Desde el punto de vista estudiantil, la inteligencia emocional también se percibe como un elemento fundamental, ya que esta permite respetar, valorar y comprender a los demás, reconocer errores y saber apoyar a otros, es importante fomentar el respeto y la empatía, independientemente del entorno digital. Además, los estudiantes mencionan que hay que saber diferenciar los vínculos personales del trabajo académico, comprender que no todos trabajan igual y tener la madurez para guiar y apoyar sin generar conflictos. Estas respuestas reflejan que los estudiantes son conscientes de la importancia de la IE, tanto en el plano interpersonal como en el académico, y valoran actitudes como la paciencia, la empatía y la responsabilidad emocional como base para la colaboración efectiva.

En cuanto a lo teórico, la inteligencia emocional permite al individuo usar sus emociones de forma adaptativa para resolver problemas y adaptarse al entorno. Esto refuerza la idea de que, en el contexto de los entornos virtuales, los estudiantes y docentes que poseen inteligencia emocional están mejor preparados para adaptarse a las nuevas dinámicas, resolver situaciones de conflicto, y mantener relaciones positivas que favorezcan el aprendizaje conjunto.

En consecuencia, la inteligencia emocional es un factor determinante en el trabajo colaborativo dentro de entornos virtuales, esta favorece la comunicación efectiva, el respeto por la diversidad de pensamientos y formas de trabajo y la resolución pacífica de conflictos. Además, permite gestionar el estrés derivado de las exigencias tecnológicas y académicas del entorno virtual. La IE es una herramienta clave para crear ambientes colaborativos sanos, donde predomine la empatía, la escucha activa y la autorregulación emocional.

Por lo tanto, se evidencia que el fortalecimiento de la inteligencia emocional debe considerarse una competencia transversal dentro de la formación académica, especialmente en la educación en línea. Su desarrollo no solo mejora la calidad del trabajo colaborativo, sino que también favorece la construcción de una cultura educativa más humana, respetuosa y solidaria, aún en la distancia.

CAPITULO V: CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES Y PROPUESTA

En este capítulo se exponen los hallazgos obtenidos a partir de la investigación, junto con una serie de recomendaciones derivadas del análisis de los datos recopilados. Además, se presenta una propuesta pedagógica basada en los resultados del estudio y en las categorías de análisis establecidas. Esta propuesta se elabora a partir de la información proporcionada por estudiantes y docentes de la Carrera de Licenciatura en Psicología de la Universidad Gerardo Barrios, asegurando así su pertinencia y relevancia dentro del contexto académico investigado.

5.1 CONCLUSIONES

En esta sección se presentan los principales hallazgos obtenidos a lo largo de la investigación, los cuales responden a los objetivos planteados desde el inicio del estudio. A través de ellos, se analiza la influencia de los entornos virtuales de aprendizaje en el trabajo colaborativo. Estos resultados contribuyen al fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que permiten diseñar estrategias pedagógicas que atiendan aquellas áreas donde se identifican mayores dificultades.

A partir de un análisis cualitativo, se exponen las siguientes conclusiones relacionadas con las categorías de análisis:

- **Entornos virtuales y trabajo colaborativo:** La mayoría de los participantes señalaron que trabajar en equipo dentro de entornos virtuales representa un reto significativo. La dificultad principal radica en la coordinación de los integrantes, pues no todos muestran la disposición para conectarse y participar activamente en las tareas asignadas. En muchos casos, algunos estudiantes esperan que sus compañeros concluyan la actividad sin aportar al proceso, lo que afecta negativamente la dinámica colaborativa. Además, la falta de un líder que distribuya equitativamente las responsabilidades ocasiona que solo algunos miembros del grupo asuman la carga de trabajo, dificultando así el logro de un aprendizaje efectivo.

En este sentido, los entornos virtuales de aprendizaje pueden ejercer tanto una influencia positiva como negativa en el trabajo colaborativo de los estudiantes. Si bien existen retos asociados a la coordinación y ejecución de actividades en estos

espacios, también es cierto que facilitan la interacción y el trabajo en equipo sin necesidad de coincidir físicamente. En relación con el objetivo específico número uno, se puede afirmar que las características y funciones que ofrecen los entornos virtuales influyen de manera significativa en la forma en que los estudiantes desarrollan el trabajo colaborativo dentro de las actividades pedagógicas. Por ello, se puede mencionar que se ha cumplido una parte del primer objetivo en el cual se desea conocer la influencia que los entornos virtuales tienen en el aprendizaje de los estudiantes, esto se ve reflejado en la primera conclusión.

- **Características y funciones de los entornos virtuales:** La mayor parte de los entrevistados destacaron la flexibilidad de estos espacios como su principal beneficio, ya que les permite acceder a los contenidos en cualquier momento. Esto facilita el aprendizaje, dado que, en caso de no poder asistir a una sesión de clases, pueden revisar el material disponible en la plataforma y reforzar sus conocimientos. Asimismo, estos entornos favorecen un aprendizaje autónomo, pues los estudiantes pueden organizar su tiempo de estudio y cumplir con sus actividades académicas sin descuidar otras responsabilidades.

Una de las características más destacadas de los entornos virtuales de aprendizaje es la flexibilidad que ofrecen para el trabajo en equipo, ya que permiten a los estudiantes coordinarse de manera más eficiente con sus compañeros. Además, si por alguna razón no pueden asistir a una sesión sincrónica, tienen la posibilidad de revisar los contenidos posteriormente, lo cual les ayuda a mantenerse al ritmo del curso. En este sentido, las funciones y características de estos entornos influyen de manera positiva en el proceso de aprendizaje, siendo la flexibilidad y la facilidad para organizar actividades pedagógicas en grupo, los aspectos que más favorecen el trabajo colaborativo. En consecuencia, se puede mencionar que se ha cumplido la segunda parte del primer objetivo en el cual se deseaba conocer las características y funciones de los entornos virtuales, esto se puede observar en la segunda conclusión.

- **Estrategias pedagógicas:** Se identificó que gran parte de los estudiantes no tienen claridad sobre las estrategias pedagógicas utilizadas por los docentes en sus clases. Al ser consultados sobre este aspecto, la mayoría describió las actividades realizadas en clase en lugar de mencionar las estrategias empleadas por los docentes. Esto sugiere que, para muchos estudiantes, el cumplimiento de

actividades se limita a la obtención de una calificación, sin una comprensión plena de los beneficios que dichas estrategias pueden aportar a su proceso de aprendizaje.

La mayoría de los docentes menciona que implementa estrategias de enseñanza orientadas a promover el trabajo colaborativo y el aprendizaje conjunto entre los estudiantes. Para ello, recurren a metodologías constructivistas y al enfoque basado en proyectos, como sus principales herramientas ya que consideran que estas tienen un impacto significativo en el proceso formativo. Estas metodologías permiten que los estudiantes adquieran conocimientos a su propio ritmo, al mismo tiempo, fomentan el desarrollo de habilidades para el trabajo en equipo, facilitando el aprendizaje junto con sus compañeros de estudio.

De este modo, aunque los docentes implementan diversas estrategias pedagógicas para facilitar el desarrollo de los contenidos, su influencia en el trabajo colaborativo de los estudiantes no siempre es plenamente efectivo. Esto se debe, en gran medida, a que los estudiantes no comprenden con claridad la estrategia que se está aplicando, lo que provoca que realicen las actividades con el único objetivo de obtener una calificación, sin considerar los aprendizajes que podrían derivarse del proceso. Por ello, se estima que la efectividad de dichas estrategias alcanza solo un 50%, ya que el estudiante no identifica con precisión las habilidades que puede desarrollar a través de su aplicación. De esta forma, se mencionan las estrategias que docentes usan en el proceso de formación y como las perciben los estudiantes, por ello se puede concluir que se ha cumplido con el segundo objetivo.

- **Desafíos en los entornos virtuales:** Muchos de los estudiantes mencionaron que uno de los principales desafíos al trabajar en entornos virtuales es la coordinación en la ejecución de actividades grupales. La falta de compromiso de algunos integrantes hace que la carga de trabajo recaiga en unos pocos, lo que genera desequilibrios en la distribución de tareas. Otro desafío importante identificado es el manejo de la inteligencia emocional, ya que la interacción en equipo requiere comprender y gestionar las emociones de los compañeros. Las diferencias de opinión pueden dificultar la toma de decisiones y la consolidación de acuerdos, afectando así la cohesión del grupo y la calidad del trabajo colaborativo.

Trabajar de forma colaborativa en entornos virtuales de aprendizaje implica enfrentar diversos retos que pueden surgir a lo largo del proceso formativo, especialmente aquellos previamente mencionados, los cuales tienen un impacto significativo en los estudiantes de la carrera de Psicología. Estos desafíos son los que más mencionan los participantes de la muestra. Superar estos desafíos no solo contribuye a un mejor desempeño académico, sino que también permite a los estudiantes fortalecer sus habilidades y prepararse para aplicarlas de manera eficaz en su futura práctica profesional. Es así como, con los datos obtenidos en la investigación, se han identificados los principales desafíos a los que se enfrenta los estudiantes y docentes en el proceso de formación, lo que permite concluir que se ha cumplido con el tercer objetivo.

5.2 RECOMENDACIONES

A partir de los hallazgos obtenidos en la investigación, se proponen las siguientes recomendaciones:

- **Mejor participación docente en la coordinación del trabajo colaborativo:** Se sugiere que los docentes asuman un rol más activo en la distribución y supervisión de las actividades realizadas en entornos virtuales, ya que los estudiantes han señalado dificultades para organizarse de manera eficiente. La intervención del docente en este proceso facilitaría la coordinación del trabajo, promoviendo un aprendizaje más significativo y optimizando el uso de los entornos virtuales dentro de la formación académica de los estudiantes de psicología.

Entre las acciones que puede realizar el docente están:

- ✓ **Asignar roles y responsabilidades claras desde el inicio:** El docente debe establecer, de manera explícita, los roles que cada estudiante asumirá dentro del trabajo colaborativo, lo que facilitará la organización del grupo y evitará confusiones durante el desarrollo de las actividades.
- ✓ **Diseñar cronogramas compartidos:** un punto importante es que el docente elabore, junto con los estudiantes, un cronograma con fechas de entrega, sesiones sincrónicas y tiempos de revisión. Esto permitirá una mejor planificación del trabajo en equipo y el cumplimiento de los objetivos de aprendizaje.
- ✓ **Monitorear y retroalimentar de forma continua:** Se recomienda que el docente realice seguimientos al progreso de los grupos mediante foros, encuestas rápidas o reuniones virtuales breves, brindando retroalimentación oportuna que permita ajustar el rumbo de las actividades si es necesario.
- ✓ **Fomentar la reflexión sobre el trabajo colaborativo:** Al finalizar cada actividad, se recomienda incluir un espacio para que los estudiantes reflexionen sobre su experiencia de trabajo en equipo, identificando aciertos y áreas de mejora, lo que contribuye al desarrollo de habilidades metacognitivas.
- ✓ **Capacitar a los estudiantes en el uso de los entornos virtuales:** Antes de iniciar con las actividades colaborativas, es recomendable orientar a los

estudiantes sobre el uso de los entornos virtuales disponibles, para garantizar que todos los participantes cuenten con las competencias digitales necesarias.

- **Divulgación de las características y funciones de las plataformas digitales:** Es recomendable que, antes de iniciar un curso, se brinde una explicación detallada sobre las distintas plataformas que se emplearán en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los participantes han identificado beneficios en la plataforma utilizada para acceder a los contenidos didácticos, pero existen otras herramientas complementarias que refuerzan su aprendizaje. Conocer su funcionamiento permitirá aprovechar al máximo sus ventajas en la formación académica.

Para ello se proponen los siguientes puntos:

- ✓ **Realizar una sesión introductoria sobre las plataformas digitales:** Antes de iniciar formalmente el curso, es recomendable organizar una sesión virtual o presencial en la que se presenten las plataformas que se utilizarán durante el proceso formativo. Esta sesión debe ser práctica y orientada a resolver dudas en tiempo real.
- ✓ **Elaborar guías de uso y videos tutoriales:** Proporcionar a los estudiantes materiales accesibles, como infografías, manuales breves o videos explicativos que detallen las funciones básicas y avanzadas de cada plataforma. Esto facilita el aprendizaje autónomo y refuerza la familiarización con las herramientas.
- ✓ **Crear un espacio permanente de soporte técnico o pedagógico:** Habilitar un espacio de comunicación específico (como un foro, grupo de mensajería o correo institucional) para que los estudiantes puedan plantear dudas sobre el funcionamiento de las plataformas que se están utilizando y recibir orientación oportuna.
- ✓ **Evaluar periódicamente la experiencia de uso:** Aplicar encuestas breves o espacios de retroalimentación donde los estudiantes puedan compartir su experiencia con los entornos virtuales, permitiendo al docente realizar ajustes para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

- **Clarificación de estrategias pedagógicas:** Se ha observado confusión entre los métodos y técnicas de enseñanza-aprendizaje, por lo que se recomienda que los docentes dediquen parte de la clase a explicar la metodología que se seguirá en el curso. Esto permitirá que los estudiantes comprendan cómo se estructurará su aprendizaje y enfoquen sus esfuerzos en desarrollar las actividades, logrando así un aprendizaje significativo.

Para ello, se presentan las siguientes actividades que pueden ser aplicadas:

- ✓ **Presentar el enfoque metodológico desde el inicio del curso:** Al comenzar el ciclo académico, es recomendable que el docente explique de manera clara la estrategia pedagógica que guiará el proceso de enseñanza-aprendizaje, indicando si se trabajará bajo un enfoque constructivista, colaborativo, basado en proyectos, entre otros.
- ✓ **Diseñar un esquema visual de la metodología del curso:** Elaborar y compartir con los estudiantes un mapa o infografía que muestre la estructura metodológica del curso, incluyendo objetivos, actividades, tipos de evaluación y uso de herramientas digitales permitirá la comprensión del proceso a seguir durante su formación académica.
- ✓ **Relacionar cada actividad con la estrategia pedagógica correspondiente:** Antes de iniciar cada actividad, se recomienda que el docente explique brevemente cómo dicha actividad se relaciona con la estrategia pedagógica definida, y qué tipo de habilidades o competencias se espera que el estudiante desarrolle.
- ✓ **Evaluar la comprensión de la metodología periódicamente:** Aplicar encuestas, foros reflexivos o breves autoevaluaciones que permitan al docente identificar si los estudiantes comprenden la metodología utilizada, y hacer los ajustes necesarios si se detectan confusiones.
- **Fomento del trabajo colaborativo:** Es importante incentivar a los estudiantes a participar activamente en las actividades grupales, ya que esto les permite desarrollar habilidades como la inteligencia emocional. Estas competencias son necesarias para la interacción con compañeros durante la formación académica, a su vez, resultan fundamentales en su futuro desempeño profesional, especialmente

en el ámbito de la psicología, donde la capacidad de relacionarse eficazmente con los demás es clave para la atención a los pacientes.

Para ello se proponen las siguientes actividades:

- ✓ **Diseñar actividades grupales con objetivos claros y roles definidos:** Proponer actividades que requieran la participación activa de todos los integrantes del grupo, asignando roles específicos (coordinador, relator, moderador, etc.) para asegurar el compromiso individual y el logro colectivo de los objetivos.
- ✓ **Integrar dinámicas que desarrollen habilidades socioemocionales:** Se recomienda incluir ejercicios o actividades reflexivas que promuevan la empatía, la escucha activa, el respeto por las opiniones diversas y la resolución de conflictos, lo cual permite fortalecer la inteligencia emocional en contextos virtuales.
- ✓ **Establecer espacios de retroalimentación entre pares:** Fomentar la práctica de la coevaluación y la retroalimentación constructiva entre los estudiantes, de manera que puedan reflexionar sobre su desempeño grupal y mejorar sus habilidades comunicativas y colaborativas.
- ✓ **Reconocer y valorar el trabajo en equipo dentro de la evaluación:** Incluir el trabajo colaborativo como un criterio de evaluación formal, de modo que los estudiantes perciban su importancia y se esfuercen por participar activamente en los procesos grupales.
- ✓ **Relacionar las competencias colaborativas con el perfil profesional del estudiante:** Se recomienda describir la importancia del trabajo en equipo y la inteligencia emocional en el ejercicio profesional de la Psicología, ayudando al estudiante a reconocer la utilidad práctica de estas habilidades en su futura labor con pacientes y equipos interdisciplinarios.

5.3 PROPUESTA PEDAGÓGICA.

UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS

FACULTAD DE POSTGRADO

**MAESTRÍA EN DOCENCIA CON ENFOQUE EN ENTORNOS VIRTUALES DE
APRENDIZAJE**



TRABAJO PARA OPTAR AL GRADO DE MAESTRO (A) EN:

DOCENCIA CON ENFOQUE EN ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

TEMA:

PROPUESTA METODOLÓGICA PARA FORTALECER EL USO DE LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE EN EL TRABAJO COLABORATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA DE LA UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS, SEDE SAN MIGUEL

PRESENTADO POR:

LICDA. GLENDA EVELYN LUNA ENAMORADO

MVNP180222

LIC. MARVIN ELIAS GARAY MEZA

MVNP179622

LIC. JOSÉ VICENTE ARGUETA GUEVARA

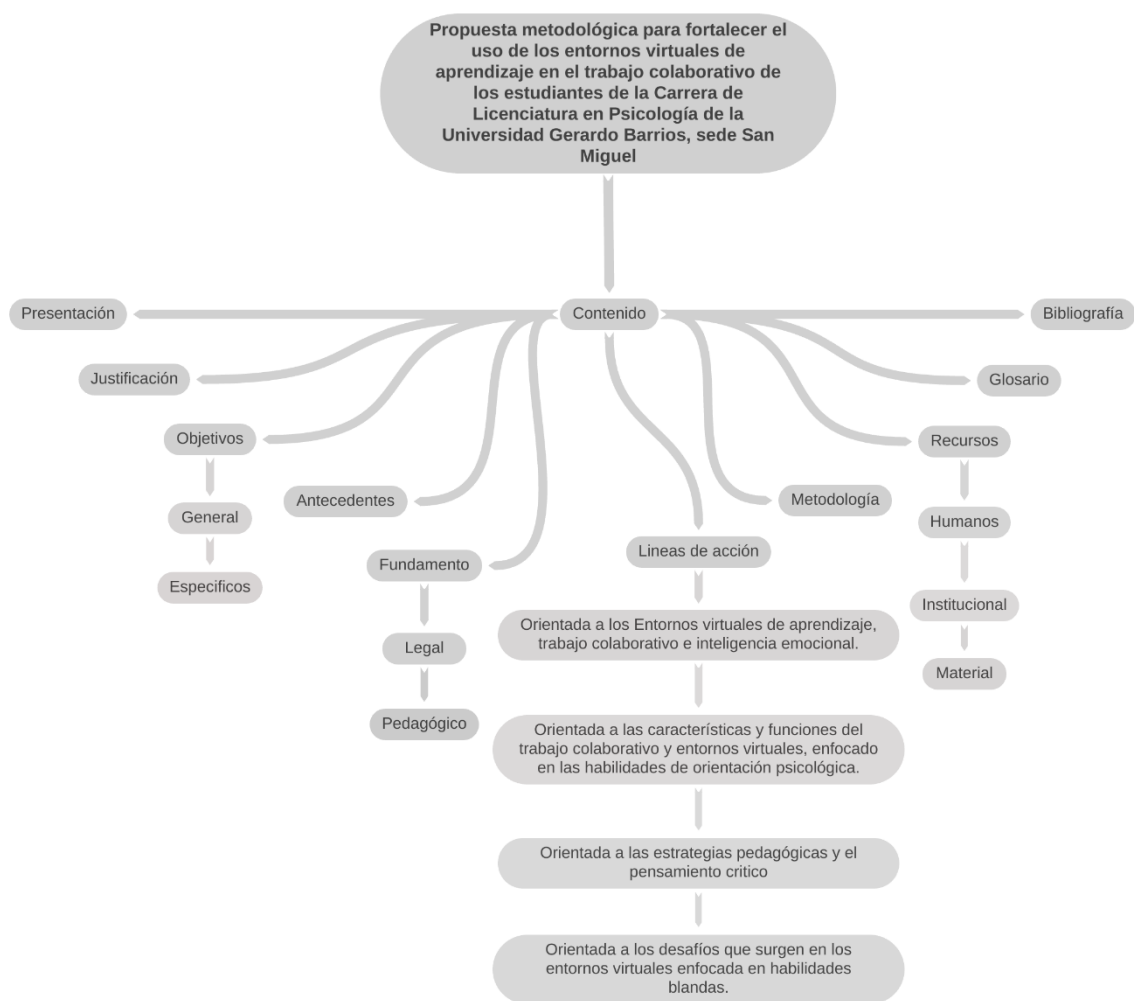
MVNP179922

ASESOR:

MSC. LUIS ALFREDO CHÉVEZ FLORES

EL SALVADOR, SAN MIGUEL, JULIO DE 2025

Esquema de la propuesta pedagógica



5.3.1 PRESENTACIÓN

El uso de entornos virtuales en el ámbito educativo exige una planificación meticulosa por parte de las instituciones educativas, ya que es de suma importancia que las herramientas digitales seleccionadas sean las más adecuadas para garantizar que los estudiantes puedan acceder a los contenidos y disponer de ellos en todo momento.

