

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



TEMA:

CONDICIONES PARA LA APLICACIÓN DE METODOLOGÍAS ACTIVAS EN
ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

PRESENTADO POR:

LIC. LEBI ANTONIO GUZMAN ROMERO “MPNV133222”

ING. LUIS ALONSO SOTO FLORES “MPNV149922”

ING. ALEXIS ALFREDO RIVERA LOBO “MPNV150422”

ASESOR:

MÁSTER. HECTOR MAURICIO PACHECO

USULUTÁN, 01 DE NOVIEMBRE DEL 2025

**CONDICIONES PARA LA APLICACIÓN DE METODOLOGÍAS ACTIVAS
EN ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE**

AUTORIDADES

Msc. Licdo. José Salvador Alvarenga Rivera

RECTOR

DEGI. Sirhan Raúl Rivas

VICERRECTOR ACADÉMICO

Msc. Licda. Yaneth Rubidia Campos de Rivas

FISCAL

Msc. Licdo. Miguel Antonio Flores Castro

DECANO DE LA FACULTAD DE POSTGRADO

AGRADECIMIENTOS

Primeramente, dar gracias a Dios por permitir culminar un ciclo más a nivel educativo en mi vida.

A mis padres: Luis Alonso Soto Martínez y Ana Isabel Flores de Soto, que son los pilares fundamentales en mi vida y mi mayor inspiración, agradeciendo su apoyo incondicional en mis estudios, y en todo momento por siempre darme un impulso para seguir adelante, sin ellos esto no sería posible.

A mis hermanos: Karla Isabel Soto de Segovia y Jimmy Alexander Soto Flores, por su apoyo incondicional, por sus palabras de motivación y por su comprensión.

A nuestro asesor: Máster Héctor Mauricio Pacheco Chávez, por su apoyo y comprensión en nuestro proceso, le doy mi agradecimiento, por compartir con nosotros sus conocimientos y orientarnos de la mejor manera para que pudiéramos culminar nuestra maestría, a todas las autoridades de la Universidad Gerardo Barrios por ser la alma máster de toda mi formación a nivel superior.

A mis compañeros de equipo les agradezco su comprensión y dedicación en este reto al que nos enfrentamos, agradezco su sacrificio.

Además, agradezco a cada una de las personas que forman parte del centro escolar que permitió realizar la investigación en mi proceso, gracias por abrirnos las puertas del centro educativo. directora, maestros, maestras, niños, niñas, padres y madres de familia que me brindaron su ayuda siempre que acudía a ellos.

¡DIOS LES BENDIGA!

ING. LUIS ALONSO SOTO FLORES

Hoy concluyo no solo una investigación, sino un capítulo que marcó mi vida académica y personal.

Este trabajo es una meta alcanzada, pero también la puerta hacia nuevos desafíos y oportunidades.

Cada dato presentado es el reflejo de horas de esfuerzo, dedicación y pasión por aprender.

Agradezco a quienes me guiaron y apoyaron, porque este logro también les pertenece a ustedes.

Con esta defensa confirmo que todo sueño es posible cuando se persigue con disciplina y perseverancia

Agradezco a Dios por la bendición de la vida y guiarme a lo largo de mi existencia, ser el apoyo y la fortaleza en aquellos momentos de dificultad y de debilidad.

A mi padre por darme su impulso a seguir en el camino correcto de la educación en mi formación profesional a lo largo de toda mi vida.

Un abrazo inmenso a mi querida madre que desde el cielo persiste con su compañía en todo momento de mi vida.

A mis hermanas(os) sobrinas(os) por estar siempre presentes, acompañándome y por todo su apoyo moral, que me brindaron a lo largo de esta etapa de mi vida.

Agradecimientos a mis maestros, por haber compartido sus conocimientos a lo largo de la preparación de mi profesión.

Concluyo con la certeza de que este proyecto no termina hoy, pues sus aportes seguirán generando valor en el futuro.

Gracias por permitirme compartir el resultado de un camino lleno de aprendizaje y crecimiento.

LIC. LEBI ANTONIO GUZMÁN ROMERO

A mi madre, por su amor incondicional, por su fortaleza y por enseñarme con su ejemplo el valor del esfuerzo y la perseverancia. Su apoyo constante ha sido el pilar que me ha sostenido en cada etapa de este proceso.

A mi padre, por su guía, sus consejos y por inculcarme la importancia de la responsabilidad y la dedicación. Su confianza en mí ha sido una motivación constante para alcanzar mis metas.

A mi pareja, por su compañía, paciencia y comprensión a lo largo de este camino. Gracias por estar presente en los momentos de mayor desafío y por brindarme ánimo cuando más lo necesitaba.

A los tres, les expreso mi más profundo agradecimiento. Este logro no solo es mío, sino también de ustedes, que me acompañaron con amor, fe y apoyo incondicional en todo momento.

ING. ALEXIS ALFREDO RIVERA LOBO

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	10
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	12
1.1 SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.....	12
1.2. DELIMITACIONES.....	14
1.3. ENUNCIADO DEL PROBLEMA	15
1.4. JUSTIFICACIÓN.....	16
1.5. OBJETIVOS GENERALES Y ESPECÍFICOS	17
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	19
2.1. ANTECEDENTES.....	19
2.2. ELEMENTOS TEÓRICOS	21
2.3. DEFINICIÓN Y OPERACIONALIZACIÓN DE TERMINOS BÁSICOS	34
2.3.1. DEFINICIONES.....	34
2.3.2 OPERACIONALIZACIÓN DE CATEGORÍAS	37
2.4. CATEGORÍAS DE ANÁLISIS.....	41
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA	43
3.1. TIPO DE ESTUDIO.....	43
3.2. MÉTODO.....	43
3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA	44
3.3.1. POBLACIÓN	44
3.3.2. MUESTRA	44
3.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	46
3.4.1. TÉCNICA	46
3.4.2. INSTRUMENTO	46
3.5. ETAPAS DE LA INVESTIGACIÓN	46
3.6. PROCEDIMIENTO DE ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS....	49
4.1 PRESENTACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	50
4.2 ANALISIS CONJUNTO DE RESULTADOS	61
CAPÍTULO V: CONCLUSIONES/RECOMENDACIONES Y/O PROPUESTA.	64

5.1 CONCLUSIONES	64
5.2 RECOMENDACIONES	65
5.3 PROPUESTA	67
BIBLIOGRAFÍA.....	72
ANEXOS	75
ANEXO 1	76
ANEXO 2	80
ANEXO 3	84
ANEXO 4	87
ANEXO 5	88
ANEXO 6	89
ANEXO 7	95
ANEXO 8	102

INTRODUCCIÓN

En los últimos años, el sistema educativo ha experimentado una serie de cambios debido a la integración de tecnologías digitales en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Esto evolucionó de forma repentina con la llegada de la pandemia por COVID-19 en el año 2020, lo que obligó al sector educativo a nivel mundial a implementar nuevas modalidades de enseñanza como una medida de emergencia. Y, los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) se convirtieron en la principal alternativa para seguir con el proceso educativo.

En este escenario, la implementación de metodologías activas se presenta como estrategias claves para promover el aprendizaje y la participación estudiantil en entornos virtuales. Además, su aplicación puede depender de una serie de condiciones pedagógicas y tecnológicas, las cuales varían según la realidad de cada centro educativo.

La presente investigación tendrá como propósito evaluar las condiciones existentes para la aplicación de metodologías activas en Entornos Virtuales de Aprendizaje en El Centro Escolar Cantón El Palmo, código 80140, ubicado en el distrito de San Francisco Javier, municipio de Usulután Oeste, en el Departamento de Usulután. A través de esta investigación, se pretende identificar y analizar los factores que favorecen la implementación de metodologías activas en entornos virtuales, con el fin de describir cómo dichos factores contribuyen de manera significativa al proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, este estudio puede ser la base para que en el futuro se propongan nuevas mejoras en los procesos educativos.

El proceso de investigación ha sido constituido a través de cada uno de los capítulos, con la finalidad de desarrollar un análisis más profundo de las condiciones que configuran la situación problemática.

En el capítulo I “Planteamiento del problema”, se describe la situación problemática del tema de investigación, donde se contextualizan los cambios en el sistema educativo salvadoreño a partir del desarrollo de las clases en modalidad virtual. Además, se analizan las principales dificultades que enfrentan los docentes y estudiantes para adaptarse a esta alternativa de enseñanza, así como los desafíos relacionados a la implementación de metodologías activas en dichos entornos. También, dentro de este capítulo, se define el enunciado del problema, la justificación, las categorías de análisis, los objetivos, los alcances y limitaciones del estudio.

En el capítulo II “Marco teórico”, se construyó tomando como referencia los diferentes temas relacionados al problema de investigación. Se plantean algunos estudios previos y elementos teóricos para tener una visión más amplia y así obtener una mejor comprensión del fenómeno de estudio.

En el capítulo III “Metodología de investigación”, se describe el tipo de estudio, el método que orienta la investigación, el enfoque adoptado y las técnicas que serán empleadas para el proceso de recolección de datos. Además, se especifica la población y muestra, y las diferentes etapas del estudio que serán desarrolladas desde una perspectiva cualitativa.

En el capítulo IV: “Hallazgos en la investigación”, en este capítulo se presentan los resultados obtenidos durante el trabajo de campo realizado en el centro educativo. Dichos resultados derivan de la aplicación de las “guías de entrevista semiestructuradas” dirigidas a estudiantes, maestros y director, las cuales evidencian la aplicación de metodologías activas en Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA).

En el capítulo V: “Conclusiones/recomendaciones y/o propuesta” se presentan las conclusiones generales de la investigación, en las cuales se determina que las metodologías activas constituyen una estrategia eficaz para promover aprendizajes significativos en entornos virtuales, siempre que se cuente con condiciones institucionales sólidas, recursos tecnológicos adecuados y una actitud favorable por parte de los docentes.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Como parte de las estrategias para reducir la brecha digital y fomentar el acceso a la tecnología en el sistema educativo, en 2014 el gobierno de El Salvador lanzó el programa denominado “Una Niña, Un Niño, Una Computadora”, el cual inició formalmente en 2015 con la entrega de miles de computadoras portátiles a los centros educativos públicos, con el propósito de que los estudiantes comenzaran a interactuar con el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), beneficiando a decenas de miles de estudiantes (Diario Co Latino, 2019).

Desde ese momento, los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) fueron evolucionando de forma más notable, impulsando nuevas modalidades de enseñanza como parte del proceso de adaptación del sistema educativo. Esta evolución se aceleró en el año 2020, tras la emergencia sanitaria provocada por el COVID-19, obligando al sistema educativo a adaptarse rápidamente y a utilizar los entornos virtuales como una alternativa para continuar el proceso educativo en sus diferentes niveles.

Sin embargo, muchos centros educativos del país se vieron obligados a suspender temporalmente sus actividades, debido a la falta de preparación por parte del personal docente, viéndose más afectadas las zonas rurales donde el acceso a recursos tecnológicos es más limitado.

La Universidad Católica Argentina (2011) define un entorno virtual de aprendizaje (EVA) como “un espacio educativo alojado en la web, conformado por un conjunto de herramientas informáticas que posibilitan la interacción didáctica” (p.1). No obstante, en el contexto salvadoreño, la implementación de los EVA se desarrolló, en un primer momento, bajo condiciones mínimas, marcadas por la improvisación de metodologías emergentes, muchas veces sin una planificación adecuada o base pedagógica sólida que favoreciera la comprensión y motivación de los estudiantes hacia dicho proceso. Esta nueva modalidad, representó un gran reto para los actores educativos, especialmente para los docentes, debido a que su implementación requirió la adopción de nuevas estrategias, metodologías y habilidades pedagógicas, necesarias para garantizar su efectividad.

En este marco, las metodologías activas representan una propuesta valiosa, ya que promueven la participación de los estudiantes y el aprendizaje colaborativo. Según López (2005, citado en UNIR, 2021), “una metodología activa es un proceso interactivo basado en la comunicación profesor-estudiante, estudiante-estudiante, estudiante-material didáctico y estudiante-medio, que potencia la implicación responsable de este último y conlleva la satisfacción y enriquecimiento de docentes y estudiantes” (párr.1). Por lo tanto, es fundamental que los procesos de enseñanza-aprendizaje en entornos virtuales se vean potenciados de una forma más dinámica e interactiva a través de estas metodologías que posibiliten mejores resultados en la intercomunicación y demás acciones entre docentes y estudiantes.

En este sentido, es esencial identificar y diferenciar las condiciones básicas para la aplicación de metodologías activas en Entornos Virtuales de Aprendizaje. Entre estas condiciones se consideran los recursos tecnológicos desde el uso permanente de la internet hasta los diversos dispositivos y plataformas virtuales para el trabajo educativo y la integración del apoyo pedagógico por parte de la institución a través de la propuesta pedagógica liderada por el director y su equipo técnico, la disposición y apertura del docente a adoptar nuevas líneas pedagógicas, y el nivel de dominio y uso sobre las competencias digitales.

Bonilla (2024) sistematiza la experiencia de la formación Didáctica en Entornos Virtuales de Aprendizaje (DEVA), el cual fue ejecutado por el Instituto Nacional de Formación Docente (INFOD) y la Dirección Nacional de Formación Docente (DNFD) del Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología (MINEDUCYT) de El Salvador, para el año 2021, luego de la Pandemia por COVID-19.

En este artículo, Bonilla (2024) menciona que:

Los esfuerzos por encaminarse formalmente hacia la transformación digital en la formación docente por medio de aulas virtuales en El Salvador se originan con el Plan de Formación de Docentes en TIC, diseñado por el Viceministerio de Ciencia y Tecnología, como una formación semipresencial de 120 horas de duración, con algunas actividades desarrolladas en la plataforma Moodle, atendiendo a más de 16,000 de centros educativos con Aulas Informáticas. (p.4)

Si bien en los últimos años se han creado programas de capacitación para mejorar las habilidades digitales de los educadores, aún quedan varios desafíos. Entre ellos, la brecha tecnológica entre los centros educativos urbanos y rurales, el escaso acceso a internet en

algunas zonas, así como la insuficiencia de equipos o plataformas adecuadas para la enseñanza en línea. Además, no todos los docentes logran transferir de manera efectiva el conocimiento adquirido a su práctica educativa, ya sea debido a la falta de acompañamiento técnico, resistencia al cambio metodológico o a la sobrecarga laboral que limita la planificación adecuada de las clases. Estas condiciones pueden afectar directamente la efectividad del proceso educativo y dificultar el establecimiento de nuevas metodologías.

En función de lo anterior, la presente investigación surge como una respuesta a los profundos cambios que ha enfrentado el sistema educativo salvadoreño. Su propósito es conocer y analizar las condiciones necesarias para la aplicación de metodologías activas en entornos virtuales de aprendizaje, que contribuyan a fomentar un rol más activo y participativo por parte de los estudiantes. Comprender estas condiciones resulta clave, ya que no solo pueden afectar la calidad de la educación, sino también el compromiso y motivación de los estudiantes.

Las nuevas demandas del sistema educativo nacional, junto con las necesidades en cuanto al manejo de entornos virtuales de aprendizaje activos y reflexivos, precisan conocer las condiciones actuales en las que se encuentra el proceso de enseñanza y las posibilidades de transitar a entornos activos de aprendizaje.

También es necesario considerar el papel de la formación docente en este tipo de procesos, ya que la implementación de metodologías activas requiere una capacitación constante y el desarrollo de nuevas habilidades en la pedagogía. La educación va evolucionando, impulsando la participación y construcción del conocimiento para preparar a las futuras generaciones.