La implementación de entornos virtuales plantea varios retos para los estudiantes, entre ellos la dificultad de trabajar de manera colaborativa con sus compañeros. Esto se debe a que interactuar cara a cara no es igual que reunirse o coordinar actividades de forma virtual. Además, no todos los estudiantes muestran el mismo nivel de interés al realizar las tareas académicas propuestas por el docente. A pesar de que los estudiantes puedan tener experiencia previa en actividades colaborativas, este tipo de dinámicas sigue presentando ciertos obstáculos para ellos.

Por esta razón, la propuesta metodológica que se presenta a continuación tiene como objetivo describir actividades académicas y estrategias que puedan facilitar el trabajo colaborativo entre los estudiantes de la Carrera de Licenciatura en Psicología de la Universidad Gerardo Barrios. Estas actividades buscan, además, fomentar el desarrollo de destrezas y habilidades esenciales para su proceso de formación académica.

En este sentido, Pastora Alejo y Fuentes Aparicio (2021) en su artículo “La planificación de estrategias de enseñanza en un entorno virtual de aprendizaje” menciona que:

Para planificar un aula virtual se debe tener en cuenta el enfoque constructivista donde el profesor, se convierte en un facilitador en todo el proceso de enseñanza-aprendizaje. Este acto educativo implica saber que enseñar, con cuáles estrategias y recursos didácticos se abordará cada sesión de aprendizaje. (p.6)

Al planificar actividades adecuadas para los entornos virtuales, se brinda a los estudiantes la oportunidad de alcanzar un aprendizaje significativo al colaborar en equipo con sus compañeros. Por esta razón, es importante seleccionar aquellas actividades que promuevan de manera más efectiva el trabajo conjunto. Esta propuesta metodológica busca ofrecer una estrategia para abordar las actividades relacionadas con el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por lo que, la idea principal de esta propuesta es contribuir al proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, reforzando ciertas actividades ya implementadas en la

institución y abordándolas desde perspectivas diferentes. Esto busca facilitar el trabajo en equipo y potenciar la adquisición de conocimientos, promoviendo un aprendizaje más significativo.

5.3.2 JUSTIFICACIÓN

La propuesta para entornos virtuales de aprendizaje: su influencia en el trabajo colaborativo de los estudiantes de la Carrera de Licenciatura en Psicología de la Universidad Gerardo Barrios, sede San Miguel, resulta de vital importancia para fortalecer las dificultades que enfrentan los alumnos durante su proceso formativo al colaborar con sus compañeros de equipo en la realización de actividades académicas. Esta iniciativa se fundamenta en los hallazgos obtenidos a través de la investigación realizada.

Esta propuesta se basa en la relevancia del trabajo colaborativo en el contexto de los entornos virtuales

En Salinas (2005), manifiesta que el aprendizaje colaborativo se usa como el diseño instruccional pedagógico en los EVA, donde la ayuda entre pares, la interrelación y la retroalimentación generan una comunidad de conocimiento. (Caro Radja, Chanamé Dávila y Surco Paitan, 2022, p.11)

En este sentido, el desarrollo de esta propuesta adquiere relevancia, dado que

El trabajo colaborativo otorga al docente la ocasión de integrar al estudiante con sus compañeros en actividades con un propósito definido e involucrarse en la enseñanza, el proceso de educación tradicional donde el docente entrega conocimientos y el estudiante escucha genera desmotivación tanto para docentes como estudiantes, debido a los distractores que tenemos comúnmente en casa. (Caro Radja, Chanamé Dávila y Surco Paitan, 2022, p.11)

A partir de lo mencionado, esta propuesta se diseñará siguiendo líneas de acción orientadas a fomentar en los estudiantes un aprendizaje significativo mediante el trabajo colaborativo con sus compañeros. Estas líneas de acción estarán disponibles para que los docentes las incorporen en sus métodos de enseñanza, siempre que las consideren pertinentes para su práctica pedagógica.

La presente propuesta busca ofrecer diversos beneficios a la carrera de Licenciatura en Psicología, entre los cuales destacan:

- I. Una mejor claridad para distinguir entre el concepto de trabajo en equipo y el de trabajo colaborativo.**

Según Ayoví-Caicedo en su artículo “Trabajo en equipo: clave del éxito de las organizaciones” define:

El trabajo en equipo esta designado como un modelo de gestión que permite evidenciar resultados de una manera eficaz y eficiente, si es un equipo funcional se convierte en un patrón de imitar, estará finamente ligado a un positivo liderazgo, de lo contrario nos encontramos ante un grupo de trabajo en el que se cumplan resultados pero a largo plazo. (2019, p.4-5).

Por otro lado, Villasana y Dorrego (2007) en su artículo “Habilidades sociales en entornos virtuales de trabajo colaborativo” mencionan que:

Para Serrano y Calvo (1994) citados por Alfageme (2002,p.114), “... el trabajo colaborativo no se orienta exclusivamente hacia el producto de tipo académico, sino que también persigue una mejora de las propias relaciones sociales. En este caso se considera esencial analizar la interacción producida entre el profesor y el alumno, pero también la interacción alumno-alumno”. (p.4)

En este sentido, esta propuesta busca fomentar que tanto docentes como estudiantes utilicen el trabajo colaborativo como una metodología de enseñanza-aprendizaje. Según lo señalado por los autores previamente mencionados, esta estrategia no solo facilita la adquisición de conocimientos y el cumplimiento de tareas, sino que también promueve una mejor interacción entre docentes y estudiantes, así como entre los mismos estudiantes, lo que contribuye al logro de un aprendizaje significativo.

II. Una mejor comprensión de los métodos y técnicas de enseñanza que se pueden implementar durante el proceso formativo de los estudiantes.

Para Samón Matos y Navarro Lores (2017) en su artículo “Redefinición de los conceptos método de enseñanza y método de aprendizaje” citando a algunos autores mencionan:

Posterior a Klingberg, Skatkin y Danilov (1974), citados por Reyes y Pairot, (2009), consideraron que: El método de enseñanza supone la interrelación indispensable de maestro y alumno, durante cuyo proceso el maestro organiza la actividad del alumno sobre el objeto de estudio, y como resultado de esta actividad, se produce por parte del alumno el proceso de asimilación del contenido de la enseñanza. (p.4)

Con base en lo mencionado, es muy importante que, durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, el estudiante esté al tanto de las técnicas y métodos pedagógicos que el docente empleará para desarrollar los contenidos. De lo contrario, el estudiante podría realizar las actividades sin comprender las habilidades que está adquiriendo, ya que, como

señalan diversos autores, la relación entre docente y estudiante es clave en todo proceso educativo. Esta relación influye directamente en la comprensión de las actividades y en su éxito.

Si el estudiante no tiene claridad sobre las actividades que realizarán y los logros que estos le permitirán alcanzar, puede terminar ejecutándolas únicamente para obtener una calificación. Por ello, esta propuesta incluye una serie de actividades diseñadas para fortalecer el trabajo colaborativo, detallando cómo deben realizarse y los resultados esperados. Es necesario que estas expectativas sean explicadas al estudiante para que comprenda las habilidades que desarrollará a través de cada actividad. De esta manera, se asegura que los pasos para ejecutar las actividades pedagógicas estén claramente definidos, promoviendo así un aprendizaje significativo.

III. Descripción de las actividades pedagógicas que mejor fomentan el trabajo colaborativo en los entornos virtuales de aprendizaje.

Según Moreira (2010), en su artículo “¿Por qué conceptos? ¿Por qué aprendizaje significativo? ¿Por qué actividades colaborativas? ¿Por qué mapas conceptuales?” menciona que:

En el aprendizaje significativo, además del conocimiento previo y de la predisposición para aprender, la interacción personal es también necesaria y está presente, por ejemplo, en actividades colaborativas inherentes a la realización conjunta de tareas de aprendizaje como, por ejemplo, la confección de mapas conceptuales en pequeños grupos. Esta interacción se materializa a través del diálogo y la comunicación. (p.7)

Desde esta perspectiva, implementar actividades pedagógicas que fomenten el trabajo colaborativo entre los estudiantes aumentan las posibilidades de lograr un aprendizaje significativo. Tal como señala el autor, la interacción entre compañeros es de suma importancia en el proceso educativo, ya que trabajar en conjunto no solo fortalece las habilidades sociales, sino también las habilidades blandas, fundamentales en la formación de profesionales en Psicología.

Por esta razón, la presente propuesta incluye una descripción de actividades diseñadas para desarrollarse de manera colaborativa. Estas actividades buscan promover la interacción entre los estudiantes y facilitar el desarrollo de competencias que les permita

establecer relaciones efectivas con los demás, una cualidad indispensable para quienes se desempeñarán en el ámbito de la Psicología.

El objetivo principal de esta propuesta es beneficiar al Departamento de Ciencias y Humanidades de la Universidad Gerardo Barrios, especialmente a los estudiantes de la Carrera de Licenciatura en Psicología, con el propósito de reforzar las actividades académicas colaborativas que desarrollan y promover en ellos un aprendizaje significativo.

5.3.3 OBJETIVOS

Objetivo General

Diseñar una propuesta metodológica que fortalezca el uso de los entornos virtuales de aprendizaje en el trabajo colaborativo de los estudiantes de la carrera de Licenciatura en Psicología de la Universidad Gerardo Barrios, Sede San Miguel

Objetivos Específicos

- Promover el trabajo colaborativo en entornos virtuales de aprendizaje por medio de actividades pedagógicas enfocadas en la interacción y participación de los estudiantes.
- Diseñar estrategias específicas que potencien o promuevan la interacción y la cohesión grupal en plataformas digitales.
- Sistematizar la metodología de enseñanza-aprendizaje en pro del trabajo colaborativo en los entornos virtuales.
- Estructurar una serie de actividades pedagógicas que pueden ser implementadas en el proceso de formación de los estudiantes de la Carrera de licenciatura en Psicología.

5.3.4 ANTECEDENTES

En los últimos años, la educación ha experimentado transformaciones significativas debido a la incorporación de tecnologías digitales que buscan responder a las demandas de una sociedad cada vez más interconectada. La enseñanza habitualmente presencial ha evolucionado hacia un modelo híbrido, donde las clases virtuales han adquirido un rol relevante. Este cambio surge de la necesidad de ofrecer mayor flexibilidad, posibilitando que los estudiantes puedan acceder a sus clases desde cualquier lugar y en horarios que se adapten a sus situaciones personales y laborales.

De acuerdo con Mejía Gallegos, y otros (2017) en su artículo “Espacios de aprendizaje híbridos. Hacia una educación del futuro en la Universidad de Guayaquil” define los modelos híbridos de la siguiente manera:

Los modelos híbridos de aprendizaje (blendedlearning, blearning) están surgiendo como una innovación híbrida, como una posibilidad de compromiso estudiantil, innovación sostenible en comparación con el aula tradicional. Esta forma híbrida combina las ventajas del aprendizaje en línea con los beneficios del aula tradicional. (p.2)

La pandemia aceleró la necesidad de implementar nuevas estrategias de enseñanza y aprendizaje, especialmente entornos en línea en los cuales no era necesario estar presencialmente en el aula. Ante la crisis del COVID-19, las instituciones adoptaron metodologías innovadoras con el fin de digitalizar el sistema educativo. Este proceso trajo consigo una combinación de clases síncronas, impartidas en tiempo real, y actividades asíncronas que permitían a los estudiantes avanzar a su propio ritmo. Con el retorno a las clases presenciales, surgió el reto de integrar eficazmente ambas modalidades.

Por otro lado, la educación virtual, apoyada en entornos virtuales de aprendizaje, ha logrado superar barreras como la distancia y la escasez de recursos físicos, facilitando un aprendizaje más accesible y diverso. Estas plataformas permiten a los estudiantes interactuar con contenidos, relacionarse con sus compañeros y docentes, y participar en actividades colaborativas. Esto hace que el trabajo en equipo sea una competencia clave en la educación actual y una habilidad fundamental en el área profesional.

A pesar de sus ventajas, los entornos virtuales también presentan desafíos que pueden limitar su efectividad para fomentar el trabajo colaboración. Factores como la falta de

interacción cara a cara y las diferencias en las competencias digitales pueden dificultar el proceso de aprendizaje colaborativo.

En este sentido, Delgado (2005) en su artículo “Las plataformas en la educación a distancia” menciona lo siguiente:

En la enseñanza presencial, los profesores interactúan cara a cara con los estudiantes, deben preparar los materiales de apoyo, las actividades de aprendizaje, elaborar las pruebas de evaluación, diseñar su actuación y la de los estudiantes en grupos, etc. En la educación a distancia, no hay contacto físico habitual con los estudiantes y la comunicación está mediada por la tecnología y el equipo técnico que preparó el soporte. (p.4)

En la enseñanza presencial, los docentes tienen la ventaja del contacto directo con los estudiantes, lo que facilita la interacción cara a cara. Esto permite organizar actividades de aprendizaje y coordinar grupos de manera efectiva. Por otro lado, la educación a distancia ofrece beneficios importantes, ya que permite la interacción sin necesidad de un espacio físico, brindando la posibilidad de recibir clases desde cualquier lugar.

Aunque los entornos virtuales de aprendizaje han demostrado ser herramientas valiosas, también presentan desafíos que pueden afectar su capacidad para fomentar la colaboración. La falta de interacción presencial, las diferencias en el nivel de competencia tecnológica y la dependencia de recursos digitales pueden dificultar la creación de vínculos sólidos entre los participantes. Sin embargo, con un enfoque pedagógico adecuado y estrategias diseñadas para fomentar la participación y el trabajo colaborativo, estas plataformas pueden ser aprovechadas al máximo y generar experiencias de aprendizaje efectivas.

Según Caro Radja, Chanamé Dávila y Surco Paitan (2022) en su trabajo de investigación “El trabajo colaborativo como estrategia en entornos virtuales de aprendizaje para estudiantes de maestría de una universidad privada de Lima durante el año 2021” utilizando una metodología cualitativa mencionan los siguientes hallazgos:

Los estudiantes consideran que la interdependencia positiva en los EVA repercute en la forma en que ellos intercambian sus ideas, desarrollan conocimientos y habilidades. Así mismo, también influye en el fortalecimiento de la relación de confianza entre los miembros estrechando vínculos con el docente, motivándolos a investigar más a fondo y a valerse de herramientas tecnológicas para la

presentación de un trabajo de calidad acorde a las demandas del mundo actual.
(p.74)

De acuerdo con lo señalado por los autores, el trabajo colaborativo favorece que los estudiantes establezcan vínculos de confianza con sus compañeros, lo que contribuye a un mayor desarrollo de conocimientos. Esto se logra a través del intercambio de ideas durante la realización de actividades pedagógicas, lo cual los impulsa a profundizar en la investigación de los temas solicitados, facilitando así el aprendizaje.

Por esta razón, es fundamental incorporar actividades pedagógicas grupales en cualquier proceso formativo, ya que trabajar en colaboración no solo enriquece el aprendizaje, sino que también promueve el desarrollo de habilidades sociales necesarias para un desempeño exitoso en el ámbito profesional y una integración adecuada en la sociedad.

Caro Radja, Chanamé Dávila y Surco Paitan (2022), menciona entre sus hallazgos que:

Los estudiantes manifiestan que las habilidades sociales de comunicación dentro del grupo contribuyen a la toma de decisiones, motivación, interrelación entre compañeros y docentes, pensamiento crítico y fomentan la construcción de conocimiento dentro de un entorno virtual. En relación a la presencia tecnológica, los estudiantes expresan que haciendo uso de un diálogo fluido y asertivo contribuyen a que la interacción entre los integrantes sea activa en los EVA, a través del uso de medios o herramientas tecnológicas. (p.78)

En este sentido, es primordial que los estudiantes fortalezcan sus habilidades sociales y de comunicación, ya que estas son clave para llevar a cabo de manera efectiva las actividades pedagógicas durante su proceso de formación. A través de actividades colaborativas, los estudiantes tienen la oportunidad de interactuar con sus compañeros, lo que fomenta el desarrollo de dichas habilidades.

En este contexto, los entornos virtuales de aprendizaje ofrecen un espacio ideal para el trabajo colaborativo, permitiendo la creación de foros de interacción entre los miembros del grupo. Una de sus principales ventajas es que, independientemente de la ubicación geográfica de cada participante, todos pueden contribuir con sus ideas al desarrollo de las actividades. Por ello, es necesario integrar actividades pedagógicas colaborativas en todo proceso formativo, ya que no solo potencian las habilidades sociales, sino también las habilidades blandas, que son fundamentales para la formación educativa y el futuro profesional del estudiante.

En conclusión, los entornos virtuales de aprendizaje se han consolidado como recursos fundamentales para ampliar el acceso a la educación y promover nuevas formas de interacción entre docentes y estudiantes. No obstante, para garantizar su efectividad, no basta con el acceso a la tecnología; es necesario implementar estrategias pedagógicas que fortalezcan el trabajo colaborativo y potencien su uso educativo.

5.3.5 FUNDAMENTO

I. Fundamento Legal

Esta propuesta de pedagógica enfocada en fortalecer los entornos virtuales de aprendizaje y su influencia en el trabajo colaborativo de los estudiantes de la carrera de licenciatura en psicología, está fundamentada en el artículo 4 de la ley de educación superior de la república de El Salvador, esta establece lo siguiente:

La Asamblea Legislativa de la República de El Salvador (2011), en el artículo 4 del decreto número 468 establece:

ESTRUCTURA DE LA EDUCACION SUPERIOR

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. (p.2)

A partir del artículo anterior, se puede mencionar que la educación superior tiene como objetivo formar profesionales especializados en sus respectivas áreas, en esta se incluye desde el campo técnico hasta el campo profesional, como es el caso de la Licenciatura en Psicología. En este contexto, la Ley de Educación Superior busca proporcionar a los estudiantes las competencias y habilidades necesarias para su desarrollo tanto personal como profesional, a través de una formación académica que incluye también la formación tecnológica. Por esta razón, los profesionales deben adquirir conocimientos relacionados con los entornos virtuales de aprendizaje.

En consecuencia, resulta de suma importancia contar con una propuesta pedagógica que garantice a los profesionales la adquisición de saberes propios referentes a su campo de estudio. En cuanto a la carrera de Psicología, es determinante que los estudiantes dominen el uso de entornos virtuales en la implementación de trabajo colaborativo, ya que el trabajo

en equipo y la comprensión de las emociones de los demás son habilidades fundamentales que fortalecen su desempeño profesional.