1.2. DELIMITACIONES

● ALCANCES

- a) Con la presente investigación se analizarán las condiciones pedagógicas, institucionales, tecnológicas y actitudinales para la aplicación de metodologías activas en Entornos Virtuales de Aprendizaje del Centro Escolar Cantón El Palmo, del distrito de San Francisco Javier, departamento de Usulután.

- b) Sobre la base del análisis de las condiciones pedagógicas, institucionales, tecnológicas y actitudinales, el estudio busca identificar las condiciones ideales que contribuyan a fortalecer y detectar factores en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el centro educativo, con la finalidad de generar condiciones para transitar al uso de metodologías activas para futuras acciones de mejora.
- c) El estudio se enmarca en el proceso educativo con estudiantes del tercer ciclo del Centro Escolar Cantón El Palmo.
- d) El estudio se realizará en el año lectivo 2025, específicamente en los meses de febrero a agosto.

● **LIMITACIONES**

- a) El tiempo limitado del personal docente debido a su carga laboral para el desarrollo de entrevistas y la aplicación de los instrumentos de recolección de la información.
- b) La disposición de los docentes para compartir información sobre las metodologías de enseñanza implementadas actualmente dentro del centro educativo.
- c) Resistencia al cambio por parte de los docentes ante la implementación de modalidades de enseñanza virtual y el uso de tecnologías, debido a sus dificultades en el manejo y la percepción de eficacia de las metodologías digitales.

1.3. ENUNCIADO DEL PROBLEMA

¿Cuáles son las condiciones pedagógicas, institucionales, tecnológicas y actitudinales que enfrentan los docentes en El Centro Escolar Cantón El Palmo para la aplicación de metodologías activas en los entornos virtuales de aprendizaje?

1.4. JUSTIFICACIÓN

En la actualidad, los Entornos Virtuales de Aprendizaje en El Salvador han adquirido mayor relevancia debido a los cambios estructurales por la pandemia del COVID-19 en el año 2020. Esto obligó a las instituciones educativas a adoptar nuevas modalidades digitales para continuar con el proceso de enseñanza-aprendizaje y lograr adaptarse a una nueva realidad, que conlleva a su vez una serie de dificultades.

En un estudio realizado por la Universidad Luterana Salvadoreña (2021) menciona que:

Para los docentes, la educación virtual se convirtió en un verdadero reto en el ejercicio de su función, enfrentando varios conflictos en el proceso de enseñanza como la brecha generacional, y, especialmente, lo precipitado del cambio impuesto por la pandemia. (p.12)

Dentro de este contexto, se evidencian algunas de las condiciones en las que la transformación digital y la incorporación de nuevas metodologías educativas representa un gran desafío, especialmente por la falta de preparación de los docentes en el uso de plataformas virtuales, así como las dificultades en el manejo de metodologías adecuadas para facilitar la comprensión de los contenidos y mantener el interés y motivación de los estudiantes.

De acuerdo al artículo publicado por ITCA-FEPADE (2022):

Uno de los grandes retos de la educación virtual es lograr que el estudiante, con acompañamiento del docente, desarrolle habilidades para el autoaprendizaje, que asuma la responsabilidad de su proceso educativo y que tenga la capacidad de apoyarse en la experiencia profesional y pedagógica del docente. (p.54)

La incorporación de metodologías activas en entornos virtuales de aprendizaje tiene un valor trascendental para la calidad educativa, ya que las estrategias y técnicas utilizadas desde este enfoque contribuyen a promover en la comunidad educativa un pensamiento crítico, colaborativo y de aprendizaje autónomo. Sin embargo, su eficacia puede depender de diversas condiciones institucionales, pedagógicas, tecnológicas y actitudinales, entre otras.

Por lo tanto, resulta esencial conocer y analizar dichas condiciones que favorecen la aplicación de metodologías activas de manera efectiva en los entornos virtuales de aprendizaje, ya que esto permitirá ser una base para generar propuestas a futuro en los programas

educativos, encaminadas a garantizar que la educación virtual sea accesible, efectiva y enriquecedora para los estudiantes.

Dentro de esta línea, se espera que los hallazgos de la investigación en los entornos virtuales de aprendizaje del Centro Escolar Cantón El Palmo, no solo contribuyan a reflexionar sobre las prácticas educativas actuales, sino que también sirvan como insumo para futuras investigaciones encaminadas a fortalecer el desarrollo profesional de los docentes. Asimismo, mediante el análisis de las condiciones existentes, será posible identificar áreas de mejora, sugerir estrategias de capacitación para los docentes y promover un proceso de enseñanza-aprendizaje más participativo, dinámico y ajustado a las necesidades del entorno virtual.

Es importante conocer las condiciones pedagógicas que manejan los docentes en su proceso de enseñanza, así como la actitud hacia el cambio para utilizar metodologías activas que favorezcan aprendizajes significativos tanto en los estudiantes como en los mismos docentes. De igual manera, es necesario analizar las condiciones actuales de la institución, su propuesta pedagógica, la infraestructura digital disponible y el uso de recursos tecnológicos por parte de docentes y estudiantes, entre otros aspectos importantes, que facilitan la transición de metodologías tradicionales hacia estrategias metodológicas innovadoras.

1.5. OBJETIVOS GENERALES Y ESPECÍFICOS

● OBJETIVO GENERAL

Analizar las condiciones pedagógicas, institucionales, tecnológicas y actitudinales que favorecen la implementación de metodologías activas en los Entornos Virtuales de Aprendizaje.

● OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- a)** Identificar las condiciones pedagógicas, institucionales, tecnológicas y actitudinales que favorecen la utilización de las metodologías activas en los Entornos Virtuales de Aprendizaje del centro educativo.

- b)** Determinar las condiciones pedagógicas, institucionales, tecnológicas y actitudinales implicadas en el uso de metodologías activas en los entornos virtuales de aprendizaje.

- c)** Describir cómo las condiciones pedagógicas, institucionales, tecnológicas y actitudinales que favorecen, o no, el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante la implementación de metodologías activas en los Entornos Virtuales de Aprendizaje.

- d)** Proponer las condiciones mínimas pedagógicas, institucionales, tecnológicas y actitudinales que los docentes deben dominar en el proceso de enseñanza-aprendizaje para utilizar metodologías activas.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES

La educación en línea ha adquirido mayor relevancia debido al cúmulo de herramientas tecnológicas y digitales que permiten el acceso inmediato a espacios de formación, superando barreras como la distancia geográfica. En este sentido, los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) representan un avance importante, ya que muchos programas educativos bajo esta modalidad ofrecen mayor flexibilidad para estudiar, ampliando las posibilidades para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Como señalan Palma Cedeño, Cevallos Vélez, Cevallos Vélez y Loor Lara (2023):

La integración de las herramientas tecnológicas ha facilitado de manera significativa los progresos de la educación a distancia, haciendo especial énfasis en el uso de recursos de interacción sincrónica y asincrónica a través de un sistema de administración de aprendizaje que facilita el adecuado desarrollo del currículo propuesto y proporciona grandes ventajas al proceso de enseñanza y aprendizaje mediado por tecnologías. (p.3)

Con la incorporación de las herramientas tecnológicas en la educación a distancia no solo responde a la necesidad de la continuidad académica, también transforma las dinámicas de enseñanza aprendizaje, lo que facilita para que el proceso de educación no se vea afectado incorporando grandes ventajas a la educación estudiantil.

Palma Cedeño et al. (2023), también señala que:

Con el empleo de las TIC, y a partir de un modelo pedagógico apropiado, se hace necesaria la creación de condiciones y facilidades donde el estudiante pueda trabajar a su ritmo, pueda interactuar con docentes y estudiantes con sus pares y se pueda apropiar de conocimientos, desarrollar habilidades y adquirir experiencias, para lo cual se utiliza en la Educación a Distancia en un entorno o ambiente de aprendizaje que responda a las necesidades de interacción presencial y facilite el acceso a los recursos didácticos. (p.3)

Con base a lo anterior, es importante tomar en cuenta que un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) debe cumplir una serie de condiciones que favorezcan la atención e interés de los estudiantes, como el uso de metodologías innovadoras y más dinámicas.

Un estudio reciente desarrollado por Campuzano Suñiga, Medina León y Tapias Bastidas (2025), tuvo como propósito diseñar un EVA fundamentado en metodologías activas, con el objetivo de fortalecer la motivación estudiantil en el área de Ciencias Naturales, en estudiantes de décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Juan Montalvo”, en Ecuador. A través de un enfoque mixto y una metodología descriptiva, bibliográfica y no experimental, identificaron bajos niveles de motivación asociados al uso de metodologías tradicionales y las dificultades en la incorporación de recursos didácticos digitales.

De igual forma, Campuzano Suñiga, Medina León y Tapia Bastidas (2025) sostienen que el diseño de entornos virtuales de aprendizaje con metodologías activas requiere de una guía docente efectiva, orientada a motivar la participación de los estudiantes y a propiciar aprendizajes significativos que trascienden la adquisición de conocimientos, favoreciendo también el desarrollo de habilidades y competencias necesarias para el proceso educativo.

Los hallazgos en este estudio describen que la motivación de los estudiantes en Entornos Virtuales de Aprendizaje puede fortalecerse a través del uso de metodologías activas y una guía adecuada por parte del docente. Rompiendo con las barreras y limitaciones de las prácticas tradicionales. No obstante, es importante considerar que existen otras condiciones clave que deben prestarse atención para que los entornos virtuales de aprendizaje realmente se conviertan en espacios efectivos y significativos para el aprendizaje.

Por otra parte, al considerar el análisis de Bonilla (2024), en el contexto de la realidad salvadoreña, destaca lo siguiente:

Finalmente, en el contexto de pandemia por Covid-19 que obligó a la interrupción de actividades educativas presenciales en El Salvador entre el 11 de marzo de 2020 y el 6 de abril de 2021, la Secretaría de Innovación de la Presidencia (SIP) lideró, junto con el MINEDUCYT y con el apoyo del INFOD, la formación masiva de docentes del sector público y privado en el manejo del aula virtual Google Classroom. La SIP contrató a la consultora colombiana TBox para diseñar y brindar parte de la formación. Esta se realizó en tres etapas. En la primera, TBox capacitó a los técnicos de la SIP, del MINEDUCYT y del INFOD; en la segunda, formó a la primera cohorte masiva de 30.799 docentes del sector público; y en la tercera etapa, la SIP capacitó a otros 14.362 docentes del sector público y privado. (p.5)

Este programa fue clave para avanzar en la transformación digital de la formación docente, ya que además de superar las barreras de la digitalización, se orientó hacia cambios culturales y organizativos necesarios para integrar nuevas metodologías, como las metodologías activas, en aulas virtuales.

La experiencia del DEVA, representa un punto importante que tomó como base la formación del cuerpo docente para lograr una transformación digital. Sin embargo, continúa la necesidad de la homogeneidad de la atención tutorial, el desarrollo de habilidades colaborativas y de autoformación para los docentes. Lo que conlleva a la búsqueda del fortalecimiento de los procesos educativos a través de metodologías activas, con la finalidad de promover la participación, el pensamiento crítico y el aprendizaje autónomo. Son aspectos clave que contribuirán a que los Entornos Virtuales de Aprendizaje sean espacios educativos idóneos.

En el contexto salvadoreño, el impacto de Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) se fue ampliando en la emergencia sanitaria en los diferentes niveles educativos.

Martínez & Córdova (2024) en una investigación de la Universidad Nacional de El Salvador.

Analizaron la incidencia y el uso de Entornos Virtuales de Aprendizaje de la Licenciatura de Administración Escolar y concluyeron que la utilización de estrategias pedagógicas, mediadas por la tecnología, favorece el aprendizaje significativo, cuando se integran herramientas complementarias y se promueve una participación más activa del estudiante.

Estos estudios señalan que los Entornos Virtuales de Aprendizaje representan nuevas oportunidades para transformar los procesos educativos y evidenciar desafíos que se deben abordar para garantizar la efectividad en la aplicación de los EVA, en el sentido del uso de las metodologías activas, la formación docente continua para reforzar el aprendizaje en línea en El Salvador.

2.2. ELEMENTOS TEÓRICOS

CONDICIONES EN LA APLICACIÓN DE METODOLOGÍAS ACTIVAS EN ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

Las condiciones institucionales conforman el marco en el que se desarrollan los procesos educativos integrando los lineamientos administrativos, pedagógicos, innovación y el acompañamiento que la institución brinda al personal docente para la implementación de metodologías activas en Entornos Virtuales de Aprendizaje.

En un entorno institucional favorable, que busca fomentar la adopción de metodologías activas, garantiza capacitaciones en el uso pedagógico utilizando la tecnología, proporciona autonomía a sus docentes para innovar en sus clases, se establecen lineamientos claros para que se promueva la participación estudiantil.

Por el contrario, una institución con escaso apoyo, una ausencia de una visión pedagógica alineada al uso de Entornos Virtuales y una infraestructura limitada, se pueden generar barreras para los docentes como para los estudiantes creando limitantes en la motivación estudiantil y creatividad docente.

La percepción del Centro Escolar Cantón El Palmo en la infraestructura constituye una fuente valiosa de información sobre las condiciones que se analizarán, incluyendo recursos tecnológicos. También se observa la diversidad de paisaje, dispersión de alumnos, las interacciones que se observan entre estudiantes y docentes, practicando dinámicas generales del espacio educativo donde el nivel de organización, limpieza, seguridad en el entorno se observa un ambiente hostil y adecuado para la participación estudiantil.

En el centro escolar, percibimos diferentes factores que influyen en nuestra investigación analizamos el entorno y realizamos la identificación del ambiente en el que el centro escolar está desarrollando el proceso de enseñanza y aprendizaje. Los estudiantes se han adaptado de la mejor manera a las nuevas metodologías implementadas en el centro escolar, podemos observar que el centro educativo cuenta con los dispositivos tecnológicos suficientes para poder realizar la investigación de la manera adecuada. Los estudiantes cuentan con los recursos tecnológicos adecuados y con una conexión a Internet que facilita la comunicación entre sí, en los docentes también podemos identificar la interacción que se da con sus estudiantes en jornadas laborales y estudiantiles. Se cuenta con un espacio educativo de muy buena calidad, llevando esto a facilitar su proceso de educación.

La organización de la planta docente es fundamental para el buen funcionamiento del centro escolar y para optimizar un mayor provecho de los recursos con los que cuenta la población estudiantil y El Centro Escolar Catón El Palmo.

METODOLOGÍAS ACTIVAS

Según lo citado por Zapata Lascano et al. (2024), Asunción (2019) menciona que:

Las metodologías activas son métodos que involucran tanto a técnicas como estrategias que pueden ser empleados por los profesores en su proceso de enseñanza-aprendizaje, las mismas que pueden ser reconvertidas en actividades direccionadas a incentivar la participación del estudiantado para conducirles a aprender. (p. 2436)

Las metodologías activas promueven un aprendizaje significativo y participativo, en el que el estudiante se convierte en protagonista de su proceso formativo, desarrollando competencias a través de la experiencia directa, la reflexión y la resolución de problemas en contextos reales o simulados. A diferencia del enfoque tradicional centrado principalmente en la transmisión de contenidos, las metodologías activas fomentan la autoconciencia del propio aprendizaje y preparan al alumno para enfrentar situaciones complejas del entorno cotidiano (SMOWL, 2023).

CARACTERÍSTICAS DE LAS METODOLOGÍAS ACTIVAS

Según el blog de SMOWL (2023), las metodologías activas poseen las siguientes características:

- Se trata de un aprendizaje basado en la acción en el que el alumno adopta un rol activo y el profesor actúa como orientador, pero sin obstaculizar el desarrollo de la autonomía del estudiante.
- Despiertan el interés reflexivo del alumno y su compromiso y responsabilidad con su trabajo, como también fomentan que aprenda de sus errores, puesto que forman parte natural de los procesos.
- Permiten que los estudiantes establezcan relaciones entre los conocimientos teóricos que estudian y su vida cotidiana creando vías comunicantes entre principios y práctica.
- Promueven la interdependencia positiva entre alumnos que desarrollan habilidades que facilitan la interacción gracias al trabajo cooperativo. Este modus operandi fortalece la convivencia y refuerza habilidades como la empatía o la escucha activa.

- Ayudan a los estudiantes a gestionar conflictos, intercambiar ideas e información, y a aprender los unos de los otros.
- Facilitan que los estudiantes aprendan a planificar, controlar y también evaluar su propio aprendizaje.
- Se sirve de procesos de evaluación continua del alumno, tanto a nivel individual como grupal cuando el trabajo o la tarea es desempeñada en equipo, al igual que de la autoevaluación y la evaluación entre pares.

TIPOLOGÍA DE METODOLOGÍAS ACTIVAS

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS (ABP)

Un estudio realizado por Cobo Gonzales & Valdivia Cañotte (2017) define que:

El aprendizaje basado en proyectos es una metodología que se desarrolla de manera colaborativa que enfrenta a los estudiantes a situaciones que los lleven a plantear propuestas ante determinada problemática. Entendemos por proyecto el conjunto de actividades articuladas entre sí, con el fin de generar productos, servicios o comprensiones capaces de resolver problemas, o satisfacer necesidades e inquietudes, considerando los recursos y el tiempo asignado.

Esto implica que el Aprendizaje Basado en Proyectos, no solo se limita únicamente a la producción de un resultado final, sino que busca desarrollar la capacidad de planificar, organizar y gestionar sus propios procesos de aprendizaje. El ABP favorece la adquisición de conocimientos, el fortalecimiento de competencias y la autonomía para mejorar el pensamiento crítico.

Cobo Gonzales & Valdivia Cañotte (2017) También menciona que “para la implementación exitosa de un proyecto se requiere que en el proceso esté presente una característica básica, una pregunta o un concepto central en el curso, sobre el cual los estudiantes han de investigar” (p. 7-8)

En Entornos Virtuales de Aprendizaje, un aprendizaje basado en problemas (ABP) se puede potenciar gracias a la ayuda de herramientas digitales, los estudiantes pueden organizarse y trabajar de forma colaborativa en documentación compartida, plataformas para la gestión de proyectos, coordinar videoconferencias para presentar sus avances y así poder enriquecer más su investigación.

APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS (ABP)

Barrows (1986) citado en Bueno & Fitzgerald (2004) define un ABP como “un método de aprendizaje basado en el principio de usar problemas como punto de partida para la adquisición e integración de los nuevos conocimientos” (p.147), es así que esto se vuelve un punto clave para el aprendizaje ya que se tiene que investigar, debatir, justificar para la toma de decisiones porque no es una lección o un tema explicado por el docente si no problemas reales complejos y abiertos donde el estudiante debe resolver para desarrollar habilidades como: el pensamiento crítico, búsqueda de información o ampliar su capacidad de análisis y toma de decisiones más fundamentadas.

El rol del docente en los ABP se basa en plantear a los estudiantes preguntas que orienten al proceso del problema y asegurar que el grupo siempre mantenga una línea coherente; de esta manera, los estudiantes no solo adquieren el conocimiento, sino que la idea principal es que aprendan a aprender bajo esta tipología de estudio basada en problemas.

CLASE INVERTIDA (FLIPPED CLASSROOM)

Tourón (2014), citado en Vadillo Casero (2018), define el flipped classroom como “un sistema que invierte el método tradicional de enseñanza, llevando la instrucción directa fuera de la clase y trayendo a la misma lo que tradicionalmente era la tarea para realizar en casa” (p. 149).

Berenguer (2016) también define la clase invertida como: “un método de enseñanza cuyo principal objetivo es que el alumno asuma un rol mucho más activo en su proceso de aprendizaje que el que venía ocupando tradicionalmente” (p.1466)

Esta tipología de estudio parte de la idea que el tiempo de estudio presencial o sincrónico es valioso ya que en la práctica el estudiante llega a sus clases habiendo explorado los materiales mediante videos, lecturas, podcasts o recursos interactivos, para que cuando se dé, el encuentro presencial o virtual se convierta en una actividad más activa mediante debates, análisis de casos o simulaciones de problemas, reforzando la autonomía y responsabilidad de convertirse en el propio gestor de su aprendizaje.

METODOLOGÍAS COLABORATIVAS

Las metodologías colaborativas son una base fundamental para que el docente interactúe con sus estudiantes de una manera donde se fomente el trabajo en equipo o en grupos para alcanzar metas compartidas, la idea principal de estas metodologías es que los estudiantes aprendan de otros estudiantes para alcanzar un mismo objetivo. Vemos la aplicación de metodologías colaborativas cuando los estudiantes intercambian ideas, se generan diálogos y debates generando una relación más efectiva. Entre algunas metodologías colaborativas más usadas tenemos aprendizajes basados en proyectos, aprendizaje cooperativo, aprendizaje basado en problemas. Según un artículo publicado por Álvarez Ferrón y Sánchez Cañizares (2014) menciona que: “el aprendizaje cooperativo como el aprendizaje colaborativo tienen como fundamento teórico el modelo del constructivismo social de Vigotsky que considera el aprendizaje como una actividad eminente y social” (p.26), es decir la calidad del aprendizaje de alumno depende mucho de su entorno social con el que interactúa.

Panitz (1997) citado en Álvarez Ferrón y Sánchez Cañizares (2014) También define el término colaboración como: “una filosofía de interacción donde los individuos son responsables de sus acciones incluyendo el aprendizaje, y respetan las habilidades y contribuciones de sus compañeros” (p.28)

GAMIFICACIÓN

En la gamificación, los objetivos educativos incluyen fomentar o motivar a los estudiantes a una participación más activa en clases, dinamizar el desarrollo de contenidos temáticos en el aula y mejorar conductas negativas recurrentes de los estudiantes (Rodríguez, 2018).

La aplicación de la gamificación en el aula transforma la educación tradicional en una experiencia más dinámica y activa, aplicando elementos propios en los juegos, como puntos, niveles y recompensas. Con ello, se busca mejorar la participación de los estudiantes, fomentando el trabajo en equipo y mejorando el conocimiento de una manera más interactiva. También se incentiva a los estudiantes a superar nuevos retos y obtener beneficios, lo que genera una participación más constante en el proceso de aprendizaje.

Además, contribuye a generar un mayor interés y dinamismo que ayuda a transformar la monotonía de las clases promoviendo que los estudiantes estén más activos, fomentando la inclusión y accesibilidad porque facilita y se adapta a distintos estilos y ritmos de aprendizaje, fortaleciendo el proceso educativo.

WEBQUEST

Moreira (s.f.) define WebQuest como:

Una metodología de aprendizaje basado fundamentalmente en los recursos que nos proporciona Internet que incitan a los alumnos a investigar, potencian el pensamiento crítico, la creatividad y la toma de decisiones, contribuyen a desarrollar diferentes capacidades llevando así a los alumnos a transformar los conocimientos adquiridos (p. 1)

La WebQuest no solo se limita al uso de información de internet, sino que también propone estructuras que guían a los estudiantes a un proceso de búsqueda, análisis mediante materiales físicos, entrevistas, observaciones o recursos propios del estudiante, incentivando la creatividad y producción de contenidos propios.

Así mismo, la WebQuest, puede entenderse como una estrategia didáctica flexible, que, aunque se fundamenta en recursos tecnológicos, puede adaptarse a diferentes contextos. Su estructura fomenta a que el estudiante no solo recopile la información, sino que también analice, compare y transforme, favoreciendo el desarrollo de competencias digitales.

ENFOQUES CONSTRUCTIVISTAS

El enfoque educativo constructivista parte de la idea que el aprendizaje es un proceso fundamental para que los estudiantes construyan su conocimiento de manera activa a través de

interacción con sus docentes y los recursos del entorno, en este enfoque el alumno no solo es un receptor de información, sino un participante activo que mediante participación, diálogos e intercambios de ideas configuran una perspectiva más crítica y comprensiva de la realidad. Chadwick (2001) menciona lo siguiente:

Poco se sabe o se dice del grado de diferencia entre la realidad y la construcción, y en muchas situaciones (asignaturas, experiencias y eventos) es importante que exista una gran concordancia entre ellas. Así es posible sugerir que el punto clave del constructivismo no está tanto en el resultado del aprendizaje, sino en el proceso de adquisición del conocimiento. (pp. 112-113)

Por esta razón se dice que el constructivismo en el aprendizaje ocurre siempre que los participantes estén activamente, resolviendo problemas y construyendo significados a partir de sus experiencias, contexto y medio que los rodea.

Un estudio de la Universidad de Valladolid de España (2011), sobre la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget aplicada en la clase de primaria menciona que: “La teoría constructivista del aprendizaje, Piaget hace ver que el conocimiento y la inteligencia se encuentran unidos al medio físico y social y describe la asimilación y acomodación de los principios básicos en la evolución y aclimatación psíquica humana” (p. 15)

Esto enfatiza la importancia del entorno en el que se desarrolla el estudiante para que su conocimiento e inteligencia se desarrollen de una mejor manera, favoreciendo sus capacidades para interpretar situaciones en las que requieren un análisis complejo y una participación más activa. Los docentes, por otra parte, crean las oportunidades para que sus estudiantes experimenten y construyan sus propios conocimientos.

MODELOS EDUCATIVOS CENTRADOS EN EL ESTUDIANTE

El aprendizaje centrado en los estudiantes se basa en estrategias que permiten a los alumnos ser el centro de atención durante el proceso de aprendizaje, donde las instrucciones que brindan los docentes se convierten en aprendizaje que brinda oportunidades para que los alumnos se adapten a sus habilidades.

El aprendizaje como la enseñanza son dos componentes importantes de la educación formal. Tradicionalmente, el papel fuerte en la educación lo ha llevado la enseñanza, donde el profesor es quien construye y desarrolla la instrucción del conocimiento de tal manera que se potencie su transferencia. Góngora, 2005, (p.1)

Uno de los modelos más prometedores en América Latina por tener un pensamiento crítico y estilos de aprendizaje como el aprendizaje en acción, aprendizaje basado en retos, aprendizaje experiencial y autoconocimiento es el modelo Tecnológico de Monterrey conocido como modelo educativo Tec21. Bajo este enfoque, los modelos educativos priorizan el uso de metodologías activas.

El modelo educativo TEC21 es un modelo centrado en la relación del alumno con el entorno y su profesor, en el que los alumnos desarrollan competencias personales y profesionales mediante la resolución de retos vinculados a problemáticas reales y demuestran su dominio a través de diversas evidencias de aprendizaje. Olivares Olivares, López Islas, Pineda Garín, Rodríguez Chapa, Aguayo Hernández & Peña Ortega, 2021, (p.12)

En este modelo de enseñanza, se espera que los estudiantes amplíen sus perspectivas académicas en la que puedan adoptar e incluir el aprendizaje en línea, híbrido y colaborativo donde el énfasis es el aprendizaje basado en retos y un aprendizaje activo donde los estudiantes aprendan y estudien en el lugar y momento que así lo deseen por el cambio que se ha tenido en la pedagogía estos últimos años integrando tecnologías para descentralizar la pedagogía.

Por otra parte, tenemos el modelo Aprender-Aprender, otro modelo representativo en el cual se busca que el estudiante desarrolle la autonomía para aprender a desarrollar por sí mismo sus propias técnicas de aprendizaje, en este modelo se usan tres estrategias: cognitivas, metacognitivas y motivacionales.

Elosúa y García, 1993, mencionan que las estrategias cognitivas “son métodos o procedimientos mentales para adquirir, elaborar, organizar y utilizar información que hacen posible enfrentarse a las exigencias del medio, resolver problemas y tomar decisiones adecuadas”. (p.4)

En este sentido, las estrategias cognitivas se basan en demostrar al alumno a hacer uso de lo que ya conoce, de lo que sabe hacer para procesar y organizar información, esto favorece

que la comprensión sea más profunda y un pensamiento más crítico. “Un sujeto consciente de sus propios procesos cognitivos es un sujeto más activo, responsable y eficaz frente a los aprendizajes, en definitiva, más capaz de aprender a aprender” Novak y Gowin, 1988, como se citó en Elosúa y García, 1993, (p.3)

Las estrategias metacognitivas se basan en trabajar procesos mentales donde los estudiantes evalúen, supervisen y planifiquen su propio aprendizaje. Como lo señala Martínez-Fernández (2007), “las estrategias metacognitivas se refieren a las acciones que realiza un sujeto, antes, durante y después que tengan lugar sus procesos de aprendizaje con la finalidad de optimizar su ejecución en tareas específicas o su desempeño académico” (p.9)

Por último, las estrategias motivacionales impulsan al estudiante a empezar una tarea, perseverar en ella y concluir con éxito. Este factor es muy importante para que el estudiante se desarrolle con un pensamiento crítico. Elosúa y García (1993), también mencionan que: “en algunas ocasiones el alumnado fracasa en las tareas académicas, no tanto por carecer de estrategias cognitivas, como por un déficit en estrategias motivacionales que les permitan desarrollar y mantener un estado motivacional y un ambiente de aprendizaje apropiado” (p. 4)

ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE

De acuerdo con Hernández Ponce et al. (2022), un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA), también denominado entorno virtual de enseñanza/aprendizaje (EVE/A) es:

Una aplicación informática diseñada para facilitar la comunicación pedagógica entre los participantes en un proceso educativo, sea éste completamente a distancia, presencial, o de naturaleza mixta, es decir, que combine ambas modalidades en diversas proporciones. Además, combina herramientas para la comunicación sincrónica y asincrónica, la gestión de materiales de aprendizaje, la gestión de los participantes, incluidos sistemas de seguimiento y evaluación del progreso de los estudiantes (Adell, Castellet y Gumbau, 2019, como se citó en Hernández Ponce et al., 2022, p. 1515).

TIPOS DE ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE (EVA) DE USO ESCOLAR

Actualmente, los Entornos Virtuales de Aprendizaje más utilizados en el ámbito escolar incluyen plataformas de e-learning, blogs, wikis y redes sociales, cada uno con características tecnológicas diferentes que definen sus posibilidades educativas y la forma en cómo los docentes pueden facilitar el aprendizaje (Salinas, 2011)

Según Salinas (2011), las plataformas de e-learning se definen como:

También llamadas simplemente plataformas, o LMS, por las siglas en inglés correspondientes a “Learning Management System” o Sistema de Gestión del Aprendizaje. 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. Es el tipo de entorno más complejo en cuanto a cantidad y variedad de herramientas, ya que están conformadas por módulos de software con diferentes funcionalidades (por ejemplo, en una plataforma podemos encontrar un módulo de foro, otro de chat o de videoconferencia, uno de agenda de tareas, otro para crear pruebas objetivas, etc.). Hay plataformas gratuitas (como Moodle, Dokeos, Claroline o Sakai) y comerciales o de pago (como E-ducativa o Blackboard). En todos los casos deben ser instaladas en un servidor, ya sea propio o contratado, lo cual hace que un docente, en forma individual, por lo general, no trabaje con este tipo de entorno. Por este motivo, la enseñanza a través de una plataforma casi siempre es el resultado de un emprendimiento institucional. (p.3)

Salinas (2011) también describe las características de los blogs, wikis y redes sociales en el contexto educativo:

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. Nacidas durante la primera década del siglo, forman parte del llamado “software social”, que está centrado en promover la comunicación entre los usuarios. Por esta razón, son herramientas muy aptas para el desarrollo de procesos de aprendizaje. Estos entornos se caracterizan por su facilidad de uso y pueden ser administrados por un usuario promedio, con conocimientos informáticos básicos. No

requieren instalarse en un servidor propio, sino que existen empresas que ofrecen al público el servicio de abrir estos espacios y dejarlos instalados en sus servidores. En muchos casos, este servicio es gratuito. (p.3)

La educación en línea implica para el docente no solo dominar herramientas tecnológicas, sino también buscar estrategias que faciliten la comprensión de los contenidos, la participación activa de los estudiantes y la construcción significativa del aprendizaje.