II. Fundamentación pedagógica

Esta propuesta pedagógica se basa en un enfoque de aprendizaje socioformativo en el cual se busca que el estudiante se desarrolle de forma integral mediante la resolución de problemas que se relacionan al contexto en el cual se desempeña laboralmente, además que este tipo de enfoque permite que el estudiante trabaje colaborativamente con sus demás compañeros logrando que el aprendizaje adquirido sea significativo y útil para poder emprender de forma independiente.

En este tipo de enfoque se busca desarrollar competencias en los estudiantes para su inclusión en el ámbito laboral, además de que se enfatiza en la mejora continua presentando a los estudiantes actividades adecuadas para mejorar sus habilidades adquiridas.

En este sentido, Tobón Tobón & Jaik Dipp (2012) en su libro “Experiencias de aplicación de las competencias en la educación y el mundo organizacional” mencionan que :

La socioformación es la línea de trabajo de muchos investigadores, asesores, docentes e instituciones educativas con el propósito de aplicar acciones concretas con los estudiantes para lograr la formación humana integral y el desarrollo de competencias para hacer frente a los desafíos del contexto actual y futuro, tanto en el plano local, como regional y mundial. (p.13)

El enfoque socioformativo tiene varios postulados, los cuales buscan señalar el camino a seguir en el proceso de formación. Uno de ellos es pensar complejamente para ser mejores personas, en este principio se menciona que el pensamiento complejo no debe ser solo una referencia teórica, sino una meta de formación. Con él, se busca enseñar a las personas a analizar los problemas desde múltiples perspectivas, estableciendo relaciones entre fenómenos y actuando con ética y flexibilidad. Esto se ve reflejado en una educación inclusiva, donde se respeta la diversidad, pero se trabaja en unidad para construir una sociedad más equitativa.

Otro de los principios importantes de este enfoque es formarse mediante la colaboración y socialización, no es posible tener una formación integral sin el trabajo colaborativo. En este contexto, estudiantes, docentes, padres de familia y directivos deben unirse para lograr el

cumplimiento de metas comunes, resolviendo conflictos con diálogo y fomentando una cultura de responsabilidad compartida. Además, la formación integral es responsabilidad de toda la sociedad, no es suficiente con que la escuela forme a los estudiantes, la familia, los medios de comunicación, las empresas y organizaciones sociales también tienen un papel importante en la educación. La idea de este enfoque es construir una red de apoyo social para formar ciudadanos competentes y éticos.

También, este enfoque permite al estudiante pensar de diferente forma, donde los problemas son oportunidades de mejorar el entorno educativo. Desde esta perspectiva, los problemas no son obstáculos, sino retos para aprender, innovar y crecer. Al analizarlos críticamente y proponer soluciones viables, se fomenta un pensamiento positivo y creativo, adaptable a los cambios del entorno. Además, con este enfoque se busca mejorar continuamente ya que la mejora continua se basa en la metacognición, es decir, en la reflexión sobre lo que se hace, se siente y se piensa. Así, los estudiantes y docentes están en un proceso constante de crecimiento personal y profesional, orientado por un proyecto ético de vida.

En conclusión, la socioformación busca formar personas competentes, éticas, comprometidas con su entorno y preparadas para los desafíos del presente y del futuro. Es un enfoque centrado en el ser humano, en su capacidad de transformación y en el poder del trabajo conjunto para lograr un verdadero cambio social.

En cuanto al trabajo colaborativo, la experiencia previa en dinámicas de equipo contribuye a que el estudiante se relacione de manera más efectiva con los demás, independientemente de si conoce o no a sus compañeros de estudio. Estas experiencias fortalecen sus habilidades sociales y favorecen la adquisición de competencias que serán de gran utilidad en su futuro desempeño profesional.

Además, Ortiz Granja (2015) expresa que:

El aprendizaje social de Vygotsky. Esta teoría sostiene que el aprendizaje es el resultado de la interacción del individuo con el medio. Cada persona adquiere la clara conciencia de quién es y aprende el uso de símbolos que contribuyen al desarrollo de un pensamiento cada vez más complejo, en la sociedad de la que forma parte.

En este sentido, es importante que el estudiante adquiera conocimientos a través de la interacción con sus compañeros, ya que este proceso no solo fortalece sus habilidades

sociales, sino también sus habilidades blandas, las cuales son necesarias en su formación académica. Gracias a estas competencias, los estudiantes aprenden a comunicarse de manera efectiva y a establecer relaciones interpersonales significativas.

La interacción entre estudiantes también contribuye al desarrollo de la inteligencia emocional, un aspecto relevante en la formación de todo profesional en psicología. Esta habilidad resulta fundamental al momento de atender a pacientes con trastornos cognitivos, ya que permite comprender su forma de pensar, utilizando el pensamiento crítico y así poder realizar diagnósticos clínicos más precisos.

En conclusión, la teoría constructivista va más allá de ser una simple corriente de aprendizaje, ya que para su adecuada implementación es necesario que los estudiantes desarrollen el aprendizaje social, tal como lo plantea Vygotsky, lo cual les permite mejorar sus capacidades para relacionarse con los demás. Asimismo, es importante que adquieran un aprendizaje significativo, de acuerdo con Ausubel, para asegurar que los conocimientos obtenidos sean útiles en su futura práctica profesional. Finalmente, la teoría cognitiva de Piaget también es relevante dentro del constructivismo, ya que promueve un aprendizaje vinculado al entorno cotidiano del estudiante, enriqueciendo así su proceso formativo.

Debido a que se trata de una propuesta a manera de guía para los docentes, no se especifican actividades que deban realizar los estudiantes. Estas mismas, deberán ser organizadas por cada docente en su planificación. Mejor dicho, de esta manera la propuesta ofrece una orientación con posibles acciones que pueden implementarse durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, en caso de que se decida incorporar esta propuesta dentro de la planificación educativa.

5.3.6 LÍNEAS DE ACCIÓN

En el desarrollo de esta propuesta metodológica para entornos virtuales de aprendizaje y su influencia en el trabajo colaborativo de los estudiantes de la Carrera de Licenciatura en Psicología de la Universidad Gerardo Barrios, sede San Miguel, se han diseñado cuatro líneas de acción. Estos se vinculan con la secuencia didáctica implementada en los procesos de enseñanza-aprendizaje utilizando las categorías de análisis y el perfil de un estudiante de Psicología.

Es importante destacar que estas líneas de acción no buscan reemplazar las actividades ya realizadas en la facultad o las implementadas virtualmente por los docentes entrevistados, se proponen como una alternativa para abordar dichas actividades a partir de los datos recopilados, con el objetivo de optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje para los estudiantes de Psicología. La intención es ofrecer sugerencias sobre cómo desarrollar ciertas actividades dentro de los distintos momentos de la secuencia didáctica, facilitando así que los estudiantes logren un aprendizaje significativo.

Las secuencias didácticas consisten en una sucesión de actividades previamente pensadas que dan orden y lógica a los procesos de enseñanza y acompañados con modelos de aprendizaje dan sentido a la asimilación y comprensión de los contenidos diseñados por el docente. (Rodríguez-Reyes, 2014, p.6)

A continuación, se presentan las líneas de acción elaboradas con el objetivo de mejorar el trabajo colaborativo que realizan los estudiantes de la carrera de Licenciatura en Psicología dentro de los entornos virtuales.

I. Línea de acción orientada a los entornos virtuales de aprendizaje, trabajo colaborativo e inteligencia emocional.

Trabajemos en equipo

Considerando el perfil que debe tener un estudiante de psicología, resulta importante dirigir las actividades hacia el fortalecimiento de las competencias necesarias para el ejercicio profesional en esta disciplina. En este sentido, se busca promover el trabajo colaborativo y fomentar la participación activa de los estudiantes.

En el proceso formativo, es fundamental que los estudiantes desarrollen habilidades blandas, ya que estas resultan una pieza clave en su desempeño profesional. Por ello, las actividades descritas a continuación están diseñadas con el propósito de fortalecer el

desarrollo de la inteligencia emocional como parte integral de su formación, abarcando los tres momentos clave de la clase.

En cuanto a la inteligencia emocional, Barrera Gálvez, Solano Pérez, Arias Rico, Jaramillo Morales y Jiménez Sánchez en su artículo “La inteligencia emocional en estudiantes universitarios.” citando a Goleman menciona que: “La inteligencia emocional (o CE), de acuerdo con Goleman, consiste en las habilidades de autoconocimiento, autoreglamentación o autocontrol, motivación, en la habilidad de entender las señales emotivas y conductuales de los demás (empatía) y en las habilidades interpersonales” (2019, p.6)

Por esta razón, es necesario que los estudiantes de Psicología desarrollen inteligencia emocional como parte de su proceso de aprendizaje. El desarrollo de esta habilidad les facilita reconocer e interpretar los pensamientos y emociones, tanto de sus compañeros al colaborar en equipo como de los pacientes durante su ejercicio profesional.

Línea de acción 1: Trabajemos en equipo	
Objetivo: Fomentar el trabajo colaborativo en entornos virtuales de aprendizaje, utilizando plataformas digitales que promuevan la interacción y participación de los estudiantes, el intercambio de conocimientos y la construcción de soluciones a problemas planteados, creando un ambiente inclusivo y participativo orientado a la consecución de metas comunes.	
Actividad	Desarrollo
Momento inicial	
Identificación de emociones, mapa colaborativo	Como actividad inicial, es necesario que los estudiantes practiquen y fortalezcan su inteligencia emocional a la vez que realizan trabajo colaborativo. Por eso, para promover el trabajo colaborativo, el docente puede proponer el análisis de un caso en el que los alumnos identifiquen las emociones presentes en la situación descrita y, posteriormente, elaboren un mapa mental utilizando una herramienta digital. Esta dinámica facilita el trabajo colaborativo, tanto en el aula como en modalidad no presencial, al tiempo que fomenta el uso de entornos virtuales de aprendizaje. Además, contribuye al desarrollo de la inteligencia emocional, permitiendo a los estudiantes

	reconocer las emociones que otra persona expresa durante una conversación. Rubrica de evaluación • Identifica las emociones presentes en el caso de estudio y las describe adecuadamente • Los estudiantes realizan un intercambio de ideas en el proceso de construcción del mapa. • El mapa mental está organizado de manera lógica. • Utiliza herramientas digitales colaborativas para la construcción del mapa mental.
Momento de desarrollo	
Explicación del tema a desarrollar	Tras concluir la actividad inicial, el docente puede incorporar herramientas tecnológicas para abordar el tema central de la clase. Esto incluye la presentación del contenido y las actividades diseñadas para construir el conocimiento de manera progresiva. Dichas actividades deben enfocarse en promover el trabajo colaborativo entre los estudiantes. Durante el desarrollo del tema, el docente puede organizar a los estudiantes en equipos de trabajo y plantear preguntas para que sean analizadas y discutidas en grupo. De esta manera, se fomenta la colaboración y el aprendizaje conjunto, fortaleciendo tanto las competencias individuales como grupales.
Construcción del conocimiento por medio de actividad colaborativa.	Durante el desarrollo del tema correspondiente a la clase, se propone realizar un análisis de caso emocional relacionado con el contenido abordado. Esta actividad permite que los estudiantes construyan conocimiento de forma colaborativa junto con sus compañeros. Para ello, se sugiere conformar grupos de manera aleatoria, con el objetivo de fomentar la participación de todos los integrantes del grupo. A cada equipo se le asignará un caso para analizar, lo que les permitirá centrarse en la discusión de su situación específica. Esta dinámica busca que los estudiantes identifiquen las emociones presentes tanto en el caso estudiado como en las interacciones con

	sus compañeros, contribuyendo al desarrollo de su inteligencia emocional. Para esta actividad, se recomienda el uso de herramientas como Google Docs, Miro o Padlet, ya que facilitan la colaboración en entornos virtuales. Además, estas plataformas permiten trabajar de manera tanto presencial como no presencial, adaptándose a diferentes modalidades de aprendizaje. Criterios de evaluación • Todos los estudiantes contribuyen a la construcción del análisis sobre el caso de estudio. • Los estudiantes del equipo demuestran una comprensión clara del caso en estudio. • El equipo presenta una solución adecuada que resuelve la actividad planteada. • Se identifican habilidades de comunicación y comprensión entre los miembros del equipo.
Momento de cierre	
Presentación de actividad realizada	Como actividad de cierre, se propone que los estudiantes elaboren una presentación grupal donde expongan el análisis realizado durante la actividad. Cada equipo tendrá la libertad de elegir el formato para presentar su solución, ya sea mediante un mapa mental o una presentación de diapositivas, siempre y cuando utilicen herramientas de entornos virtuales colaborativos para su elaboración. Esta actividad permite a los estudiantes seguir trabajando en equipo y así compartir los resultados obtenidos en el desarrollo de la actividad pedagógica. Además, brinda al docente la oportunidad de evaluar si la dinámica contribuyó al desarrollo de la inteligencia emocional y a la comprensión del tema tratado. Para esta presentación, se sugieren herramientas como Prezi, Canva, Mindomo, Coggle o Genially, ya que facilitan la colaboración en línea y ofrecen diversas opciones creativas para mostrar el trabajo final. Criterios de evaluación

	• El equipo explica de manera coherente y detallada el análisis realizado durante la actividad previa. • La presentación es clara y organizada • Utilizan plataformas digitales para la creación de la presentación
--	---

Tabla 5: línea de acción 1: Trabajemos en equipo. Fuente: elaboración propia.

II. **Línea de acción orientada a las características y funciones del trabajo colaborativo y entornos virtuales, enfocado en las habilidades de orientación psicológica.**

Adquiramos habilidades de orientación psicológica.

Los entornos virtuales y el trabajo colaborativo ofrecen diversas características y funciones que facilitan su uso, permitiendo a estudiantes y profesionales aprovecharlos en su proceso de formación o desempeño laboral. En el campo de la psicología, estas herramientas pueden ser de gran utilidad para la orientación psicológica, por ejemplo, mediante plataformas de juegos diseñadas para el tratamiento de niños.

Si bien estas plataformas resultan beneficiosas para los estudiantes de psicología, es muy importante que, durante su formación, las utilicen en el análisis de casos de estudio. Esto les permitirá familiarizarse con ellas y aplicarlas de manera efectiva en su ejercicio profesional. Una de sus principales ventajas es la flexibilidad, ya que pueden adaptarse a diferentes situaciones y necesidades específicas.

Para el desarrollo profesional de un psicólogo, es importante que este cuente con habilidades que le permitan conectarse con sus pacientes y recolectar la información necesaria para un diagnóstico preciso, en su investigación “Las habilidades blandas del psicólogo clínico en su intervención en la salud pública” utilizando una metodología estadística, Lazo Moreira y Véliz Santos (2017) citando algunos autores mencionan que:

Para Galecio (2005) y Castro (2004), el Psicólogo, debe poseer habilidades en sus funciones laborales como: habilidad de empatía, tolerancia a la frustración, capacidad para generar explicaciones, detección de necesidades, trabajo multidisciplinario, diseñar estrategias de intervención, capacidad para dirigir y coordinar programas. (p.10)

Por ello, durante su formación, los estudiantes de psicología deben desarrollar estas competencias para su desempeño profesional. En particular, la capacidad de identificar las necesidades de los pacientes es fundamental, ya que facilita la elaboración de diagnósticos y la propuesta de soluciones adecuadas. Asimismo, el uso de entornos virtuales puede contribuir al fortalecimiento de estas habilidades, proporcionando herramientas tecnológicas que ayuden en la detección de trastornos psicológicos.

En este contexto, se plantean una serie de actividades orientadas a fomentar estas competencias mediante el uso de entornos virtuales.

Línea de acción 2: Adquiramos habilidades de orientación psicológica.	
Objetivo: Desarrollar habilidades de orientación psicológica en estudiantes de psicología utilizando entornos virtuales, sus características y funciones para facilitar la identificación de necesidades, la comunicación empática y la aplicación de estrategias de intervención en diversos contextos clínicos y educativos.	
Actividad	Desarrollo
Momento inicial	
Presentación interactiva	Es necesario que los estudiantes de psicología desarrollen habilidades de orientación para desempeñarse eficazmente en su profesión una vez que ingresen al ámbito laboral. Para fortalecer la habilidad de comunicación, se plantea la siguiente actividad. Se les solicitará a los estudiantes que elaboren una presentación personal utilizando una plataforma digital de su elección, con el propósito de fomentar su capacidad de expresión. Además, deberán responder a preguntas como: ¿Qué habilidades cree que son importantes en la orientación psicológica? ¿Has utilizado herramientas virtuales para la comunicación? ¿Crees que la tecnología es útil en la práctica psicológica? Estas preguntas permitirán conocer las expectativas y aspiraciones de los estudiantes en su proceso de formación, al mismo tiempo que facilitarán la interacción entre ellos. Como parte de la actividad, cada estudiante presentará su trabajo ante sus compañeros. Para optimizar el tiempo de clase, las exposiciones podrán distribuirse en varias sesiones, de modo que al inicio de cada una un

	estudiante comparta su presentación, evitando así que toda la sesión se dedique exclusivamente a esta actividad. Rúbrica de evaluación: Dado que se trata de una actividad de presentación, se sugiere evaluar los siguientes aspectos: • Uso adecuado de la plataforma digital y aprovechamiento de sus características para la elaboración de la presentación. • Calidad y pertinencia de las respuestas a las preguntas planteadas.
Momento de desarrollo	
Desarrollo del contenido didáctico.	Una vez concluida la actividad de inicio, es fundamental desarrollar el contenido didáctico, ya que constituye una parte necesaria del proceso de aprendizaje del estudiante. Se recomienda incluir preguntas que promuevan el desarrollo de habilidades de orientación, como, por ejemplo: ¿Cómo iniciarían una conversación con un niño o un adulto que tenga dificultades para comunicarse con los demás? Este tipo de preguntas permite fortalecer el pensamiento crítico de los estudiantes, brindándoles la oportunidad de reflexionar sobre estrategias para abordar la interacción con personas que enfrentan problemas de habla o socialización. Además, es importante que las preguntas formuladas estén directamente relacionadas con la temática que se esté trabajando en la sesión.
Foro de dilemas éticos en orientación psicológica.	A través de esta actividad, se busca que el estudiante desarrolle su pensamiento crítico mientras toma decisiones con enfoque pedagógico, lo que contribuye a su formación profesional. Como primer paso, se organizará un foro de discusión en el que participarán todos los estudiantes. En este espacio, se presentarán casos prácticos, como situaciones en las que los estudiantes experimenten ansiedad o dificultades de aprendizaje, entre otros. Cada participante deberá analizar el caso expuesto y, con base en su análisis, proponer estrategias de apoyo para brindar ayuda a la persona con dichas dificultades.

	Posteriormente, los estudiantes deberán revisar al menos dos propuestas de sus compañeros y compartir su opinión sobre las estrategias planteadas. Su comentario podrá respaldar el punto de vista del compañero o argumentar en su contra, lo que permitirá enriquecer el debate y cerrar la actividad. Para el desarrollo de esta tarea, se recomienda el uso de plataformas como Moodle, Classroom o Canvas. Criterios de evaluación: • Participación en el foro de discusión. • Presentación de la propuesta de apoyo. • Argumentación en las respuestas a los compañeros. • Profundidad en el análisis de los comentarios.
Momento de cierre	
Reflexión utilizando mural digital	En el momento de cierre, es elemental que los estudiantes promuevan la autoevaluación y el aprendizaje colaborativo a través de la reflexión. Este proceso les permitirá reconocer el nivel de conocimiento adquirido durante su formación. Para ello, se sugiere la creación de un mural digital en el que se incluyan preguntas guía destinadas a incentivar la autoevaluación. Algunas de estas preguntas podrían ser: ¿Qué habilidades de orientación psicológica desarrollé durante esta actividad? o ¿Qué estrategias aprendí y cómo puedo aplicarlas en mi vida personal o profesional?, entre otras. Cada estudiante deberá aportar una nota en el mural respondiendo a las preguntas planteadas. Este ejercicio fomentará el pensamiento crítico y la autoevaluación, ya que les permitirá identificar y reflexionar sobre los conocimientos adquiridos a lo largo de la actividad. Una vez finalizada la participación, se llevará a cabo una reflexión grupal sobre las respuestas compartidas, con el propósito de reconocer las habilidades desarrolladas. Este análisis puede realizarse al inicio de la siguiente sesión de clase o dejarse como una tarea, brindando a los estudiantes más tiempo para profundizar en su reflexión.