Recursos y Actividades Para Ambientes Virtuales

Carbonel Alta, Díaz Quilla, y Picho Duran (2021) mencionan que: “los sistemas de gestión de aprendizaje o Learning Management System (LMS) son plataformas que ayudan a crear, gestionar, organizar y entregar materiales de enseñanza en línea a los estudiantes” (p. 87). Esta definición evidencia la capacidad actual para acceder a los recursos educativos para procesos de aprendizaje en campus virtuales, donde se utilizan plataformas Moodle, Classroom, Blackboard, o para las clases sincrónicas donde la interacción debe ser cara a cara con el docente a través de un entorno virtual, se utilizan Zoom, Meet o Teams. Estas herramientas facilitan esta modalidad de enseñanza en virtud de la interacción que existe de por medio.

Softwares Interactivos

Existe una gran variedad de software interactivos diseñados para la participación activa del usuario final, donde el participante ingresa y recibe respuestas inmediatas a sus acciones ejecutadas. Estas interacciones se basan en clic, pulsaciones, gestos, comandos de voz, interacciones de RV o movimientos corporales. Lucena & Liesenberg, (1994) menciona que: “un software de un sistema interactivo es el responsable de traducir las acciones del usuario en activaciones de funcionalidades del sistema (aplicación), permitir que los resultados puedan ser observados y coordinar esta interacción” (p. 2)

Categorías de Software Interactivos

- En la educación y aprendizaje, es una categoría donde el software interactivo tiene gran relevancia porque facilita el proceso de aprender haciendo, ya que el usuario final interactúa con

las plataformas, simuladores o aplicaciones. Estas pueden ser aplicaciones de gamificación como Kahoot, Quizlet, que convierten el aprendizaje en juegos competitivos, plataformas de idiomas como Babbel, Duolingo, en las que se recibe una corrección inmediata, se responden preguntas y se puede hablar por micrófono.

- Entretenimiento y videojuegos, es de las categorías que se han creado para la interacción mediante mandos y secuencias donde el usuario implementa instrucciones para seguir avanzando y entretenimiento hay series donde el usuario gira instrucciones: por ejemplo, en 2018 Netflix publicó en su plataforma un episodio de la serie Black Mirror llamado Bandersnatch donde el espectador elige que hace el protagonista.
- En productividad y empresas, es una categoría donde se utiliza el software interactivo como herramienta estratégica para la toma de decisiones y mejorar la comunicación. Algunas de las herramientas que se utilizan son Power BI, Prezi y Tableau Estas, mediante filtros dinámicos, permiten una mejor visualización de datos para la toma de decisiones.

Ilbay Zatan, Lasso Cambo, Sánchez Plus, Y Zambrano Toapanta (2022), en un artículo publicado por la Revista Ecuatoriana de Ciencia, mencionan que “el involucramiento de recursos tecnológicos posibilita estimular y favorecer las conexiones entre las diferentes áreas del cerebro a partir de procesos sinápticos” (p. 36)

Las tecnologías no solo sirven como herramientas prácticas para poder acceder a la información, sino que también estas favorecen el desarrollo cognitivo, activando distintas áreas del cerebro al combinar imágenes, textos, sonidos, interactividad y resolución de problemas. Además, la integración del recurso tecnológico potencia el aprendizaje involucrando más sentidos y formas de procesar la información, favoreciendo la memoria y promoviendo la creatividad.

Objetos Virtuales de Aprendizaje

Un OVA se define como “un material estructurado de forma significativa, asociado a un propósito educativo y que corresponde a un recurso de carácter digital que puede ser distribuido y consultado a través de la internet” (Ministerio de Educación Nacional MEN, 2005, como se citó en Morales Martín, Gutiérrez Mendoza y Ariza Nieves, 2016, p.130). Los docentes utilizan estas

herramientas en el proceso de enseñanza-aprendizaje porque les permiten enriquecer, superar barreras para ampliar sus posibilidades pedagógicas.

Características de los Objetos virtuales de aprendizaje

- Reutilizables son una de las características principales ya que pueden ser utilizados en diferentes contextos, como un recurso en línea, parte de una clase presencial o herramienta de autoaprendizaje.
- Interoperabilidad: se pueden integrar en diferentes plataformas o sistemas de gestión de aprendizaje (LMS), como Moodle, Canvas, entre otros, permitiendo que OVAs creados en otras instituciones puedan ser compartidos.
- Accesibilidad: se encuentran fácilmente en repositorios de bibliotecas digitales donde la información es de fácil acceso al usuario final.
- Autocontenido: Se basa en la independencia que contiene todo lo necesario para lograr el objetivo de aprendizaje para el cual fue creado, implementando la autonomía del estudiante con autoaprendizaje sin necesidad de un guía externo.
- Flexibilidad, porque sus diseños pueden ser adaptados y su inclusión puede darse en diferentes niveles educativos, combinados para formar contenidos más amplios y personalizados, según los estilos y competencias que se pretenden desarrollar.

2.3. DEFINICIÓN Y OPERACIONALIZACIÓN DE TERMINOS BÁSICOS

2.3.1. DEFINICIONES

Aprendizaje autónomo: se refiere a que el estudiante autorregula su aprendizaje, toma conciencia para asumir un rol activo y responsable de su propio conocimiento. Ejemplo: Este no espera a que le enseñen, sino que toma sus decisiones y aprende a su ritmo y que es lo que quiere aprender.

Aprendizaje significativo: se conoce cuando el estudiante logra conectar con lo que está aprendiendo y relaciona el nuevo conocimiento con lo que ya conoce y así da sentido a la nueva información adquirida.

Brecha digital: Diferencia que existe hacia el acceso a internet y recursos tecnológicos.

Condiciones actitudinales del docente: se refiere al conjunto de actitudes, valores, creencias y comportamientos que los docentes manifiestan en su práctica y su relación con los estudiantes para la aplicación de metodologías activas.

Condiciones institucionales: Se refiere a los lineamientos institucionales, administrativos y propuesta pedagógica que regulan y orientan el funcionamiento del centro educativo.

Condiciones pedagógicas: se refieren al conjunto de factores y recursos que influyen en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Condiciones tecnológicas: se refieren a las plataformas, herramientas, recursos y conocimientos que una institución o persona posee para utilizarlos de manera efectiva en el proceso de enseñanza y aprendizaje y alcanzar sus objetivos.

Emergencia sanitaria: situación que presenta un grave riesgo para la salud pública debido a su propagación.

Enfoque constructivista: se refiere a que el conocimiento se adquiere activamente a partir de las experiencias, reflexiones e interacción social con el entorno, para obtener una visión más dinámica y participativa de los conocimientos.

Entornos Virtuales de Aprendizaje: Se les llama a los espacios digitales que están diseñados para facilitar los procesos educativos en los que los participantes interactúan con contenido y desarrollan actividades si estar presentes en un mismo lugar.

Gamificación educativa: uso de elementos propios del juego donde se generan puntos, niveles, recompensas en el contexto de aprendizaje para motivar la participación estudiantil.

Guías educativas: se refieren a los recursos que utilizan los docentes de forma planificada y organizada para realizar acciones concretas durante el aprendizaje.

Habilidades digitales: son los conocimientos y competencias que permiten a una persona utilizar de manera eficiente y segura las tecnologías digitales para crear, comunicar o acceder a diferentes contextos.

Manejo de plataformas: se refiere a la capacidad que una persona posee para el manejo de entornos virtuales, educativos, colaborativos de comunicación, entre otros.

Metodología centrada en el docente: Es el enfoque en el que el docente es el protagonista o autor principal del conocimiento. El docente es la fuente clave de la información y su rol se centra en transferir estos conocimientos a los estudiantes, esta metodología también es conocida como el método de enseñanza tradicional.

Metodología centrada en el estudiante: Es un enfoque pedagógico donde el estudiante es el protagonista activo de su propio aprendizaje, es quien toma las decisiones sobre su proceso educativo, para poder tener una participación más activa y desarrollar más sus habilidades y estilo de aprendizaje.

Modelo educativo: Conjunto de métodos, principios y estrategias estructuradas que se utilizan en el proceso de enseñanza-aprendizaje o la forma en que se organiza una institución para lograr sus objetivos en la pedagogía.

Objetos Virtuales de Aprendizaje: Se les conoce a los recursos digitales que pueden ser utilizados con intención educativa para el proceso de enseñanza-aprendizaje, tales como videos, cuestionarios, simulaciones, entre otros.

Propuesta pedagógica del centro: son los lineamientos que definen la orientación del centro educativo para lograr sus objetivos de enseñanza y aprendizaje.

Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC): herramientas tecnológicas que permiten la comunicación, gestión, transmisión de información en diferentes formatos.

Tabla 1.

2.3.2 OPERACIONALIZACIÓN DE CATEGORÍAS

Categorías	Definición conceptual	Definición operativa	Indicadores	Preguntas ejes
Condiciones Institucionales	Son el conjunto de lineamientos institucionales, administrativos y el acompañamiento brindado por el centro educativo para apoyar la implementación de metodologías activas.	Acompañamiento que el centro escolar proporciona para fortalecer las clases virtuales implementando metodologías activas.	<ul style="list-style-type: none"> - Estrategias pedagógicas - Condiciones tecnológicas - Condiciones actitudinales 	<p><u>Anexo 1:</u> Guía de Entrevista Semiestructurada para docente</p> <ul style="list-style-type: none"> • Condiciones Institucionales <p><u>Anexo 2:</u> Guía de Entrevista Semiestructurada para alumnos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Condiciones Institucionales <p><u>Anexo 3:</u> Guía de Entrevista Semiestructurada para director</p> <ul style="list-style-type: none"> • Condiciones Institucionales
Metodologías Activas	Estrategias de enseñanza centradas en los estudiantes que promueven la participación activa, el pensamiento crítico y aprendizaje autónomo mediante actividades prácticas o colaborativas.	Es el conjunto de métodos implementados por los docentes del Centro Escolar Cantón El Palmo, para favorecer un aprendizaje activo, participativo y significativo en	<ul style="list-style-type: none"> -Uso de estrategias activas -Participación del estudiante -Aprendizaje autónomo -Interacción colaborativa 	<p><u>Anexo 1:</u> Guía de Entrevista Semiestructurada para docente</p> <ul style="list-style-type: none"> • Metodologías Activas <p><u>Anexo 2:</u> Guía de Entrevista Semiestructurada para alumnos</p>

		Entornos Virtuales de Aprendizaje.		<ul style="list-style-type: none"> • Metodologías Activas <p><u>Anexo 3:</u> Guía de Entrevista Semiestructurada para director</p> <ul style="list-style-type: none"> • Metodologías Activas
Subcategorías	Definición conceptual	Definición operativa	Indicadores	<ul style="list-style-type: none"> • Preguntas ejes
Condiciones Pedagógicas (subcategoría)	Conjunto de saberes, competencias y estrategias didácticas que permiten mediar, evaluar y planificar procesos educativos.	Son las habilidades prácticas que los docentes aplican en la enseñanza virtual para promover la participación y autonomía de los estudiantes.	<ul style="list-style-type: none"> - Planificación de clases - Evaluación del aprendizaje - Estrategias que motiven - Disponibilidad de infraestructura tecnológica. 	<p><u>Anexo 1:</u> Guía de Entrevista Semiestructurada para docente</p> <ul style="list-style-type: none"> • Subcategoría Condiciones Pedagógicas <p><u>Anexo 2:</u> Guía de Entrevista Semiestructurada para alumnos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Subcategoría Condiciones Pedagógicas <p><u>Anexo 3:</u> Guía de Entrevista Semiestructurada para director</p>

				<ul style="list-style-type: none"> Subcategoría Condiciones Pedagógicas
Condiciones Tecnológicas (subcategoría)	Disponibilidad y recursos tecnológicos “dispositivos, plataformas, conectividad” para el desarrollo de clases virtuales.	Son los recursos tecnológicos con los que los docentes y estudiantes cuenta para el uso y aplicación de metodologías activas.	<ul style="list-style-type: none"> - Plataformas - Acceso y conectividad - Dispositivos - Herramientas digitales 	<p><u>Anexo 1:</u> Guía de Entrevista Semiestructurada para docente</p> <ul style="list-style-type: none"> Subcategoría Condiciones Tecnológicas <p><u>Anexo 2:</u> Guía de Entrevista Semiestructurada para alumnos</p> <ul style="list-style-type: none"> Subcategoría Condiciones Tecnológicas <p><u>Anexo 3:</u> Guía de Entrevista Semiestructurada para director</p> <ul style="list-style-type: none"> Subcategoría Condiciones Tecnológicas

<p>Condiciones Actitudinales (subcategoría)</p>	<p>Actitudes, creencias, valores y disposición por parte de los docentes hacia el cambio metodológico y la integración de la tecnología en la enseñanza.</p>	<p>Se evalúa el nivel de motivación apertura o resistencia al cambio que muestran los docentes para la aplicación de metodologías activas en Entornos Virtuales de Aprendizaje.</p>	<p>- Motivación del docente Motivación del alumno - Disposición al cambio - Percepciones sobre efectividad de metodologías activas</p>	<p><u>Anexo 1:</u> Guía de Entrevista Semiestructurada para docente</p> <ul style="list-style-type: none"> • Subcategoría Condiciones Actitudinales <p><u>Anexo 2:</u> Guía de Entrevista Semiestructurada para alumnos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Subcategoría: Condiciones Actitudinales <p><u>Anexo 3:</u> Guía de Entrevista Semiestructurada para director</p> <ul style="list-style-type: none"> • Subcategoría Condiciones Tecnológicas
---	--	---	--	---

Nota: Elaboración propia a partir de las categorías y subcategorías definidas en la investigación “Condiciones para la aplicación de metodologías activas en Entornos Virtuales de Aprendizaje”

2.4. CATEGORÍAS DE ANÁLISIS

Metodologías Activas

En concordancia con el estudio, esta categoría constituye el punto principal de la investigación, ya que se relaciona directamente con el título, la pregunta de investigación y el objetivo general. Su propósito consiste en analizar aquellas condiciones que favorecen o dificultan la aplicación de metodologías activas en los Entornos Virtuales de Aprendizaje del centro educativo. Esta categoría permite profundizar el grado de dominio y apropiación pedagógica por parte de los docentes, así como las condiciones pedagógicas, institucionales, tecnológicas, actitudinales que son integradas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Condiciones institucionales

Esta categoría explora los lineamientos institucionales, el acompañamiento, las capacitaciones y la propuesta pedagógica del centro educativo que favorece o no en la implementación de metodologías activas en los entornos virtuales de aprendizaje. Esto contribuye a identificar si dentro de las condiciones necesarias para el desarrollo de las clases virtuales, existen apoyos concretos desde la gestión institucional que mejoren la experiencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Subcategoría condiciones pedagógicas

Se enfoca en analizar el conjunto de saberes, estrategias didácticas y competencias pedagógicas que poseen los docentes para implementar metodologías activas en entornos virtuales de aprendizaje. Explora la capacidad del cuerpo docente para planificar, mediar y evaluar procesos educativos en función del aprendizaje activo y centrado en el estudiante. También considera el uso intencionado de recursos didácticos adecuados para la modalidad virtual, y la pertinencia de las estrategias utilizadas para fomentar la participación, autonomía y pensamiento crítico.

Subcategoría condiciones tecnológicas

Indaga la disponibilidad, tipo y funcionalidad de los recursos tecnológicos con los que cuenta el centro educativo (plataformas, dispositivos, conectividad) para el desarrollo de las clases virtuales. Además, evalúa cómo estos recursos facilitan el uso de metodologías activas.

Subcategoría condiciones actitudinales

Identifica la disposición emocional, creencias y expectativas del docente frente al uso de metodologías activas para el desarrollo de las clases virtuales. Permite comprender el nivel de aceptación, resistencia al cambio o motivación ante la práctica de metodologías activas en los entornos virtuales del centro educativo.

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

3.1. TIPO DE ESTUDIO

Enfoque cualitativo de carácter descriptivo

La presente investigación se realizará bajo un enfoque cualitativo de tipo descriptivo, ya que resulta pertinente para comprender algunas de las condiciones que influyen en el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro de los Entornos Virtuales de Aprendizaje del centro educativo objeto de estudio. Es un enfoque idóneo para abordar el fenómeno dentro del contexto educativo, lo que permitirá priorizar los puntos de vista y experiencias del personal docente y estudiantes.

Según Sampieri (2014), “la investigación cualitativa se enfoca en comprender los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con su contexto” (p. 358). Esta perspectiva contribuye a una comprensión más profunda de las condiciones y de la realidad escolar. Además, su análisis facilitará la descripción detallada de cómo las metodologías activas y las técnicas pedagógicas utilizadas en el centro educativo favorecen o no la motivación, el interés y el aprendizaje propiamente de sus estudiantes.

3.2. MÉTODO

Método inductivo

El método a utilizar será el inductivo, ya que, a partir de las observaciones, percepciones y experiencias particulares de los actores involucrados en la investigación, principalmente docentes y estudiantes, se podrá interpretar y comprender cómo las condiciones del centro educativo inciden en la aplicación de metodologías activas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

“El método inductivo plantea un razonamiento ascendente que fluye de lo particular o individual hasta lo general. Se razona que la premisa inductiva es una reflexión enfocada en el fin” (Abreu, 2014, p.200)

A través de este método, se procede al análisis de la realidad observada, con el propósito de que, en el futuro, esta investigación pueda contribuir a la generación de nuevas propuestas para mejorar las metodologías de enseñanza en entornos virtuales de aprendizaje. Esto no solo será útil para el Centro Escolar Cantón El Palmo, sino también para otras instituciones que presentan condiciones similares para este tipo de aprendizaje.

3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.3.1. POBLACIÓN

El Centro Escolar Cantón El Palmo se encuentra ubicado en el distrito de San Francisco Javier, departamento de Usulután, El Salvador. Actualmente, la población general del centro educativo está conformada por un total de cuatro docentes (un director y tres maestros que imparten las materias generales en los diferentes niveles desde educación inicial “parvularia” hasta tercer ciclo) y setenta y ocho alumnos, de los cuales cuarenta y cinco son niños y treinta y tres niñas. A partir de esta población, se seleccionará una muestra significativa para el desarrollo de la investigación.

3.3.2. MUESTRA

Para el estudio se empleará un muestreo no probabilístico por juicio o intencional, de acuerdo con lo propuesto por Sampieri, Collado y Lucio (2014), ya que se seleccionarán de manera deliberada aquellos participantes que, por sus características, experiencias y nivel de conocimiento, puedan aportar información valiosa y relevante para los objetivos del estudio.

Por tanto, para este estudio se tomará como muestra intencional a tres docentes y al director del centro escolar, quienes poseen un conocimiento clave sobre los lineamientos metodológicos y las estrategias de enseñanza establecidos en la propuesta pedagógica institucional. Además, se seleccionará una muestra de seis estudiantes del tercer ciclo, distribuidos equitativamente en tres niños y tres niñas, debido a su capacidad de argumentación y criterio en relación con los procesos de aprendizaje. Esta selección permitirá obtener una visión más clara y equilibrada sobre el tema de investigación considerando la perspectiva docente como la experiencia de los estudiantes.

Criterios de inclusión

- Se entrevistarán docentes y estudiantes con disposición y consentimiento para colaborar con la guía de entrevista.
- Se entrevistarán a estudiantes del tercer ciclo con capacidad de criterio y argumentación en relación con los procesos de aprendizaje.
- Se entrevistará a docentes con al menos un año de laborar para la institución.
- Se entrevistarán a estudiantes que tengan más de un año en la institución y que cuenten con la autorización firmada por el padre o tutor según el anexo 5.

Criterios de exclusión

- Estudiantes sin la autorización previa de sus padres o tutores para la participación en la guía de entrevista.
- Personal del centro escolar no relacionado con procesos de enseñanza.
- Estudiantes que tengan un traslado recientemente a la institución.
- Docentes que estén cubriendo temporalmente actividades y tengan menos de un año en la institución.

Tabla 2.

Muestra seleccionada según fuente y tipo de participante no probabilístico por juicio o intencional.

FUENTES	POBLACIÓN	MUESTRA
Docentes	3	3
Estudiantes	78	6
Director	1	1
Total	82	10

Fuente: Elaborado por el equipo investigador.

3.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

3.4.1. TÉCNICA

La técnica principal que se utilizará para la presente investigación es la entrevista semiestructurada. Esta técnica permitirá obtener información significativa partiendo de las experiencias, percepciones y valoraciones personales de los entrevistados sobre las condiciones y uso de metodologías activas en entornos virtuales de aprendizaje.

Según Salomão (2023), “en una entrevista semiestructurada, el investigador prepara una serie de preguntas o temas predeterminados para guiar la conversación con el participante, pero también hay espacio para la flexibilidad y las preguntas de seguimiento basadas en las respuestas del participante” (párr.1). Por lo tanto, favorecerá una exploración profunda del fenómeno, manteniendo un orden básico, pero adaptable según las opiniones y comentarios del entrevistado.

3.4.2. INSTRUMENTO

Los instrumentos a utilizar serán las guías de entrevista semiestructuradas (Ver anexos 1, 2 y 3), diseñadas previamente, una para docente, director y para los estudiantes, distribuidas en bloques relacionados con el objeto de estudio y sus categorías de análisis. Dichos instrumentos asegurarán la coherencia en la recolección de la información y facilitarán su análisis y descripción.

3.5. ETAPAS DE LA INVESTIGACIÓN

- **Estudio básico del contexto**

En esta primera etapa, se desarrolló una exploración previa básica sobre las condiciones actuales del entorno educativo virtual y los recursos disponibles para docentes y estudiantes del Centro Escolar Cantón El Palmo, del distrito de San Francisco Javier, Usulután.

- **Revisión de literatura y construcción del proyecto de tesis**

Se realizó una revisión documental y bibliográfica centrada en estudios previos sobre la temática. Además, se seleccionaron fuentes respaldadas científicamente para comprender los fundamentos teóricos, relevantes y enfoques pedagógicos que orientan la construcción del marco teórico. Esta fase fue clave para sustentar la estructura teórica de investigación y definir las categorías de análisis.

- **Diseño de instrumentos de recolección de datos**

En esta etapa, se han diseñado las guías de entrevista semiestructuradas diferenciadas para docentes y estudiantes. Dichos instrumentos están organizados por bloques temáticos vinculados a las condiciones del centro educativo, recursos tecnológicos utilizados, métodos pedagógicos y actitudinales que influyen en la aplicación de nuevas metodologías en sus entornos virtuales de aprendizaje. Las preguntas están alineadas con los objetivos de la investigación, lo que permitirá recabar información profunda y contextualizada.

- **Gestión administrativa y coordinación institucional**

Como parte del proceso para la recolección de datos e información sobre el tema de estudio, se establecerá comunicación directa con las entidades del centro educativo para gestionar la autorización y coordinar el acceso a los participantes clave: docentes y estudiantes de tercer ciclo. Se explicará la metodología de trabajo de campo, incluyendo en qué consisten los instrumentos de recolección de datos, el tiempo estimado para la aplicación de los mismos, así como también los criterios éticos a seguir.

- **Aplicación de instrumentos de recolección de datos**

A través de una programación previamente establecida con el centro educativo, se aplicarán los instrumentos de recolección de datos. Previo a cada aplicación, se explicará a los participantes el objetivo de la entrevista, el tiempo estimado (Entre 30 y 60 minutos) y se

resolverán posibles dudas. Se establecerá un ambiente de confianza y apertura para obtener información significativa, respetando los principios éticos del proceso.

- **Reprogramación y ajustes logísticos**

En aquellos casos en los que no fue posible desarrollar la entrevista de acuerdo a la programación establecida, se reprogramará en coordinación con el participante, a través de una comunicación directa autorizada previamente. Esto implicará ajustes logísticos y un segundo esfuerzo por parte del equipo investigador para garantizar la participación efectiva de los actores clave.

- **Organización y análisis de la información**

Una vez finalizado el proceso de recolección de datos, se organizará la información según sea el tipo de persona entrevistada (Docente o estudiante) y se codificará en función de las categorías de análisis. Para el procesamiento de la información, se realizará siguiendo el método establecido bajo un enfoque cualitativo-descriptivo e inductivo. Se interpretarán las percepciones, experiencias y valoraciones tanto de los estudiantes como de los docentes respecto a las condiciones para la aplicación de metodologías activas en entornos virtuales del centro educativo.

- **Elaboración y presentación de informe final**

Con base a los hallazgos, se elaborará y presentará el informe final de la investigación, siguiendo el protocolo institucional para trabajo de graduación 2025. El informe incluirá cada uno de los capítulos desarrollados en el proceso de investigación como: Planteamiento del problema, Marco Teórico, Metodología, Análisis de Resultados y Conclusiones y Recomendaciones.

3.6. PROCEDIMIENTO DE ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Para realizar el análisis e interpretación de los resultados obtenidos, en la presente investigación se organizará y se comprenderá la información que será clave según las categorías de análisis establecidas.

Categoría de Metodologías Activas: es la categoría principal que permitirá comprender y analizar el grado de dominio y enfoque pedagógico por parte del personal docente, donde evaluaremos la base central que constituye el punto base planteado en la situación problemática y el objetivo del estudio.

En la subcategoría condiciones institucionales: se analizarán los datos que nos ayuden a evidenciar la implementación de metodologías activas en Entornos Virtuales de Aprendizaje seguida del respaldo institucional. En casos donde se espera observar un acompañamiento institucional por parte de la Dirección del centro educativo.

En las condiciones tecnológicas se establece el análisis de los equipos con los que cuenta el centro escolar para poder realizar sus actividades también evaluamos si cuentan con la conectividad necesaria para mantener una comunicación con los estudiantes del centro escolar

La categoría de condiciones actitudinales está tratando de la disposición de los docentes para realizar los cambios que ayudan a los estudiantes a recibir con buena disposición esta nueva metodología de enseñanza-aprendizaje.

Con los datos se realizó un análisis que permitió interpretar los resultados de nuestra investigación, con esto evaluaremos que las categorías que establecimos previamente, las metodologías activas, condiciones institucionales, condiciones tecnológicas, condiciones actitudinales, todas están cumpliendo su función dentro de la investigación.

El análisis por categorías ayudará a que se agrupe la información por percepción de los involucrados, lo cual es clave para la presentación de los resultados de la investigación.

CAPÍTULO IV: HALLAZGOS EN LA INVESTIGACIÓN

Este capítulo se constituye como el eje central de la investigación, en el que se presentan los principales hallazgos obtenidos a partir de la información recolectada durante el trabajo de campo realizado en los meses de agosto-septiembre del presente año, el cual se llevó a cabo con la aplicación de las guías de entrevistas semiestructuradas definidas en la muestra intencional: Director, Docentes y Estudiantes del tercer ciclo del Centro Escolar Cantón El Palmo, siendo estos los actores claves involucrados en la presente investigación.

Los resultados se presentan de forma organizada en función de las categorías de análisis previamente establecidas, las cuales fueron definidas a partir de la identificación del problema, los objetivos y los referentes teóricos. Es fundamental dar respuesta a las interrogantes de la investigación y validar los supuestos teóricos relacionados con el tema.

4.1 PRESENTACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

4.1.1 Categoría: Condiciones Institucionales

Esta categoría aborda la estructura de apoyo y la visión pedagógica que el centro escolar proporciona para el uso o aplicación de metodologías activas. El análisis se dirige a uno de los objetivos de la investigación (describir las condiciones institucionales que favorecen o limitan la aplicación de metodologías activas en Entornos Virtuales de Aprendizaje).

Docentes:

Los docentes entrevistados confirman que existe una propuesta pedagógica institucional que se orienta hacia un “aprendizaje centrado en el estudiante”, como lo expresó el docente 3. Esta visión es coherente con la implementación de metodologías activas y genera un respaldo a la necesidad de innovar en los procesos de enseñanza y aprendizaje. No obstante, se identificó una brecha significativa entre la visión institucional y su aplicación práctica. Si bien se mencionan experiencias relacionadas con la aplicación de metodologías activas, estas difieren de la realidad

del centro educativo. En la práctica, predomina el uso de metodologías tradicionales que limitan la consolidación de un modelo de aprendizaje más dinámico.

Considerando estas condiciones, la forma en que se ejecutan las metodologías activas difiere según la percepción y las posibilidades de cada docente. Algunos mencionan el uso de plataformas digitales como “Classroom, Zoom”, etc., mientras que otros resaltan experiencias más tradicionales o de exploración física y simbólica: “Observación de plantas, dramatización, juegos”.

El apoyo institucional se centra principalmente en el acceso a herramientas tecnológicas y recursos básicos, aunque todavía persisten limitaciones, como las fallas en la conexión a internet y la falta de procesos de capacitación y acompañamiento continuo en el manejo de TIC. Esto llevó a que el aprendizaje para el manejo del mismo lo realizaran algunos maestros de forma autodidacta.

La capacitación docente no solo debe limitarse al manejo técnico, sino que también debe orientar a los maestros al desarrollo de competencias pedagógicas digitales que les permitan planificar experiencias de un aprendizaje más participativo. Esta información debe incluir el uso de metodologías activas en Entornos Virtuales de Aprendizaje.

En sentido de lo anterior, la falta de capacitación y las resistencias al cambio metodológico inciden, ya que, sin el conocimiento adecuado y la seguridad, algunos docentes muestran dificultades al incorporar metodologías activas en Entornos Virtuales de Aprendizaje. Se consultó sobre los tipos de capacitaciones recibida, el docente 1 señaló “Si en el uso y manejo de las (TIC)” mientras que otro docente menciona “todo lo que conozco es por practica autodidactica”

Esto evidencia que la capacitación integral del docente constituye una condición institucional clave que debe ser fortalecida para garantizar que los procesos de enseñanza-aprendizaje sean más inclusivos, innovadores y de acuerdo a las exigencias de los entornos virtuales actualmente.