	Para esta actividad, se recomienda el uso de herramientas digitales como Padlet, Jamboard o Miro. Criterios de evaluación: • Participación en la actividad. • Profundidad en los comentarios publicados en el mural.
--	--

Tabla 6: línea de acción 2: Adquiramos habilidades de orientación psicológica. Fuente: elaboración propia.

III. Línea de acción orientada a las estrategias pedagógicas y el pensamiento crítico

Desarrollemos pensamiento crítico

Considerando el perfil de los estudiantes de psicología, es necesario que las actividades realizadas durante el proceso de formación académica de los estudiantes estén orientadas hacia el desarrollo de competencias aplicables en su desempeño profesional. De este modo, dichas actividades tienen como objetivo fomentar el pensamiento crítico, una habilidad fundamental en el ejercicio laboral, las cuales pueden potenciarse mediante la implementación de estrategias pedagógicas diseñadas específicamente para fortalecer el aprendizaje.

El desarrollo del pensamiento crítico es una parte importante para cualquier profesional, y en el caso de los estudiantes de psicología adquiere una relevancia particular, ya que les permite realizar su labor de manera eficaz. Gracias a esta habilidad, pueden analizar y evaluar los casos de manera rigurosa, lo que facilita un diagnóstico preciso de los problemas presentados por sus pacientes. Por lo tanto, resulta indispensable implementar estrategias pedagógicas que promuevan el desarrollo del pensamiento crítico, combinando enfoques individuales y colaborativos durante su formación.

Según Bejarano, Galván y López (2014) en su investigación titulada “Pensamiento crítico y motivación hacia el pensamiento crítico en estudiantes de psicología” utilizando una metodología cuantitativa descriptiva y citando algunos autores describen el pensamiento crítico de la siguiente manera:

Para Valenzuela y Nieto (2008) pensar de manera crítica significa razonar de forma alternativa a lo habitual. Dewey (1989) menciona que el pensamiento crítico exige análisis, reflexión, argumentación y validación minuciosa de las ideas. Estas

actividades, según el autor, permiten hacer planteamientos sólidos o consistentes que posibilitan la mejor solución de problemas. (p.7)

Con base en lo anterior, para un estudiante de psicología, el pensamiento crítico se convierte en una herramienta muy importante para su desempeño profesional. Esta habilidad le permite analizar de manera detallada los casos que aborda, reflexionando con claridad sobre el desarrollo de ellos. De esta forma, logra ofrecer soluciones más precisas a los problemas planteados por los pacientes. Esto facilita la elaboración de tratamientos adecuados que contribuyan a mejorar o afrontar las dificultades que los pacientes enfrentan en ese momento. Por ello, a continuación, se proponen algunas actividades destinadas a fomentar el desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes.

Línea de acción 3: Desarrollemos pensamiento crítico	
Objetivo: Diseñar e implementar estrategias pedagógicas que promuevan el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes de psicología, fomentando habilidades de análisis, reflexión y resolución de problemas en contextos académicos y profesionales, con el propósito de mejorar su capacidad para abordar de manera efectiva las problemáticas.	
Actividad	Desarrollo
Momento inicial	
Debates relámpago	Para esta actividad se utilizará una estrategia pedagógica orientada a la resolución de problemas. Para iniciar, se formulará una pregunta vinculada con el tema que se abordará ese día, con el objetivo de estimular el pensamiento crítico en los estudiantes. Posteriormente, se dividirá al grupo en dos equipos: uno que apoye la postura planteada y otro que esté en contra. Cada equipo contará con 5 minutos para preparar argumentos que respalden su posición, fomentando el análisis crítico al justificar su perspectiva. Luego, los grupos tendrán un tiempo para presentar sus ideas, lo que dará pie a un debate en el que se confrontarán los puntos de vista de ambas partes. Esta dinámica permitirá no solo desarrollar el pensamiento crítico, sino también promover el trabajo en equipo. Criterios de evaluación: • Coherencia en los argumentos expuestos. • Colaboración efectiva dentro del grupo.

		• Capacidad para defender los argumentos con seguridad.
Momento de desarrollo		
Desarrollo de tema		Una vez concluida la actividad inicial, se procede con el desarrollo del tema planeado para la clase. Durante este proceso, el docente formula preguntas a lo largo de la sesión, incentivando a los estudiantes a reflexionar y dar respuestas fundamentadas. Esta práctica contribuye al fortalecimiento de su pensamiento crítico. Asimismo, se integran ejemplos de situaciones de la vida cotidiana relacionadas con la temática, lo cual facilita que los estudiantes propongan soluciones aplicables a problemas que podrían enfrentar en su futuro profesional. Para abordar este tema, el docente puede emplear la estrategia de aprendizaje basado en problemas (ABP). Esto fomenta la reflexión sobre el contenido, garantizando una adquisición de conocimientos más significativa y efectiva.
Desafío de suposiciones		Esta actividad se basa en una estrategia pedagógica centrada en el aprendizaje dialógico, cuyo propósito es analizar y generar nuevas perspectivas a partir de las previamente planteadas. Para llevarla a cabo, el docente introduce un tema relacionado con la temática de la clase y plantea una perspectiva común para iniciar la discusión. Por ejemplo, podría presentar la afirmación: "El éxito académico depende del esfuerzo personal del estudiante". A continuación, los estudiantes se organizan en grupos de trabajo para proponer tres suposiciones relacionadas con el tema. Posteriormente, analizan si estas suposiciones son válidas, respaldándolas con fundamentos teóricos. Una vez realizado el análisis, cada grupo presenta sus argumentos y perspectivas al resto de la clase. Los demás equipos deben plantear perspectivas alternativas que cuestionen o amplíen los argumentos del equipo expositor. El objetivo principal de esta actividad es destacar la importancia de cuestionar los hechos, promoviendo el pensamiento crítico, la reflexión profunda y el trabajo colaborativo entre los estudiantes. Criterios de evaluación:

		• Profundidad en el análisis. • Coherencia en las perspectivas presentadas. • Argumentación teórica sólida. • Efectividad del trabajo en equipo.
Momento de cierre		
Mapa de evidencias	de	Esta actividad utiliza como estrategia pedagógica el aprendizaje basado en la indagación y se plantea como una tarea de cierre que los estudiantes podrán preparar para otra sesión de clase. Consiste en proponer un tema o afirmación controvertida, como por ejemplo: “El uso de redes sociales fomenta el trabajo colaborativo”. Una vez presentado el tema, los estudiantes, organizados en equipos, deben investigar citas, estudios u otras fuentes que respalden o contradigan la afirmación. Después de la investigación, cada equipo preparará una presentación para exponer los resultados obtenidos. La presentación deberá realizarse a través de una plataforma digital colaborativa, como Canva, Prezi, entre otras. En su exposición, los equipos deberán clasificar los argumentos en tres categorías: a favor, en contra y neutros. Tras las presentaciones de todos los equipos, se llevará a cabo un análisis grupal para discutir y reflexionar sobre los puntos de vista expuestos. El propósito de esta actividad es fortalecer el pensamiento crítico y el trabajo colaborativo entre los estudiantes. Criterios de evaluación: • Profundidad en el análisis realizado. • Validez de las fuentes utilizadas en la argumentación. • Efectividad del trabajo en equipo. • Uso adecuado de plataformas digitales. • Creatividad en la presentación de los resultados.

Tabla 7: línea de acción 3: Desarrollemos pensamiento crítico. Fuente: elaboración propia.

IV. Línea de acción orientada a los desafíos que surgen en los entornos virtuales enfocada en habilidades blandas.

Desarrollo de habilidades blandas en los entornos virtuales

El desarrollo de habilidades blandas es una parte importante del aprendizaje de los estudiantes de psicología, ya que estas les permiten mejorar la capacidad de identificar las dificultades que atraviesan tanto sus pacientes como sus compañeros de estudio, utilizando la comunicación como herramienta clave. En la actualidad, los entornos virtuales de aprendizaje facilitan la aplicación de herramientas para el diagnóstico de trastornos, fortaleciendo el desempeño profesional.

Además, las habilidades blandas favorecen la interacción efectiva con los compañeros de clase, lo que se traduce en una ventaja significativa en el ámbito profesional, ya que facilita la creación de conexiones con los pacientes y el análisis de sus características para elaborar un diagnóstico clínico. A través de plataformas colaborativas, los estudiantes no solo desarrollan estas habilidades, sino que también tienen la posibilidad de analizar aspectos de la personalidad de compañeros y pacientes, fortaleciendo su formación y práctica profesional.

Con respecto a las habilidades blandas, Rodríguez Siu, Rodríguez Salazar y Fuerte Montaña (2021) en su artículo denominado “Habilidades blandas y el desempeño docente en el nivel superior de la educación” citando a algunos autores mencionan que:

Las habilidades blandas o soft skill son definidas como aquel grupo de destrezas adquiridas por la persona, en este caso del estudiante y docente, y que facilitan la optimización de su propio desempeño, tanto en el ámbito académico-profesional, laboral, emocional, psicológico como en el ámbito personal (Duckworth y Yeager, 2015; Siqueira, 2017) (p.3)

Por esta razón, es necesario que los estudiantes de psicología desarrollen habilidades blandas, ya que estas contribuyendo a optimizar su desempeño tanto en el ámbito académico como profesional, al permitirles adquirir destrezas que mejoren su interacción con los demás. Uno de los principales desafíos actuales consiste en dotar a los estudiantes con estas competencias mediante el uso de entornos virtuales, los cuales se han convertido en un elemento clave para el ejercicio profesional en la actualidad. A continuación, se propone una serie de actividades vinculadas a las diferentes etapas de la clase, orientadas a fortalecer el desarrollo de habilidades blandas dentro de los entornos virtuales de aprendizaje.

Línea de acción 4: Desarrollo de habilidades blandas en los entornos virtuales	
Objetivo: Fortalecer el desarrollo de habilidades blandas en los entornos virtuales mediante la implementación de actividades pedagógicas que permitan a los estudiantes enfrentar desafíos relacionados con la comunicación, el trabajo en equipo, la resolución de conflictos y la adaptabilidad, contribuyendo así a su formación integral.	
Actividad	Desarrollo
Momento inicial	
Encuesta diagnóstica sobre habilidades blandas	Al iniciar una sesión de clases, es muy importante identificar los conocimientos previos que los estudiantes poseen sobre habilidades blandas. Esto permite planificar estrategias pedagógicas orientadas a fortalecer las áreas que representen mayores desafíos. Para llevar a cabo esta actividad, el docente diseñará una serie de preguntas, combinando algunas en formato de escala de Likert y otras abiertas. Antes de aplicar la encuesta, se brindará una breve explicación sobre el propósito de la actividad, la dinámica a seguir y el tema a evaluar, que en este caso corresponde a los conocimientos previos relacionados con las habilidades blandas. Posteriormente, se procederá a aplicar la encuesta utilizando plataformas digitales como Google Forms o Kahoot, entre otras. Estas herramientas facilitan la organización de los datos recolectados y agilizan su análisis. En la encuesta se evaluará aspectos sobresalientes de las habilidades blandas, tales como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo y la adaptabilidad, entre otros. Una vez finalizada, se recomienda realizar una reflexión conjunta con los estudiantes sobre las habilidades blandas desde su propia perspectiva. Esto permitirá obtener una visión más clara de los conocimientos que poseen. Para este ejercicio, se pueden aprovechar las respuestas obtenidas en la encuesta. Como resultado, el docente contará con información valiosa sobre las áreas que requieren refuerzo, lo cual será útil para diseñar estrategias específicas y planificar futuras sesiones de clase. Rúbrica de evaluación:

	Dado que la encuesta tiene como objetivo recopilar información sobre conocimientos previos, no se utiliza una rúbrica de evaluación, ya que su propósito es orientar las metodologías de enseñanza que se implementarán.
Momento de desarrollo	
Adquiramos conocimientos	Después de recopilar la información sobre los conocimientos previos de los estudiantes, es necesario desarrollar el contenido planificado para esa sesión, ya que este paso es una parte indispensable en el proceso de aprendizaje de todo estudiante. Durante esta etapa, es recomendable observar a cada estudiante y evaluar su nivel de atención y participación en el desarrollo del tema, ya que permite al docente diseñar estrategias pedagógicas que permitan a todos los estudiantes adquirir conocimientos de manera efectiva. Además, es determinante involucrar al estudiante en el desarrollo de los contenidos, ya que esta práctica contribuye al fortalecimiento de sus habilidades blandas. Esto puede lograrse a través de preguntas que fomentan el análisis de situaciones específicas o mediante herramientas tecnológicas, como juegos interactivos, que promueven tanto las relaciones entre compañeros como el trabajo en equipo. Para este propósito, plataformas como Quizizz o Kahoot resultan muy útiles.
Mapa de empatía virtual	Después de abordar el contenido planificado para la sesión, se organizará a los estudiantes en grupos de 3 a 4 integrantes, asignándoles un rol ficticio dentro del equipo, como líder, diseñador, programador o gerente, entre otros. Cada grupo recibirá un caso relacionado con la temática trabajada en clase, en el cual deberán analizar o comprender las necesidades de un cliente o compañero de trabajo, según el rol asignado. Utilizando una pizarra colaborativa, los equipos diseñarán un mapa de empatía, respondiendo preguntas como: ¿Qué piensa esta persona? ¿Cómo se siente? ¿Cuáles son sus principales frustraciones? ¿Qué escucha en su entorno?, entre otras. Esta

	actividad fomentará el desarrollo de habilidades blandas como la empatía y la comunicación. Al concluir la tarea, cada equipo presentará los resultados de su análisis y explicará su propuesta frente a los demás compañeros. Para facilitar la actividad, se sugiere el uso de herramientas digitales como Miro, Padlet o Google Docs. Criterios de evaluación: • Trabajo en equipo en la resolución de la actividad. • Nivel de profundidad en el análisis del caso. • Creatividad en la elaboración del mapa de empatía. • Claridad en la explicación de la solución propuesta.
Momento de cierre	
Role-playing en videoconferencia	Esta actividad puede implementarse como una tarea para el momento de cierre de la clase. Para llevarla a cabo, los estudiantes se organizarán en grupos de hasta cinco integrantes, a quienes se les asignará una situación a resolver. Cada participante asumirá un personaje que representa la problemática planteada. Los equipos deberán realizar una reunión virtual en la que interpretarán sus respectivos roles y trabajarán en conjunto para encontrar una solución a la situación presentada. Tras la discusión, los estudiantes reflexionarán sobre la resolución alcanzada y analizarán qué habilidades blandas fueron descritas en el proceso. Se recomienda grabar la reunión para evaluar la interpretación de los personajes y el desarrollo de la actividad. Para ello, se pueden utilizar plataformas como Google Meet, Microsoft Teams o Zoom. Rúbrica de evaluación: • Coherencia en la interpretación del personaje. • Capacidad de análisis de la problemática. • Solución propuesta por el equipo. • Claridad en la reflexión final. • Presentación de la videoconferencia grabada.

Tabla 8: línea de acción 4: Desarrollo de habilidades blandas en los entornos virtuales.

Fuente: elaboración propia

A continuación, se presenta la siguiente tabla la cual representa la relación entre los objetivos específicos y las líneas de acción

Objetivo específico	Línea de acción	Relación
Describir las características y funciones de los entornos virtuales de aprendizaje que influyen en el trabajo colaborativo de los estudiantes de la carrera de Licenciatura en Psicología de la Universidad Gerardo Barrios, Sede San Miguel.	Línea de acción orientada a los Entornos virtuales de aprendizaje, trabajo colaborativo e inteligencia emocional. ✓ Trabajemos en equipo	La primera línea de acción está orientada a utilizar los entornos virtuales de aprendizaje en el trabajo colaborativo, en las actividades descritas en esta línea de acción se pretende que el estudiante pueda fortalecer una de las características que debe poseer un profesional de psicología como lo es la inteligencia emocional. Dichas actividades están orientadas a trabajar colaborativamente a la vez que se adquieren habilidades que fortalezcan el desarrollo de inteligencia emocional en el estudiante.
	Línea de acción orientada a las características y funciones del trabajo colaborativo y entornos virtuales, enfocado en las habilidades de orientación psicológica. ✓ Adquiramos habilidades de	La segunda línea de acción, está orientada a utilizar las características y funciones que proporcionan los entornos virtuales de aprendizaje, describiendo actividades en las cuales los estudiantes adquieran habilidades de orientación psicológica.

	orientación psicológica.	Dichas actividades permiten que, a través de su desarrollo, el estudiante tenga la capacidad de elaborar un diagnóstico acertado del problema que puede presentar un paciente, utilizando las facilidades que proporcionan los entornos virtuales.
Clasificar las estrategias pedagógicas desarrolladas en los entornos virtuales de aprendizaje que influyen en el trabajo colaborativo de los estudiantes de la carrera de Licenciatura en Psicología de la Universidad Gerardo Barrios, Sede San Miguel.	Línea de acción orientada a las estrategias pedagógicas y el pensamiento crítico ✓ Desarrollemos pensamiento crítico	La tercera línea de acción está orientada a describir estrategias pedagógicas que faciliten el desarrollo del pensamiento crítico, lo cual es una característica que forma parte del perfil de un profesional de psicología. Con el desarrollo de las actividades descritas en la línea de acción, el estudiante adquiere habilidades que le permiten tener un pensamiento crítico a la hora del estudio de un caso tanto hipotético como real.
Identificar los desafíos que enfrentan los docentes y estudiantes en los entornos virtuales de aprendizaje para el desarrollo del	Línea de acción orientada a los desafíos que surgen en los entornos virtuales enfocada en habilidades blandas.	La cuarta línea de acción se basa en los desafíos que el estudiante enfrenta en su proceso de formación, uno de los cuales es el

trabajo colaborativo de los estudiantes de la carrera de Licenciatura en Psicología de la Universidad Gerardo Barrios, Sede San Miguel.	✓ Desarrollo de habilidades blandas en los entornos virtuales	desarrollo de habilidades blandas. Las actividades descritas en esta línea de acción están orientadas a que el estudiante desarrolle características que le permitan fortalecer sus habilidades blandas las cuales son una parte importante del perfil de un estudiante de psicología. Esta línea de acción se enfocó en dicha característica debido a que en el proceso de investigación fue uno de los retos que el estudiante enfrenta en su desarrollo académico.
---	---	---

Tabla 9: relación entre los objetivos específicos y las líneas de acción. Fuente: elaboración propia

A continuación, se presenta un sistema de evaluación que permite evaluar la efectividad de la propuesta presentada.

Característica	Descripción
Objetivos de la evaluación	• Determinar la efectividad de los Entornos Virtuales de Aprendizaje implementados en la promoción del trabajo colaborativo. • Identificar mejoras en la adquisición de habilidades de orientación psicológica.