Director:

El director menciona que la visión institucional reconoce los Entornos Virtuales de Aprendizaje como “herramientas fundamentales para mejorar la calidad educativa” en los que se promueven lineamientos y la realización de “capacitaciones y talleres” para seguir fortaleciendo

las competencias digitales de los docentes. Esta postura es un punto fundamental ya que el acompañamiento de la dirección y el soporte son esenciales para la innovación.

Por otro lado, también la dirección del centro educativo reconoce que tiene un rol estratégico en fomentar la capacitación docente utilizando criterios institucionales para valorar la efectividad de metodologías en modalidad virtual, menciona el apoyo de “diseño de clases virtuales, diseños de cursos, contenido relevante actualizado, interacción y participación”. Además, el impulso que fomenta la mejora continua en la práctica docente, para preparar al personal en los desafíos de los entornos digitales, desde este punto, el director se convierte en el motor clave para transformar la enseñanza tradicional a nuevas experiencias más dinámicas.

Estudiantes:

Los estudiantes por su parte reflejan una desalineación institucional, algunos valoran cuando el docente imparte sus clases y dejan tareas para resolver en las plataformas virtuales como videos interactivos donde realizan una “Creación de ruta de aprendizaje personalizada que nos permitan avanzar a nuestro propio ritmo” menciona el estudiante 3, lo que implica una interacción asincrónica, mientras que el estudiante 4 indica que “el docente, se limita solo a subir el material de trabajo” y que por su propia cuenta han explorado algunas herramientas digitales.

La limitación principal es la falta de un seguimiento y acompañamiento pedagógico sistemático, lo que provoca que la calidad de la aplicación de las metodologías activas en EVA sea desigual entre los docentes, debilitando el cumplimiento de la visión institucional. El estudiante 1 se le consulto si ha recibido alguna orientación o capacitación por parte del centro educativo sobre cómo usar herramientas o participar en actividades virtuales, “realmente no ya que por mí mismo fui explorando dichas herramientas”

La diversidad de experiencias en cuanto a la orientación recibida por parte del estudiantado en muchos casos es limitada ya que si bien algunos estudiantes afirman haber recibido apoyo institucional como videos y explicaciones sobre el uso de plataformas “Viendo tutoriales y videos en YouTube” afirma el estudiante 2 y 4, mientras que el estudiante 6 y 5 mencionan que su aprendizaje al uso se debe a “proporción de una retroalimentación sobre nuestro desempeño de actividades en línea” “Con la ayuda de mis maestros”

Los hallazgos confirman que el esfuerzo docente por aplicar metodologías activas es una condición favorable, pero la falta de capacitación formal limita la efectividad, diversificación y creatividad, lo que afecta la motivación estudiantil a largo plazo

4.1.2 Categoría: Categoría Metodologías Activas

En esta categoría se abordan los métodos, estrategias y dinámicas pedagógicas que los docentes aplican con el fin de que se promueva un aprendizaje activo, autónomo, colaborativo y que se desarrollen competencias en los estudiantes. El análisis se relaciona con el objetivo de identificar la utilización de metodologías activas en los Entornos Virtuales de Aprendizaje.

Docentes:

Los resultados obtenidos evidencian que los docentes implementan diversas metodologías activas, entre ellas gamificación, aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje colaborativo, dinámicas participativas, promoviendo el debate para el intercambio de ideas y la utilización del modelo aula invertida. Todas estas metodologías activas buscan convertir al estudiante en el protagonista de su proceso de formación académica motivándolo a desarrollar un pensamiento más crítico.

Los docentes entrevistados coinciden en que la participación activa del estudiante es un componente esencial en la implementación de metodologías activas. El docente 1 señala que estas se promueven mediante “preguntas que ayuden en su participación activa del estudiante”, lo que evidencia una intención de estimular el pensamiento reflexivo y la participación en clases. Por su parte, el docente 2 destaca el uso de “Juegos con una intencionalidad para el desarrollo y el pensamiento crítico”, mientras que el docente 3 menciona estrategias como “Dinámicas, discusiones, lectura dirigida, comprensión y análisis”.

Esto permite a los estudiantes expresar sus ideas, argumentar y construir conocimiento de forma colectiva, desarrollando actividades grupales, competencia sana con el propósito de fortalecer la interacción y el trabajo en equipo.

En cuanto a los procesos de evaluación, los docentes entrevistados indican que emplean diversos recursos como presentaciones digitales, el docente 1 señala “rúbricas claras y presentaciones digitales”, el docente 2 evalúa “participación dinámica mediante juegos y

canciones”, se observa una intención de vincular procesos de evaluación con procesos activos y no únicamente mediante la memorización de contenido.

No obstante, se identifican limitaciones institucionales que obstaculizan la aplicación de metodologías activas. El docente 3 señala “resistencia al cambio, limitación de recursos y falta de apoyo institucional”, mientras que el docente 1 señala “falta de internet”, como un obstáculo recurrente. Estos factores limitan el potencial pedagógico de las estrategias innovadoras y restringen la continuidad de nuevas experiencias en la metodología.

En relación con las percepciones de los docentes, expresan que la aplicación de metodologías activas les genera una sensación de satisfacción motivacional y profesional, ya que observan un mayor compromiso e interés en la participación de sus estudiantes. El docente 2 expresa que “aplicar metodologías con el estudiante me permite explorar, jugar, crear y expresar libremente su curiosidad. Soy flexible y valoro el aprendizaje desde la vivencia”. Por su parte, el docente 3 afirma: “Excelentes porque cada alumno demuestra sus habilidades de acuerdo con su capacidad de conocimiento y aprendizaje”.

Estas percepciones reflejan una actitud positiva hacia el cambio metodológico, así como una valoración del aprendizaje activo como medio para potenciar las capacidades individuales de los estudiantes. Este tipo de experiencias refuerzan el compromiso del personal docente de establecer la innovación pedagógica desde su rol como orientadores o facilitadores del aprendizaje.

Director:

Desde el punto de vista de la dirección del centro escolar se reconoce que la implementación de metodologías activas constituye un eje fundamental para alcanzar aprendizajes significativos, con la utilización de criterios institucionales permitiendo valorar la efectividad de metodologías activas como “diseños del curso, contenido relevante y actualizado, interacción y participación, satisfacción de los estudiantes”

Además, la dirección del centro escolar considera que la implementación del uso de metodologías activas contribuye a que “los estudiantes y docentes puedan discutir temas relacionados, compartir ideas y recursos”. También a mejorar la motivación y el desarrollo de habilidades, la interacción constante, la retroalimentación oportuna y la posibilidad de adaptar contenidos al ritmo de cada estudiante son elementos que favorecen el proceso educativo.

En relación con el rol directivo, brinda el apoyo con lineamientos establecidos en la propuesta pedagógica donde se hace referencia al uso de metodologías para fomentar una participación más dinámica con “Diseño de clases virtuales, metodologías activas, rol del docente”. La institución demuestra una apertura al cambio y disposición a escuchar las voces del alumnado y los docentes.

Estudiantes:

Los estudiantes identifican que el uso de metodologías activas representa una oportunidad para aprender de forma más dinámica, donde se consultó sobre qué tan interesantes o fáciles perciben las actividades en línea y entre las estrategias más valoradas se encuentran debates, trabajos en grupos, juegos y contenido interactivo. Además, el estudiante 3 comentan que “Las actividades en línea nos brindan la oportunidad de priorizar el tiempo y los dan la oportunidad de prepararnos para la vida, en línea no es igual que presencial”

El estudiante 1 manifiesta que: “los documentos en PDF me ayudaron a investigar por mi cuenta y estudiar mejor”, lo que inclina a un aprendizaje autónomo. El estudiante 2 valora “la manera dinámica que los docentes dan a entender los temas”, el estudiante 5 menciona que “trabajar en grupos facilita todo, porque algunos compañeros conocen más de tecnología”, esto demuestra que el aprendizaje colaborativo no solo fomenta la comprensión, sino también ayuda al desarrollo de competencias digitales.

Los estudiantes describen que el uso de metodologías activas les permite involucrarse de manera más directa en el proceso de aprendizaje, ya que, al realizar debates, trabajos en grupos, videos interactivos y foros de discusión, son valorados por su capacidad de resolución y fomentan su participación en el intercambio de ideas y aprendizaje colaborativo.

Los hallazgos muestran que las metodologías activas hacen que el aprendizaje en línea sea más activo, participativo y motivador. Sin embargo, los problemas de infraestructura, falta de recursos y la poca preparación tecnológica limitan el uso constante, por lo que obligan a los docentes a utilizar recursos y métodos de enseñanza más simples, como guías de trabajo, laboratorios presenciales para asegurar que todos los estudiantes accedan al contenido.

4.1.3 Subcategoría: Condiciones Pedagógicas

En esta subcategoría se analizan las estrategias didácticas y la preparación docente, el impacto que generan en el aprendizaje vinculándose con el objetivo donde se pretende: identificar las condiciones pedagógicas que favorecen la utilización de las metodologías activas en los Entornos Virtuales de Aprendizaje.

Docentes:

Los docentes demuestran un esfuerzo notable por implementar una diversidad de metodologías activas. Se reportan enfoques como la gamificación; el docente 3 utiliza métodos como “Proyectos, aprendizaje cooperativo, discusiones, debates y aula invertida”. El docente 2 utiliza “estrategias lúdicas, juegos basados en aprendizaje, exploran, experimentan y contribuyen al conocimiento” y al desarrollo de lenguaje para parvularia. Estas prácticas están orientadas a la autonomía y colaboración del estudiante. Sin embargo, el Docente 3 expone la debilidad fundamental: “No, realmente todo lo que conozco es por práctica autodidáctica”. Lo cual revela la ausencia de formación formal y sistemática en metodologías activas para el entorno virtual.

Sin embargo, los perciben una relación directa entre estrategias utilizadas y resultados obtenidos. Los docentes reconocen que el proceso de los estudiantes está vinculado con las metodologías implementadas. El docente 1 sostiene que “utilizando estrategias obtienen resultados positivos”. El docente 2 menciona y afirma que las metodologías deben responder a una “participación y aprendizaje son más significativos” y el docente responde solamente con un “Es de suma importancia”. En conjunto, todas las respuestas se perciben como una experiencia profesional sobre el papel transformador del uso de las metodologías activas.

Director:

Desde la visión directiva, se constata coherencia entre la gestión institucional y la propuesta pedagógica en torno a la promoción de metodologías activas. El director afirma que se promueven mecanismos de evaluación de las metodologías activas observando la participación, colaboración y satisfacción estudiantil.

Reconoce que actualmente para valorar la efectividad de estas metodologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje realiza “evaluación del aprendizaje para medición de los

conocimientos y ver si la metodología es activa”. También menciona que existe el apoyo y la capacitación para el desarrollo de cursos en línea o presenciales. Aunque en la práctica algunos docentes como el docente 3 declaran que su aprendizaje ha sido por práctica autodidacta.

En este sentido, se ratifica que el uso de metodologías activas se encuentra alineado con la propuesta pedagógica institucional, como lo expresa el director al señalar el diseño de clases virtuales, el rol docente y la implementación de estrategias activas, y las describe como “herramientas fundamentales para mejorar la calidad de la educación”. Lo que nos da la percepción de las metodologías activas no son prácticas aisladas sino componentes estratégicos del modelo educativo.

Estudiantes:

Los estudiantes identifican que el uso de Metodologías Activas representa una oportunidad de aprender de manera más dinámica, siendo las actividades más llamativas: los trabajos grupales, la creación de videos sobre el tema, los juegos y el contenido interactivo. Expresan qué actividades en línea el estudiante 3 menciona: “Facilita el aprendizaje porque, en los foros de discusión, los fortalecemos más al aprender temas de otros”, mientras que el estudiante 1 destaca que le motivan los “trabajos grupales, salas de chat, y la creación de videos sobre temas de la clase que muestren creatividad”

El estudiante 5 afirma que “las dinámicas facilitan el aprendizaje porque las clases son más divertidas”. Esto se alinea con los principios del Aprendizaje Colaborativo y el Aprendizaje Basado en Proyectos, donde el estudiante es coproductor de su conocimiento, siendo un punto esencial para el desarrollo de estrategias bajo el enfoque de Metodologías Activas.

Este análisis confirma que las condiciones pedagógicas en el centro educativo favorecen en términos de intención y resultados y cumplen con el objetivo de identificar la aplicación de Metodologías Activas. Por tanto, la alta motivación generada por los trabajos grupales, los retos y los foros de discusión resalta lo propuesto en la teoría sobre la importancia del uso de las metodologías activas y la diferencia que existe al utilizar métodos tradicionales. En conjunto, los hallazgos muestran que los estudiantes responden de forma favorable a los enfoques activos y colaborativos, siempre que exista una mediación docente que promueva la motivación y la claridad en las actividades propuestas.

4.1.3 Subcategoría: Condiciones Tecnológicas

En esta subcategoría se analiza la disponibilidad de recursos tecnológicos, conectividad y uso de herramientas digitales que son fundamentales para la implementación de metodologías activas. Se evaluará cómo los estudiantes se adaptan a estas condiciones, los resultados que alcanzan y las estrategias empleadas.

Docentes:

Los docentes coinciden en el uso de herramientas o plataformas básicas como Google Classroom, Zoom, Meet y Whatsapp, así como en el empleo de dispositivos como computadoras, teléfonos móviles y tabletas. Estas herramientas constituyen un soporte principal para el desarrollo de clases virtuales.

El docente 1 menciona que utiliza “Google Classroom, Zoom, el cuadro de actividades académicas las hacemos por medio de libros de texto y cuadernillos de ejercicios”, mientras que el docente 3 agrega uso de “Classroom, Meet y Zoom”, evidenciando dependencia de plataformas gratuitas y de fácil acceso para la gestión del aprendizaje virtual.

Sin embargo, la limitación más crítica es la inestabilidad de internet. El docente 1 señaló que “la limitación más común para desarrollar algunas prácticas es el internet que no hace cobertura completa en toda la zona”. Esta es una deficiencia técnica que afecta directamente la aplicación de metodologías activas en Entornos Virtuales de Aprendizaje, en especial cuando se requiere interacción con recursos multimedia, gamificación, entre otros.

Director:

El director ratifica la importancia de la infraestructura tecnológica y menciona la existencia de “soporte telefónico, se documenta a través de registros educativos de incidentes técnicos y las soluciones proporcionadas”. Este proceso permite el seguimiento a incidentes o problemáticas recurrentes en las que se busca fortalecer la capacidad de una respuesta institucional más sólida.

No obstante, reconoce la actualización de equipos como una deuda pendiente donde menciona que “es esencial para acceder a recursos educativos para la enseñanza a distancia”. Ya que la obsolescencia de recursos limita el acceso eficiente a las plataformas virtuales, contenidos digitales en línea y herramientas para el desarrollo de metodologías activas.

En este sentido la renovación de la infraestructura tecnológica debe concebirse como una inversión estratégica, dado que constituye un requisito esencial para asegurar la calidad y continuidad del aprendizaje en entornos virtuales,

Estudiantes:

Los estudiantes son quienes experimentan la brecha de manera más aguda. Mientras algunos afirman tener " computadora y móvil" e internet en casa, otros expresan dificultades de acceso: “no cuento con internet fijo”

Además de todas las limitaciones en el acceso a dispositivos y conectividad, el apoyo familiar juega un papel crucial en la experiencia tecnológica de los estudiantes y su proceso de aprendizaje. Las entrevistas realizadas nos demuestran que algunos estudiantes cuentan con el respaldo de sus familiares: “Si mi familia me ayuda al momento en que surgen problemas a la hora de trabajar virtualmente”, otro menciona recibir apoyo de toda la familia.

En relación, este acompañamiento familiar resulta motivador para el estudiantado y esencial para resolver algún tipo de dificultad técnica al momento de una clase virtual. También se han identificado casos en los que el estudiante no recibe el apoyo ideal, lo que agrava más la brecha digital y limita su autonomía frente a recursos o desafíos tecnológicos.

La brecha digital constituye un obstáculo crítico para la equidad en entornos virtuales. Los hallazgos evidencian que, aunque existen plataformas institucionales, la conectividad deficiente y la desigualdad socioeconómica en el acceso a recursos limitan la implementación de las metodologías activas de manera homogénea y efectiva. Esto obliga a los docentes a recurrir a prácticas menos interactivas, como el envío de guías, para garantizar la entrega de contenido a todo el estudiantado.

4.1.4 Subcategoría: Condiciones Actitudinales

Esta subcategoría aborda la motivación y percepción de la efectividad del uso de metodologías activas en Entornos Virtuales de Aprendizaje. La vinculamos con el objetivo de analizar las condiciones actitudinales, veremos cómo influyen en la disposición y motivación de docentes y estudiantes en la implementación de metodologías activas.

Docentes:

La disposición de los docentes se percibe de una forma altamente positiva en el uso de metodologías activas. El docente 1 comentó: “Con el uso de metodologías activas los estudiantes se sienten más motivados y los estudiantes fomentan más responsabilidad”. El docente 2 confirma también que: “Estas metodologías promueven la participación más activa en los niños y niñas”. Mientras que el docente 3 afirma que “Es excelente cuando el maestro tiene los recursos y el apoyo de la institución, pero con las limitaciones es un poco difícil”

Sin embargo, esta actitud positiva se ve desafiada por las limitaciones estructurales. El docente 3 indica que la actitud favorable va en contra de la realidad. La efectividad es "excelente" si hay recursos, pero "difícil si hay limitaciones". Los docentes también identifican la atención a la diversidad en entornos virtuales como un desafío que requiere superar la resistencia al cambio en las prácticas individuales.

En cuanto a los cambios propuestos para aplicar de manera más efectiva las metodologías activas, los docentes coinciden en la necesidad de mejorar y fortalecer institucionalmente y tecnológicamente. El docente 1 manifiesta la importancia de “tener más recursos tecnológicos”, ya que considera que la disponibilidad de herramientas adecuadas facilita la verificación del aprendizaje y la implementación de estrategias activas. Por su parte, el docente 2 propone “fortalecer la comunicación con las familias” para fomentar el trabajo colaborativo; finalmente, el docente 3 sugiere la “mejora del equipo tecnológico” con el propósito de aprovechar de manera más eficiente las ventajas que ofrecen los Entornos Virtuales de Aprendizaje.

Director:

Desde la perspectiva directiva, se reconoce la motivación del docente como un factor decisivo en la efectividad del aprendizaje. El director afirma que “La motivación de docentes les aumenta la efectividad de mejoras en el aprendizaje con los estudiantes y los docentes mejoran sus prácticas para su desarrollo profesional”, además resalta que desde su rol directivo la infraestructura y los recursos para apoyar la efectividad en la aplicación de metodologías activas, así como trabajar directamente con los docentes en estrategias innovadoras. Esto evidencia el liderazgo comprometido con la mejora continua.

Estudiantes:

Los estudiantes valoran positivamente las clases interactivas, pero su motivación es volátil. El estudiante 3 menciona: “Son muy dinámicas y me encantan, pero cuando existe dificultad de señal es aburrido”. Lo que demuestra que la motivación debe ser sostenida por una innovación constante, sin fallas de conexión y por las competencias pedagógicas del docente.

En el contexto se percibe que los estudiantes se sienten más comprometidos cuando las actividades incluyen “juegos, encuestas o cuestionarios en línea”, sugiere el estudiante 4. Además, se destaca la importancia de la relación estudiante-docente “deberían tener más comunicación con sus estudiantes para poder desarrollar una mejor relación”

En relación con lo expuesto, esto nos indica que las condiciones actitudinales no solo dependen del diseño pedagógico del centro educativo, sino que también los vínculos se construyen dentro del aula para mejorar esa relación maestro-alumno.

Los hallazgos confirman que la actitud positiva es una fortaleza institucional, pero su impacto real está supeditado a la solución de los obstáculos estructurales, conectividad e infraestructura y a la capacitación constante para mantener la creatividad que demanda la motivación estudiantil. En síntesis, los estudiantes reconocen el valor de las metodologías activas, pero también demandan una mejora constante en las prácticas docentes.

4.2 ANALISIS CONJUNTO DE RESULTADOS

El análisis de los hallazgos permitió constatar las diferentes condiciones institucionales, pedagógicas, tecnológicas y actitudinales identificadas en El Centro Escolar Cantón El Palmo,

con el propósito de responder a la pregunta general: ¿Cuáles son las condiciones pedagógicas, institucionales, tecnológicas y actitudinales que enfrentan los docentes en el Centro Escolar Cantón El Palmo para la aplicación de metodologías activas en los entornos virtuales de aprendizaje?

En respuesta a la pregunta de investigación, los resultados evidencian que los avances en condiciones institucionales, pedagógicas, tecnológicas y actitudinales se presentan de manera significativa y que inciden directamente en la implementación de metodologías activas, si bien existe toda disposición por parte del docente, siempre persisten las limitaciones en el acompañamiento institucional, fortalecimiento de competencias digitales a los docentes y la infraestructura y recursos tecnológicos lo que genera una dificultad más grande en la aplicación efectiva de metodologías activas en entornos virtuales.

En condiciones institucionales, se demuestra que existe una propuesta favorable al uso de metodologías activas; sin embargo, su implementación es desigual. Los docentes reportan que la mayoría de sus conocimientos han sido adquiridos de forma autodidacta, pero el director reconoce que se promueven capacitaciones y reconoce el valor de los entornos virtuales de aprendizaje. En general, esto demuestra que existe una brecha entre la visión institucional y la práctica docente.

En condiciones pedagógicas, se identificó que algunos docentes aplican diferentes tipos de metodologías activas como aprendizaje colaborativo, aula invertida y gamificación, mientras que otros utilizan metodologías no ajustadas a entornos virtuales como, observación de plantas y desarrollo de la curiosidad, debido a esto se enfrentan limitaciones en la organización, por la falta de formación formal y el uso de plataformas interactivas, lo que afecta la efectividad de estas. Los estudiantes, por su parte, valoran positivamente las dinámicas participativas, pero demandan una mayor innovación y acompañamiento docente.

Respecto a las condiciones tecnológicas, se identificó que los recursos disponibles, plataformas, dispositivos y conectividad resultan limitados para mantener una práctica continua en entornos virtuales. Aumentando la brecha digital entre estudiantes, ya que algunos no tienen acceso estable a internet o deben compartir dispositivo, otros no cuentan con el apoyo suficiente en sus hogares para poder fortalecer más este tipo de aprendizaje, lo que afecta su participación y el desarrollo de habilidades. A pesar de todas estas limitantes, los docentes y estudiantes aprovechan los medios disponibles, evidenciando el esfuerzo por integrar las tecnologías de la información y la comunicación como herramientas de apoyo.

Finalmente, las actitudinales reflejan una condición favorable al cambio metodológico; en docentes más jóvenes y con formación reciente, por su parte, los estudiantes se ven afectados por las limitaciones estructurales, lo que afecta la motivación para recibir este tipo de seguimiento en entornos virtuales debido a la escasez de recursos, y manifiestan inseguridad en el manejo de plataformas virtuales. El análisis demuestra que la disposición al cambio existe, pero requiere un respaldo más sólido por parte de la dirección institucional y un apoyo técnico por parte del Ministerio de Educación.

En relación al primer objetivo de la investigación, identificar las condiciones pedagógicas, institucionales, tecnológicas y actitudinales que favorecen la utilización de las metodologías activas en los Entornos Virtuales de Aprendizaje, se identificó que la disposición de los docentes, la motivación estudiantil y el liderazgo institucional son factores que favorecen la implementación. La existencia de una propuesta pedagógica que fomente la introducción de metodologías activas y el uso de plataformas virtuales también contribuye de manera positiva.

Relacionando el segundo objetivo de la investigación, determinar las condiciones pedagógicas, institucionales, tecnológicas y actitudinales implicadas en el uso de metodologías activas en los entornos virtuales, se determina que las condiciones asociadas pueden ser diversas desde el acceso a internet, recursos tecnológicos como tabletas, computadoras, entre otros, hasta la formación docente en competencias digitales. Otros aspectos abiertos como disponibilidad de tiempo para preparar clases o el acompañamiento técnico de la institución.

En el tercer objetivo describimos cómo las condiciones favorables permiten que los estudiantes participen activamente, colaboren y desarrollen habilidades para el desarrollo del pensamiento crítico, la apertura al cambio y la motivación docente pueden favorecer el proceso educativo, no obstante, siempre se identifican dificultades como la resistencia al uso de tecnologías, clases poco dinámicas o bajo nivel de motivación estudiantil.

El análisis permite comprender que el uso de metodologías activas en Entornos Virtuales de Aprendizaje, no depende únicamente de la propuesta de la dirección del centro educativo o de la voluntad del docente, sino de una estructura educativa preparada para poder brindar acompañamiento en necesidades técnicas y sostener el cambio metodológico. Esta triangulación de datos confirma que cuando se alinean las condiciones pedagógicas, institucionales, tecnológicas y actitudinales es posible convertir la experiencia educativa en un proceso más significativo y adaptado al desafío de enseñanza virtual.

CAPÍTULO V: CONCLUSIONES/RECOMENDACIONES Y/O PROPUESTA.

5.1 CONCLUSIONES

Las siguientes conclusiones del estudio permiten comprender que la implementación de metodologías activas en entornos virtuales constituye un proceso más complejo que depende de factores pedagógicos, institucionales, tecnológicos y actitudinales.

- Condiciones pedagógicas: la educación virtual en las instituciones exigen que los docentes tengan competencias técnicas para el buen manejo de las plataformas educativas y de software interactivos y a los estudiantes, poseer las habilidades mínimas para recibir de manera activa las clases en línea, pero en esta investigación se ha encontrado que existe una deficiencia de implementación de estrategias educativas, métodos y técnicas por parte de los docentes al desarrollar sus clases virtuales originando desmotivación por parte de los estudiantes, poco interés en participar en el proceso de enseñanza.
- Condiciones Institucionales: en la propuesta pedagógica institucional, existe una visión estratégica favorable en el uso de los EVA y metodologías activas. Sin embargo, el apoyo institucional no resulta ser el adecuado. Esta incidencia genera un contraste en las prácticas docentes, desvaneciendo el impacto de la política institucional, ya que en esta no están claros los lineamientos técnicos y estratégicos en el uso de entornos virtuales, lo que limita la sostenibilidad de desarrollar clases virtuales.
- Condiciones tecnológicas: Aunque el centro educativo dispone de plataformas y recursos básicos, la conectividad deficiente a internet y la brecha digital entre los estudiantes se establecen como las principales barreras estructurales. Estas limitaciones afectan la continuidad y la implementación de las metodologías activas, obligando a los docentes a recurrir a prácticas pedagógicas menos interactivas, afectando el proceso de enseñanza-aprendizaje y limitando la participación activa del estudiante en entornos virtuales.

- Condiciones actitudinales: docentes y estudiantes demuestran una disposición positiva hacia la innovación y la aplicación de metodologías activas en EVA. Sin embargo, se ve amenazada constantemente por las limitaciones pedagógicas y tecnológicas, lo que se percibe que la motivación no es sostenible sin el apoyo estructural adecuado, lo que genera la dependencia de prácticas educativas tradicionales.
- Con la información recopilada, se evidencia que, los docentes han recibido procesos ocasionales de capacitaciones sobre el uso de plataformas como Google Classroom y otras herramientas que generan procesos interactivos en línea, en su práctica diaria se limitan a usar envío y recepción de guías o tareas de trabajo enviadas por medio de WhatsApp, dejando a un lado el aspecto interactivo y dinámico de las plataformas.

5.2 RECOMENDACIONES

Las siguientes recomendaciones buscan mitigar las barreras institucionales, pedagógicas, tecnológicas y actitudinales que enfrentan docentes y estudiantes, con el fin de fortalecer los procesos de enseñanza más activos, coherentes y sostenibles a largo plazo, bajo el enfoque de metodologías activas aplicadas en entornos virtuales de aprendizaje.

- Fortalecer las competencias pedagógicas digitales a nivel institucional a través del diseño e implementación de un Plan de Desarrollo Profesional Docente continuo, que supere la formación técnico-básica y se enfoque en el diseño instruccional para Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA). Dicho plan, debe capacitar a los docentes en la aplicación estratégica de metodologías activas y el uso creativo de herramientas digitales, enseñando cómo transformar las guías de trabajo en experiencias de aprendizaje dinámicas y significativas. Logrando en este proceso incrementar la participación y la motivación estudiantil, superando así las deficiencias y dificultades actuales del centro educativo.
- Consolidar un sistema de apoyo institucional que facilite la implementación efectiva de los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) y las metodologías activas. Esto requiere

articular esfuerzos entre la gestión académica y docente, garantizando los recursos, la formación continua y el acompañamiento necesario para que la práctica educativa sea coherente con la visión estratégica de la propuesta pedagógica institucional.

- Para garantizar la continuidad de las metodologías activas, resulta fundamental atender las barreras tecnológicas existentes, mejorando la conectividad y facilitando el acceso equitativo a dispositivos y recursos digitales. Esto permitirá a los docentes mantener prácticas pedagógicas interactivas y favorecer un aprendizaje inclusivo y efectivo.
- Es necesario promover el uso efectivo de las plataformas digitales mediante acompañamiento, seguimiento y plan estratégico que incentive la adopción de herramientas interactivas más allá del envío de guías y tareas. Esto permitirá aprovechar plenamente las funcionalidades de los entornos virtuales y fomentar prácticas pedagógicas más dinámicas e interesantes.
- Con el objetivo de aprovechar la disposición positiva de docentes y estudiantes hacia la innovación y las metodologías activas en los Entornos Virtuales de Aprendizaje, se recomienda implementar un plan integral de apoyo institucional. Este plan debe incluir provisión de recursos tecnológicos, formación continua, acompañamiento y estrategias de seguimiento que permitan superar las limitaciones existentes. De esta manera, se fortalecerá la motivación de los participantes y se alineará con una práctica basada en una visión institucional más efectiva.

5.3 PROPUESTA

PROPUESTA DE FORTALECIMIENTO PARA LAS ESTRATEGIAS DE METODOLOGÍAS ACTIVAS EN ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

I. OBJETIVO GENERAL

Propones una estructura de fortalecimiento para El Centro Escolar Cantón El Palmo que permita impulsar la implementación efectiva de metodologías activas en Entornos Virtuales de Aprendizaje, para obtener mejores resultados en el proceso educativo.

II. OBJETIVOS ESPECIFICOS

Fortalecer las estrategias de enseñanza-aprendizaje centradas en el estudiante creando un diseño de enseñanza híbrido y flexible para mejorar la aplicación de metodologías activas.

Fomentar la autonomía y colaboración entre estudiantes y maestros creando un programa de incentivos, para que los docentes puedan innovar con éxito en metodologías activas y para los estudiantes promoviendo dinámicas o juegos que refuercen el trabajo en equipo.