	• Valorar la adquisición de pensamiento crítico con la implementación de estrategias pedagógicas. • Evaluar la influencia de los entornos virtuales en el rendimiento académico y en la adquisición de habilidades blandas.
Dimensiones a evaluar	• Uso efectivo de los entornos virtuales de aprendizaje • Mayor participación en trabajos colaborativos • Desarrollo de pensamiento crítico • Desarrollo de habilidades de orientación psicológica • Mejora en el rendimiento académico de los estudiantes • Mayor facilidad al evaluar casos propuestos.
Instrumentos de evaluación	• Encuestas de satisfacción estudiantil: encuestas en escala de Likert o encuestas con preguntas abiertas. • Evaluación de trabajo colaborativo: Desarrollar rubrica en las cuales se evalúe el trabajo del equipo tanto individual como en conjunto. • Autoevaluación y coevaluación de trabajo en grupo • Rúbrica de evaluación del producto final grupal (claridad, profundidad, evidencia de colaboración, aplicación de teoría)

Momentos de la evaluación	• Al inicio desarrollar evaluaciones diagnosticas para identificar el nivel de conocimientos • Durante el desarrollo aplicar evaluaciones formativas para identificar la adquisición de conocimientos • Al final aplicar evaluaciones sumativas en las que se observara el desempeño académico de los estudiantes.
Criterio de éxito	• Aumento significativo en la resolución de actividades colaborativas • Mejora en la participación colaborativa. • Alta satisfacción con el uso del entorno virtuales de aprendizaje en el desarrollo de trabajo colaborativo • Desarrollo de habilidades blandas y pensamiento crítico. • Mejora en el rendimiento grupal respecto a experiencias previas. • Evidencias claras de aprendizaje colaborativo en los productos finales.

Tabla 10: sistema de evaluación. Fuente: elaboración propia

5.3.7 METODOLOGÍA

- **Capacitación en entornos virtuales:** Diseñar sesiones de formación en las que docentes y estudiantes participen activamente en plataformas digitales, garantizando un uso eficiente de estas herramientas.
- **Trabajo colaborativo:** Promover la realización de actividades en equipo que faciliten la interacción entre los estudiantes y fortalezcan sus habilidades socioemocionales.
- **Monitoreo y evaluación docente:** Implementar estrategias que permitan a los docentes hacer un seguimiento continuo del proceso de aprendizaje de los estudiantes, asegurando que adquieran conocimientos de manera significativa.
- **Evaluaciones prácticas:** Aplicar dinámicas grupales de evaluación sencillas que favorezcan el aprendizaje colaborativo entre los estudiantes.
- **Actividades interactivas:** Aprovechar las funcionalidades de las plataformas digitales para diseñar propuestas que fomenten la comunicación y participación entre los estudiantes del curso.
- **Aprendizaje basado en proyectos:** Con esta metodología, los estudiantes no solo adquieren contenidos, sino que también desarrollan competencias como el trabajo en equipo, la toma de decisiones, la responsabilidad, la investigación y la comunicación. Durante su desarrollo, los alumnos plantean una problemática, investigan, diseñan soluciones y presentan resultados. Esto les permite ser protagonistas de su propio aprendizaje, fomentando la autonomía y el compromiso. Además, el rol del docente cambia, deja de ser un transmisor de información y se convierte en un facilitador y acompañante, que guía, orienta y evalúa el proceso, promoviendo la reflexión constante y la mejora continua.

5.3.8 RECURSOS

Humanos

- Docentes horas clases de la facultad de ciencias y humanidades de la Universidad Gerardo Barrios
- Docentes de planta Facultad de Ciencias y Humanidades de la Universidad Gerardo Barrios
- Estudiantes de la Carrera de Licenciatura en Psicología de la Universidad Gerardo Barrios

Institucionales

- Instalaciones de la Universidad Gerardo Barrios

Materiales

- Laptops, proyectores, equipos de audio y video
- Softwares educativos utilizados por la institución educativa.

5.3.9 GLOSARIO DE LA PROPUESTA

Aprendizaje: Es el medio mediante el que no sólo adquirimos habilidades y conocimiento, sino también valores, actitudes y reacciones emocionales. (Ormrod, 2005, p.28)

Asíncrono: Es cuando el profesor asigna tareas y los estudiantes deberán realizarlas a su propio ritmo. Respetando el plazo de entrega acordado. (Schweitzer, 2021, p.1)

Escalabilidad: Define la escalabilidad como la habilidad de mantener un similar o mayor desempeño en el modelo de negocio, sea incrementando o reduciendo los componentes y recursos. (Giuliani, 2016, p.29)

Estandarización: Un sistema estandarizado facilita el proceso de certificación de cualquier norma. No obstante, el valor operativo más interesante de la certificación es la creación de una disciplina que permite documentar todas las acciones puestas en práctica y ciertos datos fundamentales, tales como los costos de calidad y no calidad. (Vázquez Peña, 2012, p.703-704)

Estrategia: Se refiere al arte de proyectar y dirigir; el estratega proyecta, ordena y dirige las operaciones para lograr los objetivos propuestos. (Campos, 2000, p.1)

Interactividad: Es la capacidad del receptor para controlar un mensaje no-lineal hasta el grado establecido por el emisor, dentro de los límites del medio de comunicación asincrónico. (Bedoya, 1997, p.4)

Internet: Se trata de una red de redes de ordenadores capaces de comunicarse entre ellos. No es otra cosa. Sin embargo, esa tecnología es mucho más que una tecnología. Es un medio de comunicación, de interacción y de organización social. (Castells, 2001, p.1)

Redes sociales: Una red social se define como un servicio que permite a los individuos construir un perfil público o semipúblico dentro de un sistema delimitado. (Porres, 2009, p.3)

Síncrono: Es cuando están todos juntos en línea al mismo tiempo. (Schweitzer, 2021, p.2)

Técnicas: Las técnicas de estudio son un conjunto de herramientas, fundamentalmente lógicas, que ayudan a mejorar el rendimiento y facilitan el proceso de memorización y estudio. También se definen como una serie de estrategias y procedimientos de carácter cognitivo y metacognitivo vinculados al aprendizaje. (Escobar, 2015, p.30)

5.3.10 BIBLIOGRAFÍA DE LA PROPUESTA

- Asamblea Legislativa de la República de El Salvador. (13 de mayo de 2011). DECRETO No. 468, Ley de educación superior. *Diario Oficial de El Salvador*. Obtenido de file:///C:/Users/Marvin%20Garay/Downloads/Ley_de_Educaci%C3%B3n_Superior_2017%20(3).pdf
- Ayoví-Caicedo, J. (enero-marzo de 2019). Trabajo en equipo: clave del éxito de las organizaciones. *Revista Científica FIPCAEC*, 4(10), 19. Obtenido de <https://www.fipcaec.com/index.php/fipcaec/article/view/39/41>
- Barrera Gálvez, R., Solano Pérez, C. T., Arias Rico, J., Jaramillo Morales, O. A., & Jiménez Sánchez, R. C. (2019). La inteligencia emocional en estudiantes universitarios. *Educación y Salud Boletín Científico Instituto de Ciencias de la Salud Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo*, 7(14), 6. Obtenido de <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/ICSA/article/view/4437/6222>
- Bedoya, A. G. (09 de 1997). *¿Qué es interactividad?* Recuperado el 10 de 12 de 2024, de <http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo6/etapa1/biblioteca/interactividad.pdf>
- Bejarano, L. M., Galván, F. E., & López, B. (27 de diciembre de 2014). Pensamiento crítico y motivación hacia el pensamiento crítico en estudiantes de psicología. *Revista Alethei*, 6(2), 22. Obtenido de <http://aletheia.cinde.org.co/index.php/ALETHEIA/article/view/218/188>
- Campos, Y. C. (2000). *Estrategias de enseñanza aprendizaje*. Recuperado el 09 de 12 de 2024, de <https://www.uv.mx/personal/yvelasco/files/2012/08/estrategias-E-A.pdf>
- Caro Radja, L. A., Chanamé Dávila, A. B., & Surco Paitan, M. W. (2022). El trabajo colaborativo como estrategia en entornos virtuales de aprendizaje para estudiantes de maestría de una universidad privada de Lima durante el año 2021. *Universidad Tecnológica del Perú, Maestría en Docencia Universitaria y Gestión Educativa*, 148. Obtenido de https://repositorio.utp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12867/6094/L.Caro_A.Chaname_M.Surco_Trabajo_Investigacion_Maestria_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Castells, M. (14 de 09 de 2001). *Internet y la Sociedad Red*. Recuperado el 11 de 12 de 2024, de

https://centro.observatoriorh.org/sites/centro.observatoriorh.org/files/webfiles/fulltext/curso_obs/lectura6.pdf

Delgado, K. (noviembre de 2005). Las plataformas en la educación a distancia. *Revista Ibero Americana*, 37(1), 4. Obtenido de <https://rieoei.org/RIE/article/view/2733/3712>

Escobar, M. F. (06 de 2015). *Una revisión general a los hábitos y técnicas de estudio en ámbito universitario*. Recuperado el 10 de 12 de 2024, de http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0124-01372015000100014&script=sci_arttext

Giuliani, J. C.-A. (13 de 09 de 2016). *Escalabilidad: Concepto, características y retos desde el emprendimiento comercial y social*. Recuperado el 10 de 12 de 2024, de http://bibliotecadigital.econ.uba.ar/download/cuadcimbage/cuadcimbage_n19_02.pdf

Lazo Moreira, M. V., & Véliz Santos, K. A. (julio-septiembre de 2017). Las habilidades blandas del psicólogo clínico en su intervención en la salud pública. *Revista Contribuciones a las Ciencias Sociales*, 14. Obtenido de <https://utm.edu.ec/investigacion/phocadownload/publicaciones/Publicaciones-Regionales/2017/FCHS/2017.FCHS.%20LAS%20HABILIDADES%20BLANDAS%20DEL%20PSICOLOGO%20CLINICO%20EN%20SU%20INTERVENCION%20EN%20LA%20SALUD%20PUBLICA.pdf>

Mejía Gallegos, C. G., Michalón Dueñas, D. E., Michalón Acosta, R. A., López Fernández, R., Palmero Urquiza, D. E., & Sánchez Gálvez, S. (mayo-junio de 2017). Espacios de aprendizaje híbridos. Hacia una educación del futuro en la Universidad de Guayaquil. *Scielo, Investigación Pedagógica*, 15(3), 6. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/ms/v15n3/ms10315.pdf>

Moreira, M. A. (octubre de 2010). ¿Por qué conceptos? ¿Por qué aprendizaje significativo? ¿Por qué actividades colaborativas? ¿Por qué mapas conceptuales? *Repositorio Digital, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Brasil*, 23, 15. Obtenido de <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/96286/000773857.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Ormrod, J. E. (2005). *Aprendizaje humano*. Recuperado el 09 de 12 de 2024, de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/45066834/Aprendizaje-Humano-libre.pdf?1461586548=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DAprendizaje_Humano.pdf&Expires=1733805685&Signature=d3dLAtgRo7mgRoDUe~IEm2Z5VuflxCj5Sr3i0LqDmehkWNkI~lo83aWZrpeEqU3j2
- Ortiz Granja, D. (julio-diciembre de 2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Universidad Politécnica Salesiana del Ecuador*, 19(2), 18. Obtenido de <https://sophia.ups.edu.ec/index.php/sophia/article/view/19.2015.04>
- Pastora Alejo, B., & Fuentes Aparicio, A. (enero-abril de 2021). La planificación de estrategias de enseñanza en un entorno virtual de aprendizaje. *REVISTA CIENTÍFICA UISRAEL*, 8(1), 19. Obtenido de <http://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/rcuisrael/v8n1/2631-2786-rcuisrael-8-01-00059.pdf>
- Porres, U. d. (10 de 2009). *Las redes sociales*. Recuperado el 09 de 12 de 2024, de https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w23969w/Redes_sociales.pdf
- Rodriguez Siu, J. L., Rodríguez Salazar, R. E., & Fuerte Montaña, L. (abril de 2021). Habilidades blandas y el desempeño docente en el nivel superior de la educación. *Scielo Perú; Universidad San Ignacio de Loyola, Vicerrectorado de Investigación*, 2021., 9(1), 10. Obtenido de <http://www.scielo.org.pe/pdf/pyr/v9n1/2310-4635-pyr-9-01-e1038.pdf>
- Rodríguez-Reyes, V. M. (julio-diciembre de 2014). La formación situada y los principios pedagógicos de la planificación: La secuencia didáctica. *Revista Ra Ximhai, Universidad Autónoma Indígena de México, México*, 10(5), 13. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/461/46132134027.pdf>
- Samón Matos, M., & Navarro Lores, D. (2017). Redefinición de los conceptos método de enseñanza y método de aprendizaje. *EduSol, Centro Universitario de Guantánamo, Cuba*, 17(60), 8. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/4757/475753184013/475753184013.pdf>

- Schweitzer, F. (21 de 03 de 2021). *Aprendizaje a distancia: Actividades Asincrónicas*. Recuperado el 09 de 12 de 2024, de <https://www.ap21.org/post/aprendizaje-a-distancia-actividades-asincr%C3%B3nicas>
- Tobón Tobón, S., & Jaik Dipp, A. (2012). *Experiencias de aplicación de las competencias en la educación y el mundo organizacional*. México: Red Durango de Investigadores Educativos A. C.
- Vázquez Peña, C. &. (12 de 2012). *Calidad y estandarización como estrategias competitivas en el sector agroalimentario*. Recuperado el 10 de 12 de 2024, de <https://www.redalyc.org/pdf/290/29024892002.pdf>
- Villasana, N., & Dorrego, E. (2007). Habilidades sociales en entornos virtuales de trabajo colaborativo. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 10(2), 31. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3314/331427207003.pdf>

GLOSARIO

Actividades de enseñanza: una actividad de enseñanza/aprendizaje es un procedimiento que se realiza en un aula de clase para facilitar el conocimiento en los estudiantes. Estas actividades se eligen con el propósito de motivar la participación de los estudiantes en el proceso de enseñanza/aprendizaje. (Villalobos, 2003, p.3)

Aprendizaje: Es el medio mediante el que no sólo adquirimos habilidades y conocimiento, sino también valores, actitudes y reacciones emocionales. (Ormrod, 2005, p.28)

Aprendizaje Activo: un aprendizaje activo es aquel proceso donde el alumno toma la responsabilidad del proceso de aprendizaje, viéndose obligado a usar su capacidad intelectual, ofreciéndole la oportunidad de tomar decisiones sobre los diversos aspectos del proceso de aprendizaje y se le permite hacer la autorregulación. (Regalado-Méndez et al., 2014, p.2)

Asíncrono: Es cuando el profesor asigna tareas y los estudiantes deberán realizarlas a su propio ritmo. Respetando el plazo de entrega acordado. (Schweitzer, 2021, p.1)

Autoaprendizaje: el autoaprendizaje consiste en un proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes que se realiza de manera autónoma, ya sea inconscientemente mediante la experiencia o mediante el interés explícito de hacerlo a través de la indagación, permitiendo relacionar problemas por resolver, buscar la información necesaria, analizar, generar ideas, sacar conclusiones y establecer el nivel de logro de objetivos. (Pardo-Rojas,, 2011, p.4)

Competencias digitales: son asumidas a manera de instrumentos de gran utilidad que permite la movilización de actitudes, conocimientos y procesos; por medio de los cuales los discentes adquieren habilidades para facilitar la transferencia de conocimientos y generar innovación. (Levano-Francia et al., 2019, p.4)

Diseño instruccional: se puede definir como un proceso pedagógico para armar y componer de forma estratégica, planificada y estructurada, los diferentes elementos de un curso en línea, tales como temas, contenidos, actividades, recursos de apoyo y evaluaciones. (Tarazona Suárez, 2012, p.2)

Diseño metodológico: es el conjunto de procedimientos (métodos y técnicas) que se aplican para responder al problema de investigación y comprobar la hipótesis planteada. (Mercado Rossell, 2010, p.2)

Educación no presencial: Es una vía para el aprendizaje que se caracteriza por su dinamismo e interactividad. Se basa en un modelo cooperativo donde intervienen profesores y alumnos a pesar de estar separados por una distancia física. (Gutiérrez Ochoa & Díaz Torres, 2021, p.4-5)

Entorno virtual: son espacios de comunicación o aplicaciones informáticas que proveen de oportunidades de aprendizaje ideales a los alumnos, quienes tienen la capacidad de interactuar con contenidos y materiales adecuados para poder aprender. (Aguilar Vargas & Otuyemi Rondero, 2020, p.17)

Escalabilidad: Define la escalabilidad como la habilidad de mantener un similar o mayor desempeño en el modelo de negocio, sea incrementando o reduciendo los componentes y recursos. (Giuliani, 2016, p.29)

Estandarización: Un sistema estandarizado facilita el proceso de certificación de cualquier norma. No obstante, el valor operativo más interesante de la certificación es la creación de una disciplina que permite documentar todas las acciones puestas en práctica y ciertos datos fundamentales, tales como los costos de calidad y no calidad. (Vázquez Peña, 2012, p.703-704)

Estrategia: Se refiere al arte de proyectar y dirigir; el estratega proyecta, ordena y dirige las operaciones para lograr los objetivos propuestos. (Campos, 2000, p.1)

Influencia educativa: refiere a una serie de procesos de naturaleza esencialmente interpsicológica mediante los cuales los profesores y otros agentes educativos (incluyendo, por supuesto, a los iguales) consiguen "ayudar de manera ajustada a los alumnos o aprendices a construir significados más ricos, complejos y válidos sobre determinadas parcelas u objetos de conocimiento" (Coll & Falsafi, 2015, p.3)

Inteligencia emocional: la IE es concebida como una inteligencia genuina basada en el uso adaptativo de las emociones de manera que el individuo pueda solucionar problemas y adaptarse de forma eficaz al medio que le rodea. (Fernández-Berrocal & Ruiz Aranda, 2008, p.8)

Interactividad: Es la capacidad del receptor para controlar un mensaje no-lineal hasta el grado establecido por el emisor, dentro de los límites del medio de comunicación asincrónico. (Bedoya, 1997, p.4)

Internet: Se trata de una red de redes de ordenadores capaces de comunicarse entre ellos. No es otra cosa. Sin embargo, esa tecnología es mucho más que una tecnología. Es un medio de comunicación, de interacción y de organización social. (Castells, 2001, p.1)

Métodos de enseñanza: es el medio que utiliza la didáctica para la orientación del proceso enseñanza-aprendizaje. (Vargas Merina, 2009, p.2)

Plataforma digital: es un modelo de negocios habilitado por la tecnología que crea valor al facilitar intercambios entre dos o más grupos interdependientes. (Da Silva & Núñez, 2021, p.12)

Plataformas educativas: es un entorno informático en el que nos encontramos con muchas herramientas agrupadas y optimizadas para fines docentes. Su función es permitir la creación y gestión de cursos completos para internet sin que sean necesarios conocimientos profundos de programación. (Díaz Becerro, 2009, p.2)

Redes sociales: Una red social se define como un servicio que permite a los individuos construir un perfil público o semipúblico dentro de un sistema delimitado. (Porres, 2009, p.3)

Síncrono: Es cuando están todos juntos en línea al mismo tiempo. (Schweitzer, 2021, p.2)

Técnicas: Las técnicas de estudio son un conjunto de herramientas, fundamentalmente lógicas, que ayudan a mejorar el rendimiento y facilitan el proceso de memorización y estudio. También se definen como una serie de estrategias y procedimientos de carácter cognitivo y metacognitivo vinculados al aprendizaje. (Escobar, 2015, p.30)

Trabajo colaborativo: constituye un modelo de aprendizaje interactivo, que invita a los estudiantes a construir juntos, para lo cual demanda conjugar esfuerzos, talentos y competencias mediante una serie de transacciones que les permitan lograr las metas establecidas consensuadamente. (Maldonado Pérez, 2007, p.7)

BIBLIOGRAFÍA

- Abreu, J. L. (4 de December de 2014). *El Método de la Investigación Research Method*. Recuperado el 26 de September de 2024, de Instituto de Estudios Superiores Spenta México: <http://www.spentamexico.org/v9-n3/A17.9%283%29195-204.pdf>
- Agudelo, M. (febrero de 2014). *Importancia del diseño instruccional en ambientes virtuales de aprendizaje*. Obtenido de Universidad de Antioquia Medellín, Colombia: https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/31764582/14-libre.pdf?1392342087=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DImportancia_del_diseno_instruccional_en.pdf&Expires=1727051823&Signature=ZwIRNf~UUY2yhh7WC0D7btpgr65gjzTI-QsYDkl3e15DZ9P5uvonropUAznt5
- Aguilar Vargas, L. R., & Otuyemi Rondero, E. O. (septiembre-diciembre de 2020). Análisis documental: importancia de los entornos virtuales en los procesos educativos en el nivel superior. *Tecnología, Ciencia y Educación*, 17, 22. Obtenido de <https://www.tecnologia-ciencia-educacion.com/index.php/TCE/article/view/485/311>
- Amador-Soriano, K., Velázquez-Albo, M. A., & Alarcón-Pérez, L. M. (marzo de 2018). Las competencias profesionales del psicólogo desde una perspectiva integral. *Revista de Educación y Desarrollo*, 45(1), 10. Obtenido de https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/45/45_Amador.pdf
- Asamblea Legislativa de la República de El Salvador. (13 de mayo de 2011). DECRETO No. 468, Ley de educación superior. *Diario Oficial de El Salvador*. Obtenido de [file:///C:/Users/Marvin%20Garay/Downloads/Ley_de_Educaci%C3%B3n_Superior_2017%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/Marvin%20Garay/Downloads/Ley_de_Educaci%C3%B3n_Superior_2017%20(3).pdf)
- Asamblea Legislativa de la República de El Salvador. (13 de mayo de 2011). DECRETO No. 468, Ley de educación superior. *Diario Oficial de El Salvador*. Obtenido de [file:///C:/Users/Marvin%20Garay/Downloads/Ley_de_Educaci%C3%B3n_Superior_2017%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/Marvin%20Garay/Downloads/Ley_de_Educaci%C3%B3n_Superior_2017%20(3).pdf)
- Ayoví-Caicedo, J. (enero-marzo de 2019). Trabajo en equipo: clave del éxito de las organizaciones. *Revista Científica FIPCAEC*, 4(10), 19. Obtenido de <https://www.fipcaec.com/index.php/fipcaec/article/view/39/41>

- Ayoví-Caicedo, J. (enero-marzo de 2019). Trabajo en equipo: clave del éxito de las organizaciones. *Revista Científica FIPCAEC*, 4(10), 19. Obtenido de <https://www.fipcaec.com/index.php/fipcaec/article/view/39/41>
- Babativa Novoa, C. A. (2017). *Investigación cuantitativa* (primera edición ed.). FUNDACIÓN UNIVERSITARIA DEL ÁREA ANDINA. Obtenido de <https://digitk.areandina.edu.co/server/api/core/bitstreams/30b26254-a8d2-4cd6-b44f-e107d90d3e6f/content>
- Ballestar Tarín, M. L., & Ruano Casado, L. (junio de 2011). *El trabajo colaborativo a través de la web: Posibilidades y limitaciones*. Obtenido de DUGiDocs, Universidad de Girona: <https://dugi-doc.udg.edu/bitstream/handle/10256/3724/313.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Barrera Gálvez, R., Solano Pérez, C. T., Arias Rico, J., Jaramillo Morales, O. A., & Jiménez Sánchez, R. C. (2019). La inteligencia emocional en estudiantes universitarios. *Educación y Salud Boletín Científico Instituto de Ciencias de la Salud Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo*, 7(14), 6. Obtenido de <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/ICSA/article/view/4437/6222>
- Bedoya, A. G. (09 de 1997). *¿Qué es interactividad?* Recuperado el 10 de 12 de 2024, de <http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo6/etapa1/biblioteca/interactividad.pdf>
- Bejarano, L. M., Galván, F. E., & López, B. (27 de diciembre de 2014). Pensamiento crítico y motivación hacia el pensamiento crítico en estudiantes de psicología. *Revista Aletheia*, 6(2), 22. Obtenido de <http://aletheia.cinde.org.co/index.php/ALETHEIA/article/view/218/188>
- Belloch, C. (2012). *Entornos Virtuales de Aprendizaje*. Recuperado el 15 de septiembre de 2024, de Unidad de Tecnología Educativa (UTE). Universidad de Valencia: <https://www.uv.es/~bellochc/pedagogia/EVA3.pdf>
- Benavides, M. O., & Gómez-Restrepo, C. (2005). Métodos en investigación cualitativa: triangulación. *Scielo, Revista Colombiana de Psiquiatría*, 34(1), 7. Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/rcp/v34n1/v34n1a08.pdf>
- Benavides, M. O., & Gómez-Restrepo, C. (enero-marzo de 2005). Métodos en investigación cualitativa: triangulación. *Revista Colombiana de Psiquiatría, Scielo*, 34(1), 118-124. Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/rcp/v34n1/v34n1a08.pdf>

- Berenguer Albaladejo, C. (julio de 2016). Acerca de la utilidad del aula invertida o flipped classroom. *Universidad de Alicante. Departamento de Derecho Civil*, 17. Obtenido de https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/59358/1/XIV-Jornadas-Redes-ICE_108.pdf
- Blanco, N., & Alvarado, M. (septiembre de 2005). *Escala de actitud hacia el proceso de investigación científico social*. Recuperado el 30 de September de 2024, de SciELO - Scientific Electronic Library Online: https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1315-95182005000300011
- Campos, Y. C. (2000). *Estrategias de enseñanza aprendizaje*. Recuperado el 09 de 12 de 2024, de <https://www.uv.mx/personal/yvelasco/files/2012/08/estrategias-E-A.pdf>
- Campos, Y. C. (2000). *Estrategias de enseñanza aprendizaje*. Recuperado el 09 de 12 de 2024, de <https://www.uv.mx/personal/yvelasco/files/2012/08/estrategias-E-A.pdf>
- Caro Radja, L. A., Chanamé Dávila, A. B., & Surco Paitan, M. W. (2022). El trabajo colaborativo como estrategia en entornos virtuales de aprendizaje para estudiantes de maestría de una universidad privada de Lima durante el año 2021. *Universidad Tecnológica del Perú, Maestría en Docencia Universitaria y Gestión Educativa*, 148. Obtenido de https://repositorio.utp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12867/6094/L.Caro_A.Chaname_M.Surco_Trabajo_Investigacion_Maestria_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Caro Radja, L. A., Chanamé Dávila, A. B., & Surco Paitan, M. W. (2022). El trabajo colaborativo como estrategia en entornos virtuales de aprendizaje para estudiantes de maestría de una universidad privada de Lima durante el año 2021. *Universidad Tecnológica del Perú, Maestría en Docencia Universitaria y Gestión Educativa*, 148. Obtenido de https://repositorio.utp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12867/6094/L.Caro_A.Chaname_M.Surco_Trabajo_Investigacion_Maestria_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Castells, M. (14 de 09 de 2001). *Internet y la Sociedad Red*. Recuperado el 11 de 12 de 2024, de https://centro.observatoriorh.org/sites/centro.observatoriorh.org/files/webfiles/fulltext/curso_obs/lectura6.pdf

- Cauas, D. (2015). *Definición de las variables, enfoque y tipo de investigación*. Recuperado el 14 de October de 2024, de Biblioteca Electrónica de la Universidad Nacional de Colombia, Bogotá:
<https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w24762w/Definiciondelasvariables,enfoqueytipodeinvestigacion.pdf>
- Coll, C., & Falsafi, L. (2015). Influencia educativa y actos de reconocimiento. La Identidad de Aprendiz, una herramienta para atribuir sentido al aprendizaje. *Papeles de Trabajo sobre Cultura, Educación y Desarrollo Humano*, 11(12), 4. Obtenido de https://www.researchgate.net/profile/Cesar-Coll-2/publication/274452553_Falsafi_L_y_Coll_C_2015_Influencia_educativa_y_actos_de_reconocimiento_La_Identidad_de_Aprendiz_una_herramienta_para_atribuir_sentido_al_aprendizaje_In_ptcedh_11_2_-_VVAA_Personas_y_so
- Cotán Fernández, A., García-Lázaro, I., & Gallardo-López, J. (enero-junio de 2021). Trabajo colaborativo en línea como estrategia de aprendizaje en entornos virtuales: una investigación con estudiantes universitarios de Educación Infantil y Educación Primaria. *Scielo Perú*, 30(58), 22. Obtenido de <chrome-extension://efaidnbmninnibpcapjpcglclefindmkaj/http://www.scielo.org.pe/pdf/educ/v30n58/2304-4322-educ-30-58-147.pdf>
- Da Silva, F., & Núñez, G. (2021). La era de las plataformas digitales y el desarrollo de los mercados de datos en un contexto de libre competencia. *Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL)*, 54. Obtenido de <https://repositorio.cepal.org/server/api/core/bitstreams/0c2536f0-bacc-491b-81ff-330298b959f2/content>
- Dávila Newman, G. (2006). El razonamiento inductivo y deductivo dentro del proceso investigativo en ciencias experimentales y sociales. *Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Caracas, Venezuela*, 12, 27. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/761/76109911.pdf>
- Delgado, K. (noviembre de 2005). Las plataformas en la educación a distancia. *Revista Ibero Americana*, 37(1), 4. Obtenido de <https://rieoei.org/RIE/article/view/2733/3712>
- Díaz Becerro, S. (mayo de 2009). Plataformas educativas, un entorno para profesores y alumnos. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 7. Obtenido de

<https://educared.fundaciontelefonica.com.pe/wp-content/uploads/rtMedia/users/31451/2021/09/PLATAFORMAS-EDUCATIVAS-UN-ENTORNO-PARA-profesores-y-alumnos.pdf>

Díaz Herrera, C. (enero de 2018). Investigación cualitativa y análisis de contenido temático. *Revista General de Información y Documentación*, 28(1), 119-142. Obtenido de <https://revistas.ucm.es/index.php/RGID/article/view/60813/4564456547606>

Escobar, M. F. (06 de 2015). *Una revisión general a los hábitos y técnicas de estudio en el ámbito universitario*. Recuperado el 10 de 12 de 2024, de http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0124-01372015000100014&script=sci_arttext

Escobar, M. F. (06 de 2015). *Una revisión general a los hábitos y técnicas de estudio en ámbito universitario*. Recuperado el 10 de 12 de 2024, de http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0124-01372015000100014&script=sci_arttext

Fernández-Berrocal, P., & Ruiz Aranda, D. (mayo de 2008). La Inteligencia emocional en la Educación. *Revista Electrónica de Investigación Psicoeducativa, Facultad de Psicología, Universidad de Málaga, España*, 6(15), 16. Obtenido de <https://ojs.ual.es/ojs/index.php/EJREP/article/view/1289/1363>

Folgueiras Bertomeu, P. (30 de mayo de 2016). *La entrevista*. Recuperado el 17 de October de 2024, de Diposit Digital de la Universitat de Barcelona: <https://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/99003/1/entrevista%20pf.pdf>

Galbiati Riesco, J. M. (2015). *Conceptos básicos de estadística*. Obtenido de Documento web: https://jorgegalbiati.cl/ejercicios_4/ConceptosBasicos.pdf

Giuliani, J. C.-A. (13 de 09 de 2016). *Escalabilidad: Concepto, características y retos desde el emprendimiento comercial y social*. Recuperado el 10 de 12 de 2024, de http://bibliotecadigital.econ.uba.ar/download/cuadcimbage/cuadcimbage_n19_02.pdf

Giuliani, J. C.-A. (13 de 09 de 2016). *Escalabilidad: Concepto, características y retos desde el emprendimiento comercial y social*. Recuperado el 10 de 12 de 2024, de

http://bibliotecadigital.econ.uba.ar/download/cuadcimbage/cuadcimbage_n19_02.pdf

- González Pareja, A., Calderón Montero, S., Galache Laza, T., & Torrico González, A. (abril de 2007). *Uso de wikis para la realización de trabajos colaborativos en el aula*. Obtenido de Departamento de Economía Aplicada (Matemáticas), Universidad de Málaga: <https://chrismontoya13.wordpress.com/wp-content/uploads/2013/05/los-wikis.pdf>
- Guerra Báez, S. P. (2019). *Una revisión panorámica al entrenamiento de las habilidades blandas en estudiantes universitarios*. Obtenido de Scielo Brasil, Psicología Escolar e Educacional: <https://www.scielo.br/j/pee/a/YyZgKBY9JLVXnCDKMNc7nqc/?format=pdf&lang=es>
- Guerrero, H., Polo, S., Martinez Royert, J., & Ariza, P. (14 de octubre de 2018). *Trabajo colaborativo como estrategia didáctica para el desarrollo del pensamiento crítico*. Recuperado el 15 de septiembre de 2024, de Dialnet: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7338198.pdf>
- Guitert, M., & Jiménez, F. (enero de 2014). *Trabajo cooperativo en entornos virtuales de aprendizaje*. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/13631320/tcev-libre.pdf?1390862738=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DTrabajo_cooperativo_en_entornos_virtuale.pdf&Expires=1745560730&Signature=P21leC
- Gutiérrez Ochoa, S. M., & Díaz Torres, C. H. (enero-junio de 2021). *La Educación Virtual en tiempos de pandemia*. *Revista Gestión y Desarrollo Libre, Universidad Libre Seccional Cúcuta*, 6(11), 19. Obtenido de https://revistas.unilibre.edu.co/index.php/gestion_libre/article/view/8082/9556
- Guzmán Gómez, V. J., & Espinoza Freire, E. E. (abril de 2022). *Aprendizaje basado en problemas para el proceso de enseñanza-aprendizaje*. Recuperado el 26 de September de 2024, de SciELO Cuba: http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202022000200124&script=sci_arttext&tlng=en
- Hamui-Sutton, A., & Varela-Ruiz, M. (enero-marzo de 2013). *La técnica de grupos focales*. Recuperado el 17 de October de 2024, de SciELO México:

https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-50572013000100009&script=sci_arttext

Hernández-Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2018). *Metodología de la investigación las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (Primera edición ed.). McGRAW-HILL interamericana editores, S.A. de C.V. Obtenido de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/104637680/Metodologia_de_la_investigacion._Rutas_cuantitativa_cualitativa_y_mixta-libre.pdf?1690764771=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DMETODOLOGIA_DE_LA_INVESTIGACION_LAS_RUTA.pdf&Expires=1727388488&

Hirald trejo, R. (octubre de 2013). *Uso de los entornos virtuales de aprendizaje en la educación a distancia*. Recuperado el 3 de septiembre de 2024, de Eductec: chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.uned.ac.cr/docencia/edutec/memoria/ponencias/hirald_162.pdf

Lazo Moreira, M. V., & Véliz Santos, K. A. (julio-septiembre de 2017). Las habilidades blandas del psicólogo clínico en su intervención en la salud pública. *Revista Contribuciones a las Ciencias Sociales*, 14. Obtenido de <https://utm.edu.ec/investigacion/phocadownload/publicaciones/Publicaciones-Regionales/2017/FCHS/2017.FCHS.%20LAS%20HABILIDADES%20BLANDAS%20DEL%20PSICOLOGO%20CLINICO%20EN%20SU%20INTERVENCION%20EN%20LA%20SALUD%20PUBLICA.pdf>

Lazo Moreira, M. V., & Véliz Santos, K. A. (julio-septiembre de 2017). LAS HABILIDADES BLANDAS DEL PSICÓLOGO CLÍNICO EN SU INTERVENCIÓN EN LA SALUD PÚBLICA. *Revista Contribuciones a las Ciencias Sociales*, 14. Obtenido de <https://utm.edu.ec/investigacion/phocadownload/publicaciones/Publicaciones-Regionales/2017/FCHS/2017.FCHS.%20LAS%20HABILIDADES%20BLANDAS%20DEL%20PSICOLOGO%20CLINICO%20EN%20SU%20INTERVENCION%20EN%20LA%20SALUD%20PUBLICA.pdf>

Levano-Francia, L., Sanchez Diaz, S., Guillén-Aparicio, P., Tello-Cabello, S., Herrera-Paico, N., & Collantes-Inga, Z. (mayo-agosto de 2019). *Competencias digitales y*

- educación*. Obtenido de Propósitos y Representaciones, Universidad San Ignacio de Loyola: <http://www.scielo.org.pe/pdf/pyr/v7n2/a22v7n2.pdf>
- López González, W. O. (enero-abril de 2013). El estudio de casos: una vertiente para la investigación educativa. *Educere*, 17(56), 139-144. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35630150004.pdf>
- Lund, M. I., & Aballay, L. N. (2020). *Promoviendo el desarrollo de habilidades blandas en entornos distribuidos y colaborativos: Una estrategia de enseñanza-aprendizaje en tiempos de pandemia*. Obtenido de SAEI, Simposio Argentino de Educación en Informática: https://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/116616/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Maldonado Pérez, M. (2007). El trabajo colaborativo en el aula universitaria. *Laurus, Universidad Pedagógica Experimental, Venezuela*, 13(23), 17. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/761/76102314.pdf>
- Martínez Olvera, W., Esquivel Gámez, I., & Martínez Castillo, J. (diciembre de 2014). *Aula Invertida o Modelo Invertido de Aprendizaje: Origen, Sustento e Implicaciones*. Obtenido de Los Modelos Tecno-Educativos, revolucionando el aprendizaje del siglo XXI: http://tebaevmartinez.com/documentos/Aula_Invertida_o_Modelo_Invertido_de_Aprendizaje.pdf
- Mejía Gallegos, C. G., Michalón Dueñas, D. E., Michalón Acosta, R. A., López Fernández, R., Palmero Urquiza, D. E., & Sánchez Gálvez, S. (mayo-junio de 2017). Espacios de aprendizaje híbridos. Hacia una educación del futuro en la Universidad de Guayaquil. *Scielo, Investigación Pedagógica*, 15(3), 6. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/ms/v15n3/ms10315.pdf>
- Mejía Gallegos, C. G., Michalón Dueñas, D. E., Michalón Acosta, R. A., López Fernández, R., Palmero Urquiza, D. E., & Sánchez Gálvez, S. (mayo-junio de 2017). Espacios de aprendizaje híbridos. Hacia una educación del futuro en la Universidad de Guayaquil. *Scielo, Investigación Pedagógica*, 15(3), 6. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/ms/v15n3/ms10315.pdf>

- Mejía Gallegos, C. G., Michalón Dueñas, D. E., Michalón Acosta, R. A., López Fernández, R., Palmero Urquiza, D. E., & Sánchez Gálvez, S. (mayo-junio de 2017). Espacios de aprendizaje híbridos. Hacia una educación del futuro en la Universidad de Guayaquil. *Scielo, Investigación Pedagógica*, 15(3), 6. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/ms/v15n3/ms10315.pdf>
- Mejía Gallegos, C. G., Michalón Dueñas, D. E., Michalón Acosta, R. A., López Fernández, R., Palmero Urquiza, D. E., & Sánchez Gálvez, S. (mayo-junio de 2017). Espacios de aprendizaje híbridos. Hacia una educación del futuro en la Universidad de Guayaquil. *Scielo, Investigación Pedagógica*, 15(3), 6. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/ms/v15n3/ms10315.pdf>
- Mercado Rossell, J. (agosto de 2010). *El diseño metodológico*. Obtenido de docentes.fcefa.edu.bo: http://www.docentes.fcefa.edu.bo/wp-content/uploads/sites/46/2013/09/TEMA_9.pdf
- Mora-Vicarioli, F., & Hooper-Simpson, C. (mayo-agosto de 2016). Trabajo colaborativo en ambientes virtuales de aprendizaje: algunas reflexiones y perspectivas estudiantiles. *Revista Electrónica Educare*, 20(2), 1-26. Obtenido de <https://www.scielo.sa.cr/pdf/ree/v20n2/1409-4258-ree-20-02-00393.pdf>
- Moreira, M. A. (octubre de 2010). ¿Por qué conceptos? ¿Por qué aprendizaje significativo? ¿Por qué actividades colaborativas? ¿Por qué mapas conceptuales? *Repositorio Digital, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Brasil*, 23, 15. Obtenido de <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/96286/000773857.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Moreira, M. A. (octubre de 2010). ¿Por qué conceptos? ¿Por qué aprendizaje significativo? ¿Por qué actividades colaborativas? ¿Por qué mapas conceptuales? *Repositorio Digital, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Brasil*, 23, 15. Obtenido de <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/96286/000773857.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ormrod, J. E. (2005). *Aprendizaje humano*. Recuperado el 09 de 12 de 2024, de <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/45066834/Aprendizaje-Humano-libre.pdf?1461586548=&response-content->

disposition=inline%3B+filename%3DAprendizaje_Humano.pdf&Expires=1733805685&Signature=d3dLATgRo7mgRoDUe~IEm2Z5VuflxCj5Sr3i0LqDmehkWnKI~lo83aWZrpeEqU3j2

Ormrod, J. E. (2005). *Aprendizaje humano*. Recuperado el 09 de 12 de 2024, de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/45066834/Aprendizaje-Humano-libre.pdf?1461586548=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DAprendizaje_Humano.pdf&Expires=1733805685&Signature=d3dLATgRo7mgRoDUe~IEm2Z5VuflxCj5Sr3i0LqDmehkWnKI~lo83aWZrpeEqU3j2

Ornelas Gutiérrez, D. (10 de noviembre de 2007). El uso del foro de discusión virtual en la enseñanza. *Revista iberoamericana de educación*, 44(4), 5. Obtenido de <https://rieoei.org/RIE/article/view/2226/3235>

Ortiz Granja, D. (julio-diciembre de 2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Universidad Politécnica Salesiana del Ecuador*, 19(2), 18. Obtenido de <https://sophia.ups.edu.ec/index.php/sophia/article/view/19.2015.04>

Ortiz Granja, D. (julio-diciembre de 2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Universidad Politécnica Salesiana del Ecuador*, 19(2), 18. Obtenido de <https://sophia.ups.edu.ec/index.php/sophia/article/view/19.2015.04>

Pantoja Vallejo, A., & Zwierewicz, M. (septiembre-diciembre de 2008). Procesos de orientación en entornos virtuales de aprendizaje. *Revista Española de Orientación y Psicopedagogía*, 19(3), 10. Obtenido de <chrome-extension://efaidnbmninnibpcapjpcglclefindmkaj/https://www.redalyc.org/pdf/3382/338230780003.pdf>

Pardo-Rojas,, A. (febrero-mayo de 2011). Autoaprendizaje experiencial y cine: el caso de la película "Paraíso Travel". *Arte, Individuo y Sociedad; Universidad Complutense de Madrid, España*, 23(2), 14. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/5135/513551280005.pdf>

Parra Velasco, M. Y., & Vázquez Martínez, M. G. (2017). *Muestreo probabilístico y no probabilístico*. Recuperado el 15 de October de 2024, de Universidad del Istmo: <https://www.gestiopolis.com/wp-content/uploads/2017/02/muestreo-probabilistico-no-probabilistico-guadalupe.pdf>

- Pastora Alejo, B., & Fuentes Aparicio, A. (enero-abril de 2021). La planificación de estrategias de enseñanza en un entorno virtual de aprendizaje. *REVISTA CIENTÍFICA UISRAEL*, 8(1), 19. Obtenido de <http://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/rcuisrael/v8n1/2631-2786-rcuisrael-8-01-00059.pdf>
- Paucar Ñacata, V. P., Chalco López, C. L., Birmania Piedad, M. L., & Arizala Campo, R. E. (mayo-junio de 2023). Impacto de las plataformas digitales en el aprendizaje colaborativo: análisis de casos y prácticas exitosas. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(3), 18. Obtenido de <https://www.ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/6316/9608>
- Pereira Pérez, Z. (enero-junio de 2011). Los diseños de método mixto en la investigación en educación: Una experiencia concreta. *Revista Electrónica Educare, Universidad Nacional de Costa Rica*, 15(1), 16. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/1941/194118804003.pdf>
- Pontes Pedraja, A., & Varo Martínez, M. (septiembre de 2013). Aprendizaje colaborativo con mapas conceptuales en la formación inicial del profesorado de secundaria. *Enseñanza de las ciencias: revista de investigación y experiencias didácticas*, 6. Obtenido de <https://raco.cat/index.php/Ensenanza/article/view/308077/398068>
- Poot-Delgado, C. A. (julio-diciembre de 2013). Retos del aprendizaje basado en problemas. *Consejo Nacional para la Enseñanza en Investigación en Psicología A.C. Xalapa, México*, 18(2), 10. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/292/29228336007.pdf>
- Porres, U. d. (10 de 2009). *Las redes sociales*. Recuperado el 09 de 12 de 2024, de https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w23969w/Redes_sociales.pdf
- Porres, U. d. (10 de 2009). *Las redes sociales* . Recuperado el 09 de 12 de 2024, de https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w23969w/Redes_sociales.pdf
- Quispe, K. L., Sebrían, A. S., & Yaranga, L. A. (abril de 2023). El trabajo colaborativo en la educación. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7(19), 15. Obtenido de https://repositorio.cidecuador.org/bitstream/123456789/2715/1/Articulo_27_Horizontes_N29V7.pdf

- Regalado-Méndez, A., Delgado-Vidal, F. K., Martínez-López, R. E., & Peralta-Reyes, E. (27 de febrero de 2014). Balanceo de Ecuaciones Químicas Integrando las Asignaturas de Química General, Algebra Lineal y Computación: Un Enfoque de Aprendizaje Activo. *Scielo; Universidad del Mar, Campus Puerto Ángel, Ciudad Universitaria, Oaxaca, México.*, 7(2), 12. Obtenido de <https://www.scielo.cl/pdf/formuniv/v7n2/art05.pdf>
- Rodriguez Siu, J. L., Rodríguez Salazar, R. E., & Fuerte Montaña, L. (abril de 2021). Habilidades blandas y el desempeño docente en el nivel superior de la educación. *Scielo Perú; Universidad San Ignacio de Loyola, Vicerrectorado de Investigación*, 2021., 9(1), 10. Obtenido de <http://www.scielo.org.pe/pdf/pyr/v9n1/2310-4635-pyr-9-01-e1038.pdf>
- Rodríguez, Y. (2022). *El impacto de los entornos virtuales en el aprendizaje colaborativo* (primera edición ed., Vol. 338). Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador. Obtenido de <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/9246/1/SM338-Rodriguez-El%20impacto.pdf>
- Rodríguez-Reyes, V. M. (julio-diciembre de 2014). La formación situada y los principios pedagógicos de la planificación: La secuencia didáctica. *Revista Ra Ximhai, Universidad Autónoma Indígena de México, México*, 10(5), 13. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/461/46132134027.pdf>
- Rodríguez-Reyes, V. M. (julio-diciembre de 2014). La formación situada y los principios pedagógicos de la planificación: La secuencia didáctica. *Revista Ra Ximhai, Universidad Autónoma Indígena de México, México*, 10(5), 13. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/461/46132134027.pdf>
- Salmón, G. (16 de febrero de 2020). *El modelo de cinco etapas*. Recuperado el 11 de agosto de 2024, de Gilly Salmon: <http://www.gillysalmon.com/five-stage-model.html>
- Samón Matos, M., & Navarro Lores, D. (2017). Redefinición de los conceptos método de enseñanza y método de aprendizaje. *EduSol, Centro Universitario de Guantánamo, Cuba*, 17(60), 8. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/4757/475753184013/475753184013.pdf>

- Samón Matos, M., & Navarro Lores, D. (2017). Redefinición de los conceptos método de enseñanza y método de aprendizaje. *EduSol, Centro Universitario de Guantánamo, Cuba*, 17(60), 8. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/4757/475753184013/475753184013.pdf>
- Schweitzer, F. (21 de 03 de 2021). *Aprendizaje a distancia: Actividades Asincrónicas*. Recuperado el 09 de 12 de 2024, de <https://www.ap21.org/post/aprendizaje-a-distancia-actividades-asincr%C3%B3nicas>
- Segura-Robles, A., & Gallardo-Vigil, M. Á. (diciembre de 2013). Entornos virtuales de aprendizaje: Nuevos retos educativos. *Revista científica electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento*, 13(2), 13. Obtenido de <https://revistaseug.ugr.es/index.php/eticanet/article/view/11995/9884>
- Soto Casquero, P. D. (2022). *Inteligencia emocional y trabajo de equipo en docentes de colegios de la Red Adventista*. Obtenido de Facultad de humanidades, Escuela Académico Profesional de Psicología: https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/12721/2/IV_FHU_501_TE_Soto_Casquero_2022.pdf
- Tarazona Suárez, J. E. (enero-junio de 2012). Generalidades del diseño instruccional. *Inventum*, 7(12), 5. Obtenido de <https://revistas.uniminuto.edu/index.php/Inventum/article/view/481/454>
- Tobón Tobón, S., & Jaik Dipp, A. (2012). *Experiencias de aplicación de las competencias en la educación y el mundo organizacional* (primera edición ed.). Red Durango de Investigadores Educativos A. C. Obtenido de https://redie.org.mx/posts/aplicacion_competencias.pdf#page=10
- Tobón Tobón, S., & Jaik Dipp, A. (2012). *Experiencias de aplicación de las competencias en la educación y el mundo organizacional*. México: Red Durango de Investigadores Educativos A. C.
- Tobón, S. (2006). *Método de trabajo por proyectos*. Obtenido de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/60932209/metodos_de_trabajo_por_proyecto_Tobon_200620191017-56712-1akztrv-libre.pdf?1571314583=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DMetodos_de_trabajo_por_proyecto_Tobon.pdf&Expires=1733377299&Signature=G

- Travieso Valdés, D., & Ortiz Cárdenas, T. (2018). Aprendizaje basado en problemas y enseñanza por proyectos: alternativas diferentes para enseñar. *Revista Cubana de educación Superior*, 37(1), 9. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rces/v37n1/rces09118.pdf>
- Tullume Seclen, J. Y. (2022). *Aprendizaje colaborativo y desarrollo de habilidades blandas en educandos de postgrado de una universidad de Lima*, 2022. Recuperado el 17 de 11 de 2024, de Universidad César Vallejo, Lima, Perú: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/96071/Tullume_SJY-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Useche, M. C., Artigas, W., Queipo, B., & Perozo, É. (2019). *Técnicas e instrumentos de recolección de datos cuali-cuantitativos* (primera edición ed.). Universidad de la Guajira. Obtenido de <https://repositoryinst.uniguajira.edu.co/server/api/core/bitstreams/58ae17e3-11a9-4f4a-be08-ec7839528f01/content>
- Vargas Merina, Á. M. (febrero de 2009). Métodos de enseñanza. *Innovación y Experiencias Educativas*, 9. Obtenido de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/40163319/ANGELA_VARGAS_2-libre.pdf?1447911812=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DPlantilla_para_articulos_en_la_Revista_D.pdf&Expires=1733886763&Signature=FwkY9vtsKYfrE2nu8~b7vgLZEL3K4qygw7WgB TXwgacMvED
- Vázquez Peña, C. &. (12 de 2012). *Calidad y estandarización como estrategias competitivas en el sector agroalimentario*. Recuperado el 10 de 12 de 2024, de <https://www.redalyc.org/pdf/290/29024892002.pdf>
- Vera Vélez, L. (febrero de 2004). *La investigación cualitativa*. Recuperado el 26 de September de 2024, de Facultad de Trabajo Social (UNLP): https://www.trabajosocial.unlp.edu.ar/uploads/docs/velez_vera__investigacion_cualitativa_pdf.pdf
- Villalobos, J. (julio-septiembre de 2003). El docente y actividades de enseñanza / aprendizaje: algunas consideraciones teóricas y sugerencias prácticas. *La Revista Venezolana de Educación, Educere, Universidad de los Andes, Venezuela*, 7(22), 8. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35602206.pdf>

Villasana, N., & Dorrego, E. (6 de septiembre de 2007). Habilidades sociales en entornos virtuales de trabajo colaborativo. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, Asociación Iberoamericana de Educación Superior a Distancia Madrid, Organismo Internacional*, 10(2), 31. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3314/331427207003.pdf>

ANEXOS

ANEXO 1: CARTA DE AUTORIZACIÓN DE LA FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES DE LA UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS.



Universidad Gerardo Barrios

Facultad de Postgrado

Maestría en Docencia con Enfoque en Entornos Virtuales de Aprendizaje

Respetable Maestra Maritza Haske

Decana de la Facultad de Ciencias y Humanidades

Universidad Gerardo Barrios

Presente

Reciba un cordial saludo deseándole éxitos en sus labores

Nosotros, Glenda Evelyn Luna Enamorado con número de identificación estudiantil MVNP180222, Marvin Elías Garay Meza con número de identificación estudiantil MVNP179622 y José Vicente Argueta Guevara con número de identificación estudiantil MVNP179922, actualmente estudiantes del programa de Maestría en Docencia con Enfoque en Entornos Virtuales de Aprendizaje, en nuestro trabajo de investigación para optar por cargo de Maestro en Docencia solicitamos a usted nos autorice realizar la investigación, ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE Y SU INFLUENCIA EN EL TRABAJO COLABORATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA DE LA UNIVERSIDAD GERARDO BARRIO, SEDE SAN MIGUEL, con los estudiantes mencionados para lo cual, nos comprometemos a que los datos obtenidos serán utilizados estrictamente para el análisis, redacción de conclusiones y recomendaciones de dicho proyecto. A su vez, diseñar una propuesta que será de mucha importancia y ayuda para la Facultad de Ciencias y Humanidades, debido a que, con esta investigación se pretende, mejorar la implementación de los Entornos Virtuales de Aprendizaje en el Trabajo Colaborativo que realizan los estudiantes.

De antemano muchas gracias.

Atentamente.



Licda. Glenda Evelyn Luna Enamorado



Lic. Marvin Elías Garay Meza



Lic. José Vicente Argueta Guevara



ANEXO 2: GUÍA DE ENTREVISTA PARA DOCENTES

UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS



FACULTAD DE POSTGRADO Y EDUCACIÓN CONTINUA

MAESTRÍA EN DOCENCIA CON ENFOQUE EN ENTORNOS
VIRTUALES DE APRENDIZAJE

Tema de investigación:

ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE: SU INFLUENCIA EN EL TRABAJO COLABORATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA DE LA UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS, SEDE SAN MIGUEL.

Guía de entrevista para docentes que desempeñan labores en la Carrera de Licenciatura en Psicología.

Objetivo: Obtener información sobre la influencia que los entornos virtuales de aprendizaje tienen en el desarrollo de trabajo colaborativo

Indicación: Dirigir las interrogantes a docentes del departamento de Ciencias y Humanidades que desempeñan labores en la Carrera de Licenciatura en Psicología las cuales serán grabadas. En el caso de ser necesario replantear la pregunta.

1. ¿De qué manera la dinámica de trabajo colaborativo influye en el compromiso grupal que realizan los estudiantes dentro de los entornos virtuales?
2. ¿Considera que los entornos virtuales fomentan la convivencia entre los estudiantes? ¿Por qué?
3. ¿Qué estrategias didácticas considera esenciales para una buena gestión en equipo en actividades de trabajo colaborativo?
4. Considera usted que acceder en cualquier momento a los entornos virtuales facilita el trabajo colaborativo de los estudiantes
5. Según su opinión, ¿Qué beneficios proporciona el aprendizaje asincrónico en el trabajo colaborativo dentro de los entornos virtuales?

6. Desde su punto de vista, ¿la interacción que proporcionan los entornos virtuales de aprendizaje facilita el trabajo colaborativo?
7. ¿De qué manera el intercambio de ideas contribuye en el trabajo colaborativo que realizan entre los estudiantes?
8. ¿Cómo influye el trabajo colaborativo en el desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes?
9. Qué métodos de enseñanza utiliza en el desarrollo de sus clases virtuales
10. ¿Cómo evaluaría el desempeño académico de los estudiantes que trabajan de manera colaborativa utilizando entornos virtuales?
11. Según su opinión, en la implementación de trabajo colaborativo los estudiantes se distribuyen equitativamente la tarea
12. Según su experiencia, cuáles son las herramientas digitales que mejor fomentan el trabajo colaborativo
13. ¿Cómo contribuye el trabajo colaborativo en el aprendizaje compartido que realizan los estudiantes utilizando entornos virtuales?
14. Considera que utilizar trabajo colaborativo en entornos virtuales contribuye al desarrollo de habilidades blandas (comunicación, liderazgo, entre otras)
15. Desde su punto de vista ¿Qué tan importante considera la inteligencia emocional en el trabajo colaborativo dentro de los entornos virtuales?

ANEXO 3: GUÍA DE ENTREVISTA PARA ESTUDIANTES

UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS



FACULTAD DE POSTGRADO Y EDUCACIÓN CONTINUA

**MAESTRÍA EN DOCENCIA CON ENFOQUE EN ENTORNOS
VIRTUALES DE APRENDIZAJE**

Tema de investigación:

ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE: SU INFLUENCIA EN EL TRABAJO COLABORATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA DE LA UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS, SEDE SAN MIGUEL.

Guía de entrevista para estudiantes que forman parte de la Carrera de Licenciatura en Psicología.

Objetivo: Obtener información sobre la influencia que los entornos virtuales de aprendizaje tienen en el desarrollo de trabajo colaborativo

Indicación: Dirigir las interrogantes a estudiantes del departamento de Ciencias y Humanidades que forman parte la Carrera de Licenciatura en Psicología, las cuales serán grabadas. En el caso de ser necesario replantear la pregunta.

1. ¿De qué manera el compromiso grupal influye en la dinámica de trabajo colaborativo que realiza dentro de los entornos virtuales?
2. ¿Considera que los entornos virtuales fomentan la convivencia con sus compañeros de clase? ¿Por qué?
3. ¿Qué estrategias didácticas utiliza el docente para tener una buena gestión en equipo en las actividades de trabajo colaborativo?
4. ¿Considera usted que acceder en cualquier momento a los entornos virtuales facilita el trabajo colaborativo que realiza?
5. Según su opinión, ¿Qué beneficios proporciona el aprendizaje asincrónico en el trabajo colaborativo dentro de los entornos virtuales?

6. Desde su punto de vista, ¿la interacción que proporcionan los entornos virtuales de aprendizaje facilita el trabajo colaborativo?
7. ¿De qué manera el intercambio de ideas contribuye en el trabajo colaborativo que realiza con sus compañeros de equipo?
8. ¿Cómo influye el trabajo colaborativo en el desarrollo su pensamiento crítico?
9. Qué métodos de enseñanza utiliza el docente en el desarrollo de sus clases virtuales
10. ¿Cómo evaluaría su desempeño académico trabajando de manera colaborativa en los entornos virtuales?
11. Según su opinión, en la implementación de trabajo colaborativo se distribuyen equitativamente la tarea
12. Según su experiencia, cuáles son las herramientas digitales que mejor fomentan el trabajo colaborativo
13. ¿Cómo contribuye el trabajo colaborativo en el aprendizaje compartido que realiza con sus compañeros utilizando entornos virtuales?
14. Considera que utilizar trabajo colaborativo en entornos virtuales contribuye al desarrollo de habilidades blandas (comunicación, liderazgo, entre otras)
15. Desde su punto de vista ¿Qué tan importante considera la inteligencia emocional en el trabajo colaborativo dentro de los entornos virtuales?

ANEXO 4: VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS (DOCENTES Y ESTUDIANTES)



UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS

FACULTAD DE POSGRADO

MAESTRÍA EN DOCENCIA CON ENFOQUE EN ENTORNOS

VIRTUALES DE APRENDIZAJE

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO: ENTREVISTA A DOCENTES



Introducción: El siguiente documento ha sido elaborado por estudiantes egresados de maestría, practicando un ejercicio de investigación relacionado con: “ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE: SU INFLUENCIA EN EL TRABAJO COLABORATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA DE LA UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS, SEDE SAN MIGUEL.”

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 (en la página 2) indicando si el instrumento puede o no aplicarse; al final se le pide que coloque su nombre, firma y fecha de validación. De antemano, muchas gracias por su tiempo.

ÍTEM	CRITERIOS A 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												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												

9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											

Aspectos Generales	Sí	No	Observaciones
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el instrumento.			
Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación.			
Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial.			
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

Validación 1 (Docente)



UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS
FACULTAD DE POSGRADO
MAESTRÍA EN DOCENCIA CON ENFOQUE EN ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE
VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO: ENTREVISTA A DOCENTES



Introducción: El siguiente documento ha sido elaborado por estudiantes egresados de maestría, practicando un ejercicio de investigación relacionado con: "ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE: SU INFLUENCIA EN EL TRABAJO COLABORATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA DE LA UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS, SEDE SAN MIGUEL."

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 (en la página 2) indicando si el instrumento puede o no aplicarse; al final se le pide que coloque su nombre, firma y fecha de validación. De antemano, muchas gracias por su tiempo.

ÍTEM	CRITERIOS A 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			x	x			x	x			x	No es clara
2		x		x			x	x		x		
3		x		x			x	x		x		
4		x		x			x	x		x		
5		x		x			x	x		x		
6		x		x			x	x		x		
7		x		x			x	x		x		
8		x		x			x	x		x		
9		x		x			x	x		x		
10		x		x			x	x		x		
11		x		x			x	x		x		
12		x		x			x	x		x		
13		x		x			x	x		x		
14		x		x			x	x		x		
15		x		x			x	x		x		

Aspectos Generales		Sí	No	Observaciones
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el instrumento.		X		
Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación.		X		
Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial.		X		
El número de ítems es suficiente para recoger la información (En caso de ser negativa su respuesta, sugiera los ítems a añadir)		x		
VALIDEZ				
APLICABLE		x	NO APLICABLE	
APLICABLE ATENDIENDO A LAS OBSERVACIONES				
Analizado por:	Onan Martínez			Fecha 13/11/2024

Validación 2 (Docente)



UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS
FACULTAD DE POSGRADO
MAESTRÍA EN DOCENCIA CON ENFOQUE EN ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE
VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO: ENTREVISTA A DOCENTES



Introducción: El siguiente documento ha sido elaborado por estudiantes egresados de maestría, practicando un ejercicio de investigación relacionado con: "ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE: SU INFLUENCIA EN EL TRABAJO COLABORATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA DE LA UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS, SEDE SAN MIGUEL."

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 (en la página 2) indicando si el instrumento puede o no aplicarse; al final se le pide que coloque su nombre, firma y fecha de validación. De antemano, muchas gracias por su tiempo.

ÍTEM	CRITERIOS A 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		
	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
Nº											
1		X	X			X	X		X		Modificar el orden de redacción. Ej. De qué manera influye el compromiso grupal...
2	X		X			X	X		X		
3	X		X			X	X		X		
4	X		X			X	X		X		
5	X		X			X	X		X		
6	X		X			X	X		X		
7	X		X			X	X		X		
8	X		X			X	X		X		
9	X		X			X	X		X		
10	X		X			X	X		X		
11		X	X			X	X		X		Modificar la redacción: Eje. Según su opinión, la implementación de trabajo colaborativo los estudiantes se distribuyen equitativamente las tareas?
12	X		X			X	X		X		
13	X		X			X	X		X		
14	X		X			X	X		X		
15	X		X			X	X		X		

Aspectos Generales		Sí	No	Observaciones
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el instrumento.		X		
Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación.		X		
Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial.		X		
El número de ítems es suficiente para recoger la información (En caso de ser negativa su respuesta, sugiera los ítems a añadir)		X		
VALIDEZ				
APLICABLE		X		NO APLICABLE
APLICABLE ATENDIENDO A LAS OBSERVACIONES				
Analizado por:	Lcda. Krissia Romero			Fecha: 13/ 11/ 2024

Validación 4 (Docente)



UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS
FACULTAD DE POSGRADO
MAESTRÍA EN DOCENCIA CON ENFOQUE EN ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE
VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO: ENTREVISTA A DOCENTES



Introducción: El siguiente documento ha sido elaborado por estudiantes egresados de maestría, practicando un ejercicio de investigación relacionado con: "ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE: SU INFLUENCIA EN EL TRABAJO COLABORATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA DE LA UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS, SEDE SAN MIGUEL."

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 (en la página 2) indicando si el instrumento puede o no aplicarse; al final se le pide que coloque su nombre, firma y fecha de validación. De antemano, muchas gracias por su tiempo.

ÍTEM	CRITERIOS A 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	X			X			X	X		X		
2	X			X			X	X		X		
3	X			X			X	X		X		
4	X			X			X	X		X		
5	X			X			X	X		X		
6	X			X			X	X		X		
7	X			X			X	X		X		
8	X			X			X	X		X		
9	X			X			X	X		X		Agregar símbolos de pregunta
10	X			X			X	X		X		
11	X			X			X	X		X		
12	X			X			X	X		X		
13	X			X			X	X		X		
14	X			X			X	X		X		
15	X			X			X	X		X		

Aspectos Generales		Sí	No	Observaciones
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el instrumento.		X		
Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación.		X		
Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial.		X		
El número de ítems es suficiente para recoger la información (En caso de ser negativa su respuesta, sugiera los ítems a añadir)		X		
VALIDEZ				
APLICABLE		X	NO APLICABLE	
APLICABLE ATENDIENDO A LAS OBSERVACIONES				
Analizado por:	Med. Salvador Alexander Reyes Díaz			Fecha 15/11/2024

Validación 1 (Estudiantes)



UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS
FACULTAD DE POSGRADO
MAESTRÍA EN DOCENCIA CON ENFOQUE EN ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE
VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO: ENTREVISTA A ESTUDIANTES



Introducción: El siguiente documento ha sido elaborado por estudiantes egresados de maestría, practicando un ejercicio de investigación relacionado con: "ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE: SU INFLUENCIA EN EL TRABAJO COLABORATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA DE LA UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS, SEDE SAN MIGUEL."

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 (en la página 2) indicando si el instrumento puede o no aplicarse; al final se le pide que coloque su nombre, firma y fecha de validación. De antemano, muchas gracias por su tiempo.

ÍTEM	CRITERIOS A 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		
	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
Nº	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
1		X	X			X	X			X	No es clara
2	X		X			X	X		X		
3	X		X			X	X		X		
4	X		X			X	X		X		
5	X		X			X	X		X		
6	X		X			X	X		X		
7	X		X			X	X		X		
8	X		X			X	X		X		
9	X		X			X	X		X		
10	X		X			X	X		X		
11	X		X			X	X		X		
12	X		X			X	X		X		
13	X		X			X	X		X		
14	X		X			X	X		X		
15	X		X			X	X		X		

Aspectos Generales		Sí	No	Observaciones
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el instrumento.		X		
Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación.		X		
Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial.		X		
El número de ítems es suficiente para recoger la información (En caso de ser negativa su respuesta, sugiera los ítems a añadir)		X		
VALIDEZ				
APLICABLE		X	NO APLICABLE	
APLICABLE ATENDIENDO A LAS OBSERVACIONES				
Analizado por:	Onan Martínez			Fecha 13/11/2024

Validación 2 (Estudiantes)



UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS
FACULTAD DE POSGRADO
MAESTRÍA EN DOCENCIA CON ENFOQUE EN ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE
VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO: ENTREVISTA A ESTUDIANTES



Introducción: El siguiente documento ha sido elaborado por estudiantes egresados de maestría, practicando un ejercicio de investigación relacionado con: "ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE: SU INFLUENCIA EN EL TRABAJO COLABORATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA DE LA UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS, SEDE SAN MIGUEL."

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 (en la página 2) indicando si el instrumento puede o no aplicarse; al final se le pide que coloque su nombre, firma y fecha de validación. De antemano, muchas gracias por su tiempo.

ÍTEM	CRITERIOS A 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		
	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
Nº	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
1	X		X		X		X		X		Modificar redacción
2	X		X		X		X		X		
3	X		X		X		X		X		
4	X		X		X		X		X		
5	X		X		X		X		X		
6	X		X		X		X		X		
7	X		X		X		X		X		
8	X		X		X		X		X		
9	X		X		X		X		X		
10	X		X		X		X		X		
11	X		X		X		X		X		Modificar redacción: Ej. Según su opinión: Como se distribuyen equitativamente las tareas en la implementación del trabajo colaborativo.
12	X		X		X		X		X		
13	X		X		X		X		X		
14	X		X		X		X		X		
15	X		X		X		X		X		

Aspectos Generales		Sí	No	Observaciones
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el instrumento.		X		
Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación.		X		
Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial.		X		
El número de ítems es suficiente para recoger la información (En caso de ser negativa su respuesta, sugiera los ítems a añadir)		X		
VALIDEZ				
APLICABLE				NO APLICABLE
APLICABLE ATENDIENDO A LAS OBSERVACIONES				
Analizado por:	Lcda. Krissia Romero			Fecha: 13/11/2024

Validación 3 (Estudiantes)



UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS
FACULTAD DE POSGRADO
MAESTRÍA EN DOCENCIA CON ENFOQUE EN ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE
VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO: ENTREVISTA A ESTUDIANTES



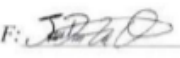
Introducción: El siguiente documento ha sido elaborado por estudiantes egresados de maestría, practicando un ejercicio de investigación relacionado con: "ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE: SU INFLUENCIA EN EL TRABAJO COLABORATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA DE LA UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS, SEDE SAN MIGUEL."

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 (en la página 2) indicando si el instrumento puede o no aplicarse; al final se le pide que coloque su nombre, firma y fecha de validación. De antemano, muchas gracias por su tiempo.

ÍTEM	CRITERIOS A 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	X			X			X	X		X		
2	X			X			X	X		X		
3	X			X			X	X		X		
4	X			X			X	X		X		
5	X			X			X	X		X		
6	X			X			X	X		X		
7	X			X			X	X		X		
8	X			X			X	X		X		
9	X			X			X	X		X		
10	X			X			X	X		X		
11	X			X			X	X		X		
12	X			X			X	X		X		
13	X			X			X	X		X		
14	X			X			X	X		X		
15	X			X			X	X		X		

Aspectos Generales		Sí	No	Observaciones
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el instrumento.		X		
Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación.		X		
Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial.		X		
El número de ítems es suficiente para recoger la información (En caso de ser negativa su respuesta, sugiera los ítems a añadir)		X		
VALIDEZ				
APLICABLE		X	NO APLICABLE	
APLICABLE ATENDIENDO A LAS OBSERVACIONES				
Analizado por:	Mtro. José David Zaldivar Olivares			Fecha 12/11/2024

F: 
 Lic. José David Zaldivar Olivares

Validación 4 (Estudiantes)



UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS
FACULTAD DE POSGRADO
MAESTRÍA EN DOCENCIA CON ENFOQUE EN ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE
VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO: ENTREVISTA A ESTUDIANTES



Introducción: El siguiente documento ha sido elaborado por estudiantes egresados de maestría, practicando un ejercicio de investigación relacionado con: "ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE: SU INFLUENCIA EN EL TRABAJO COLABORATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA DE LA UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS, SEDE SAN MIGUEL."

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 (en la página 2) indicando si el instrumento puede o no aplicarse; al final se le pide que coloque su nombre, firma y fecha de validación. De antemano, muchas gracias por su tiempo.

ÍTEM	CRITERIOS A 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		X		X			X		X		X	
2		X		X			X		X		X	
3		X		X			X		X		X	
4		X		X			X		X		X	
5		X		X			X		X		X	
6		X		X			X		X		X	
7		X		X			X		X		X	
8		X		X			X		X		X	
9		X		X			X		X		X	Agregar símbolos de pregunta
10		X		X			X		X		X	
11		X		X			X		X		X	
12		X		X			X		X		X	
13		X		X			X		X		X	
14		X		X			X		X		X	
15		X		X			X		X		X	

Aspectos Generales		Sí	No	Observaciones
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el instrumento.		X		
Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación.		X		
Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial.		X		
El número de ítems es suficiente para recoger la información (En caso de ser negativa su respuesta, sugiera los ítems a añadir)		X		
VALIDEZ				
APLICABLE		X	NO APLICABLE	
APLICABLE ATENDIENDO A LAS OBSERVACIONES				
Analizado por:	Med. Salvador Alexander Reyes			Fecha 15/11/2024

ANEXO 5: PREGUNTAS DE LAS GUIAS DE ENTREVISTA POR CATEGORIAS, SUBCATEGORIAS E INFORMANTES

CATEGORIA	SUBCATEGORIA	ESTUDIANTES	DOCENTES
Entornos virtuales de aprendizaje y trabajo colaborativo	Compromiso grupal	Pregunta 1: ¿De qué manera la dinámica de trabajo colaborativo influye en el compromiso grupal que realiza dentro de los entornos virtuales?	Pregunta 1: ¿De qué manera el compromiso grupal influye en la dinámica de trabajo colaborativo que realizan los estudiantes dentro de los entornos virtuales?
	Convivencia entre pares	Pregunta 2: ¿Considera que los entornos virtuales fomentan la convivencia con sus compañeros de clase? ¿Por qué?	Pregunta 2: ¿Considera que los entornos virtuales fomentan la convivencia entre los estudiantes? ¿Por qué?
	Gestión en equipo	Pregunta 3: ¿Qué estrategias didácticas utiliza el docente para tener una buena gestión en equipo en las actividades de trabajo colaborativo?	Pregunta 3: ¿Qué estrategias didácticas considera esenciales para una buena gestión en equipo en actividades de trabajo colaborativo?
Características y funciones	Accesibilidad	Pregunta 4: ¿Considera usted que acceder en	Pregunta 4: Considera usted que acceder en

		cualquier momento a los entornos virtuales facilita el trabajo colaborativo que realiza?	cualquier momento a los entornos virtuales facilita el trabajo colaborativo de los estudiantes
	Aprendizaje asincrónico	Pregunta 5: Según su opinión, ¿Qué beneficios proporciona el aprendizaje asincrónico en el trabajo colaborativo dentro de los entornos virtuales?	Pregunta 5: Según su opinión, ¿Qué beneficios proporciona el aprendizaje asincrónico en el trabajo colaborativo dentro de los entornos virtuales?
	Interacción	Pregunta 6: Desde su punto de vista, ¿la interacción que proporcionan los entornos virtuales de aprendizaje facilita el trabajo colaborativo?	Pregunta 6: Desde su punto de vista, ¿la interacción que proporcionan los entornos virtuales de aprendizaje facilita el trabajo colaborativo?
	Intercambio de ideas	Pregunta 7: ¿De qué manera el intercambio de ideas contribuye en el trabajo colaborativo que realiza con sus compañeros de equipo?	Pregunta 7: ¿De qué manera el intercambio de ideas contribuye en el trabajo colaborativo que realizan entre los estudiantes?
	Pensamiento crítico	Pregunta 8: ¿Cómo influye el trabajo colaborativo en el	Pregunta 8: ¿Cómo influye el trabajo colaborativo en el

		desarrollo su pensamiento crítico?	desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes?
Estrategias pedagógicas	Métodos de enseñanza	Pregunta 9: Qué métodos de enseñanza utiliza el docente en el desarrollo de sus clases virtuales	Pregunta 9: Qué métodos de enseñanza utiliza en el desarrollo de sus clases virtuales
	Desempeño académico	Pregunta 10: ¿Cómo evaluaría su desempeño académico trabajando de manera colaborativa en los entornos virtuales?	Pregunta 10: ¿Cómo evaluaría el desempeño académico de los estudiantes que trabajan de manera colaborativa utilizando entornos virtuales?
	Distribución equitativa de tareas	Pregunta 11: Según su opinión, en la implementación de trabajo colaborativo se distribuyen equitativamente la tarea	Pregunta 11: Según su opinión, en la implementación de trabajo colaborativo los estudiantes se distribuyen equitativamente la tarea
	Herramientas de colaboración	Pregunta 12: Según su experiencia, cuáles son las herramientas digitales que mejor	Pregunta 12: Según su experiencia, cuáles son las herramientas digitales que mejor

		fomentan el trabajo colaborativo	fomentan el trabajo colaborativo
Desafíos que surgen en entornos virtuales	Aprendizaje compartido	Pregunta 13: ¿Cómo contribuye el trabajo colaborativo en el aprendizaje compartido que realiza con sus compañeros utilizando entornos virtuales?	Pregunta 13: ¿Cómo contribuye el trabajo colaborativo en el aprendizaje compartido que realizan los estudiantes utilizando entornos virtuales?
	Habilidades blandas	Pregunta 14: Considera que utilizar trabajo colaborativo en entornos virtuales contribuye al desarrollo de habilidades blandas (comunicación, liderazgo, entre otras)	Pregunta 14: Considera que utilizar trabajo colaborativo en entornos virtuales contribuye al desarrollo de habilidades blandas (comunicación, liderazgo, entre otras)
	Inteligencia emocional	Pregunta 15: Desde su punto de vista ¿Qué tan importante considera la inteligencia emocional en el trabajo colaborativo dentro de los entornos virtuales?	Pregunta 15: Desde su punto de vista ¿Qué tan importante considera la inteligencia emocional en el trabajo colaborativo dentro de los entornos virtuales?

ANEXO 6: CARTA DE APROBACIÓN DEL ASESOR PARA REVISIÓN DEL INFORME FINAL

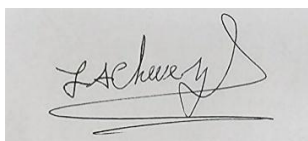
MDF. Miguel Flores Castro.
Decano de la Facultad de Postgrado
Universidad Gerardo Barrios, San miguel.

Presente.

Por este medio se hace constar que los abajo firmantes remitimos informe final de tesis para someterlo a revisión correspondiente por parte del comité evaluador para optar al grado de Máster en Docencia con Enfoque en Entornos Virtuales de Aprendizaje, el tema de anteproyecto a revisión es **“ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE: SU INFLUENCIA EN EL TRABAJO COLABORATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA DE LA UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS, SEDE SAN MIGUEL”**, agradeciendo anticipadamente la atención a la presente, nos suscribimos.

Sin otro particular.

San Miguel, 17 de julio de 2025.



F:

Msc. Luis Alfredo Chévez Flores
Asesor



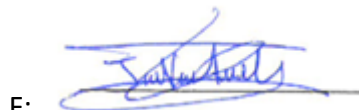
F:

Lic. Marvin Elias Garay Meza
Maestrante



F:

Licda. Glenda Evelyn Luna Enamorado
Maestrante



F:

Lic. José Vicente Argueta Guevara
Maestrante

ANEXO 7: FIRMAS DE INTEGRANTES DEL EQUIPO Y ASESOR DE TESIS



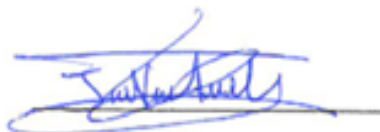
Lic. Marvin Elias Garay Meza

Miembro del equipo



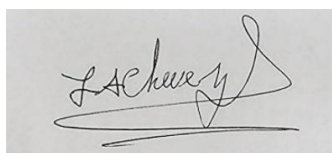
Licda. Glenda Evelyn Luna Enamorado

Miembro del equipo



Lic. José Vicente Argueta Guevara

Miembro del equipo



F:

Msc. Luis Alfredo Chávez Flores

Asesor