Comunicar de manera clara y precisa a la comunidad educativa, la propuesta pedagógica institucional que fomenta el uso de metodologías activas, brindando un acompañamiento técnico y pedagógico para fortalecer la práctica docente

III. EQUIPOS DE APOYO

Equipo pedagógico docente: conformado por director, subdirección y tres docentes.

Equipo de padres de familia: conformado por 6 padres de familia comprometidos con la educación.

IV. ÁREAS DE TRABAJO

A) Capacitaciones a los docentes:

Desarrollo de temas:

- Diseño curricular híbrido y flexible integrador de metodologías activas en la planificación académica.
- Estrategias de atención a la diversidad e inclusión en Entornos Virtuales de Aprendizaje, enfocadas en la atención individualizada y las diferencias de aprendizaje.
- Uso pedagógico de herramientas digitales Gamificación y colaboración para garantizar el dominio efectivo y la transferencia de conocimientos a la práctica.

B) Estrategias de comunicación con la comunidad educativa

Acciones a tomar:

- Desarrollo de un boletín digital o web institucional para comunicar de manera clara la propuesta pedagógica y el progreso de la implementación de metodologías activas.
- Implementación de canales de comunicación directa y efectiva con padres de familia
Ejemplo: Uso de WhatsApp institucional, reuniones virtuales periódicas para fomentar el trabajo colaborativo.
- Realización de tutorías y foros de diálogo maestro-estudiante para construir un mejor vínculo pedagógico en el aula virtual.

C) Estrategia de incentivos para los docentes

Eventos o actividades:

- Concurso de innovación educativa en Metodologías Activas en EVA, reconociendo a las mejores prácticas docentes que logren resultados significativos en participación y aprendizaje
- Jornadas de intercambio de buenas prácticas docentes donde se pueda generar una formalización del aprendizaje colaborativo entre docentes, para compartir experiencias exitosas y apoyar la formación continua.

D) Mejoras de la calidad tecnológica instalada en el centro educativo

Gestiones de la dirección del centro escolar:

- Gestión de mejoras en la conectividad y cobertura de internet para asegurar que la señal sea completa y estable en toda la zona, minimizando la motivación volátil de los estudiantes.
- Adquisición o actualización de equipos tecnológicos como: computadoras, tablets, proyectores, para optimizar el uso de las plataformas virtuales y garantizar la efectividad de las metodologías activas.
- Fortalecimiento del soporte técnico institucional para asegurar tiempos de respuesta ágiles y documentar eficientemente los incidentes técnicos y sus soluciones.

V. ESTRATEGIAS METODOLOGICAS

Las estrategias metodológicas se centrarán en enfoques que promueven la participación activa, el pensamiento crítico, el aprendizaje autónomo y el trabajo colaborativo, tal como se evidenció en los hallazgos de la investigación.

- Gamificación: Aplicación de dinámicas de juego, retos, encuestas y cuestionarios en línea para aumentar la participación, la motivación y el compromiso de los estudiantes.
- Aprendizaje Colaborativo: Fomentar la interacción estudiante-estudiante a través de la coproducción de conocimiento, la creación de videos y los trabajos de equipo.
- Aprendizajes Basados en Proyectos (ABP) y estudio de casos: Uso de problemas de la vida real o simulados para que los estudiantes desarrollen habilidades de razonamiento crítico y resolución de problemas.

- Aula invertida (Flipped Classroom): Utilización de videos o materiales breves y visuales para el estudio previo, liberando el tiempo de clase virtual para actividades prácticas, lúdicas y de discusión.

VI. SEGUIMIENTO Y SUPERVISION DE LAS ACCIONES

Tabla3: Cuadro de indicadores

ACCION DEL ÉXITO Y SUPERVISIÓN	INDICADORES DEL ÉXITO
Monitoreo y acompañamiento pedagógico al desempeño del docente	Aumento en el porcentaje de docentes que integran las metodologías activas
Ejemplo: Incluir observaciones de clases virtuales al menos una vez por período y la revisión de planificaciones para verificar la integración efectiva de metodologías activas.	Meta: Lograr que el 80% de las planificaciones docentes incorporen alguna metodología activa digital como: Gamificación, ABP, Flipped, Classroom, etc.
Medición periódica de la actitud y satisfacción de la comunidad educativa.	Disminución de la percepción de las clases aburridas o poco participativas por parte de los estudiantes.
Ejemplo: Aplicación de cuestionarios trimestrales a estudiantes para medir el nivel de participación activa. A los docentes les evaluarán la percepción sobre el apoyo institucional y la capacitación recibida.	Meta: Reducir la percepción negativa asociada a fallas de señal y mejorar en un 90% la percepción positiva de los docentes hacia la innovación.
Registró, reporte y análisis de incidentes tecnológicos.	Reducción en la periodicidad y tiempo de resolución de fallas de conexión y problemas con el equipo.

<p>Ejemplo: Llevar un control periódico de las fallas de conexión e incidentes del equipo tecnológico para subsanar y garantizar el uso correcto de los mismos.</p>	<p>Meta: Lograr un tiempo de respuesta a incidentes tecnológicos menor a 24 horas, con el fin de reducir los reportes de fallas tecnológicas en un 30% en seis meses.</p>
--	--

Elaborado por el equipo investigador

VII. BIBLIOGRAFÍA DE LA PROPUESTA

Centro Escolar Cantón El Palmo. (2025). *Propuesta Pedagógica Institucional del Centro Escolar Cantón El Palmo.*

Guzmán Romero, L. A., Soto Flores, L. A., & Rivera Lobo, A. A. (2025). *Condiciones para la aplicación de metodologías activas en entornos virtuales de aprendizaje* (Tesis de Maestría, Universidad Gerardo Barrios).

BIBLIOGRAFÍA

- Abreu, J. L. (Diciembre de 2014). *El Método de la Investigación*. [http://www.spentamexico.org/v9-n3/A17.9\(3\)195-204.pdf](http://www.spentamexico.org/v9-n3/A17.9(3)195-204.pdf).
- Berenguer, C. (2016). *Acerca de la utilidad del aula invertida o flipped classroom. XIV Jornadas de Redes de Investigación en Docencia Universitaria: investigación, innovación y enseñanza universitaria: enfoques pluridisciplinares*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5601467>.
- Bueno, P. M., & Fitzgerald, V. L. (2004). *APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS PROBLEM – BASED LEARNING*. <http://148.202.167.116:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/574/Aprendizaje%20basado%20en%20problemas.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Cambo, F. M., Zatan, M. P., Pluas, E. M., & Toapanta, A. Y. (Marzo de 2022). *Software interactivo para apoyar el proceso y el aprendizaje de las matemáticas para los primeros de secundaria. Revista Científica Ecuatoriana*. <https://doi.org/10.46480/esj.6.1.183>.
- Chadwick, C. B. (2001). *La psicología de aprendizaje del enfoque constructivista. Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (México)*. <https://www.redalyc.org/pdf/270/27031405.pdf>.
- Cobo Gonzales, G., & Valdivia Cañotte, S. M. (Junio de 2017). *Aprendizaje Basado en Proyectos*. <https://repositorio.pucp.edu.pe/items/d95cf11b-ccb4-4777-9b92-ef54b772fbbd>.
- Coreas Bonilla, Carlos Vinicio. (2024). *Didáctica en Entornos Virtuales de Aprendizaje rumbo a la transformación digital de la formación docente*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9358124>.
- Diario Co Latino. (09 de Marzo de 2019). *Una Niña, un Niño, una Computadora: Un futuro promisorio para El Salvador*. https://www.diariocolatino.com/una-nina-un-nino-una-computadora-un-futuro-promisorio-para-el-salvador/#google_vignette.
- Díaz Quilla, J. P., Carbonel Alta, G. Z., & Picho Durand, D. J. (Mayo de 2021). *LOS SISTEMAS DE GESTIÓN DE APRENDIZAJE (LMS) EN LA EDUCACIÓN VIRTUAL*. <https://revista.grupocieg.org/wp-content/uploads/2021/06/Ed.5087-95-Diaz-Carbonel-Picho.pdf>.
- Elosúa, R. (1993). *Estrategias para enseñar y aprender a pensar*. https://www.academia.edu/10363045/ELOSUAestrategiasmetacognitivas_PDF.
- Ferrón, M. Á., & Cañizares, L. S. (2014). *Conocimiento, valoración y utilización, por parte del alumnado, de «Google Drive» como herramienta de trabajo cooperativo. Ediciones de la Universidad de Salamanca*. <https://doi.org/10.14201/et20143212352>.
- Góngora, J. J. (2005). *La autogestión del aprendizaje en ambientes educativos centrados en el alumno*. <https://www.academia.edu/34447137/Autogestion>.

- ITCA-FEPADE. (ENERO - DICIEMBRE de 2022). *Revista Tecnológica*.
<https://www.itca.edu.sv/wp-content/uploads/2023/02/RevistaTecnologica2022.pdf>.
- Lascano, W. A., López, F. d., Jarrín, E. N., Moposita, A. G., & Vinuesa, V. A. (2024). *Metodologías Activas para Impulsar el Proceso Enseñanza-Aprendizaje*.
 file:///C:/Users/admin/Downloads/Dialnet-MetodologiasActivasParaImpulsarElProcesoEnsenanzaA-9589735.pdf.
- Linares, A. R. (s.f.). *Desarrollo Cognitivo*.
https://www.academia.edu/36267436/teorias_desarrollo_cognitivo_0_pdf.
- Lucena, F. N., & Liesenberg, H. K. (1994). *Interfaces hombre-computadora: Una primera introducción*. <https://ic.unicamp.br/~reltech/1994/94-07.pdf>.
- Martín, L. Y., Mendoza, L. G., & Nieves, L. M. (2016). *Guía para el diseño de objetos virtuales de aprendizaje (OVA). Aplicación al proceso enseñanza-aprendizaje del área bajo la curva de cálculo integral*. *Revista Científica General José María Córdova*. <https://doi.org/10.21830/19006586.46>.
- Martínez, A. G., & Córdova, M. d. (Febrero de 2024). *INCIDENCIA DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE. UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR*.
<https://repositorio.ues.edu.sv/server/api/core/bitstreams/757982c8-b9ec-40ad-b370-89f935bb0526/content>.
- Martínez, L. M. (2019). *Aprendizaje centrado en el estudiante, hacia un nuevo arquetipo docente*. Ediciones Universidad de Salamanca.
<https://doi.org/10.14201/et2019371139154>.
- Martínez-Fernández, R. (Junio de 2007). *Concepción de aprendizaje y estrategias metacognitivas en estudiantes universitarios de psicología*.
<https://revistas.um.es/analesps/article/view/23261/22541>.
- Medina, J. M., Medina, I. I., & Rojas, F. R. (Marzo- Julio de 2019). *Uso de objetos virtuales de aprendizaje OVAs como estrategia de enseñanza – Aprendizaje Inclusivo y Complementario para los cursos teórico-prácticos*. *Revista Educación en Ingeniería*. <https://educacioneningenieria.org/index.php/edi/article/view/602>.
- Moreira, M. A. (s.f.). *WEBQUEST. UNA ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO UNA ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO*. Laboratorio de Educación y Nuevas Tecnologías Universidad de La Laguna. <https://manarea.webs.ull.es/materiales/webquest/webquest.pdf>.
- Olivares, S. L., Islas, J. R., Garín, M. J., Chapa, J. A., Hernández, C. H., & Ortega, L. O. (2021). *Modelo Educativo Tec21: retos para una vivencia que transforma*. Mexico:
<https://play.google.com/books/reader?id=aF47EAAAQBAJ&pg=GBS.PT4&hl=es>.
- Palma Cedeño, M., Cevallos Vélez, K., Cevallos Vélez, K., & Loo Lara, D. (2023). *Los entornos virtuales de aprendizaje una alternativa de solución a los procesos educativos en tiempos de pandemia*.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9249289>.
- PBLWorks. (24 de Enero de 2011). *Project Based Learning: Explained*. (SPANISH).
<https://www.youtube.com/watch?v=wL4n-PdQXGs>.
- Pérez, F. C. (2013-2014). *LA TEORÍA DEL DESARROLLO COGNITIVO DE PIAGET APLICADA EN LA CLASE DE PRIMARIA*.

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/5844/TFG-B.531.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

- Ponce, E. A., Meralaura, L. I., Ledesma, N. V., Cevallos, F. A., & Zambrano, A. E. (Mayo-Junio de 2023). *Los entornos virtuales de aprendizaje EVA como innovación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de nivelación de carrera en la universidad técnica de Manabí*. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i3.2309.
- Rodriguez, C. A. (Marzo de 2018). *GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN SUPERIOR: EXPERIENCIA INNOVADORA PARA MOTIVAR ESTUDIANTES Y DINAMIZAR CONTENIDOS EN EL AULA*. *EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*. ISSN 1135-9250. <https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec/article/view/927/pdf>.
- Salinas, M. I. (2011). *Entornos virtuales de aprendizaje en la escuela: tipos, modelo didáctico y rol del docente*. Universidad Católica de Argentina. https://wadmin.uca.edu.ar/public/ckeditor/Facultad%20de%20Ciencias%20Sociales/PDF/educacion/articulos-educacion-eva-en-la-escuela_web-depto.pdf.
- Salomão, A. (20 de Diciembre de 2023). *Entrevistas semiestructuradas en la investigación cualitativa. mind the graph*. <https://mindthegraph.com/blog/es/nitel-arastimalarda-yari-yapisal-gorismeler/>.
- Sampieri, R. H., Collado, C. F., & Lucio, P. B. (s.f.). *Metodología de la Investigación 6° Edición*. México D.F: https://www.paginaspersonales.unam.mx/app/webroot/files/981/Investigacion_sampieri_6a_ED.pdf.
- Sanchez, C. (08 de 02 de 2019). *Normas APA – 7ma (séptima) edición*. <https://normas-apa.org/referencias/citar-un-blog/>.
- SMOWL. (2023). *Metodologías activas: definición, tipos y ejemplos*. <https://smowl.net/es/blog/metodologias-activas/>.
- Suñiga, Y. S., & Bastidas, A. A. (MAYO de 2025). *Entorno Virtual de Aprendizaje con metodologías activas para el fortalecimiento de la motivación*. <https://www.cienciayeducacion.com/index.php/journal/article/view/zenodo.15519215/1176>.
- UNIR. (2021). *Metodologías activas*. <https://www.unir.net/revista/educacion/metodologias-activas/>.
- Universidad Luterana Salvadoreña. (2021). *La educación virtual antes y en pandemia del Covid 19*. Brechas. <https://www.uls.edu.sv/sitioweb/images/pdf/REPOSITORIO%20DE%20INVESTIGACIONES/Brechas%20educativas.pdf>.
- Vadillo Casero, P. J. (25 de Enero de 2018). *La Clase Invertida ("Flipped Classroom"), una nueva*. <https://core.ac.uk/download/pdf/235854335.pdf>.

ANEXOS

ANEXO 1
UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS
FACULTAD DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN DOCENCIA CON ENFOQUE EN ENTORNOS VIRTUALES

Guía de entrevista- Dirigido para personal docente

Tema de investigación: “Condiciones para la aplicación de metodologías activas en entornos virtuales de aprendizaje”



DATOS GENERALES:

Nombre: _____ Género: _____ Edad: _____

Cargo que desempeña: _____ Grados a su cargo: _____

Tiempo de laborar en la institución: _____ Fecha: _____

Entrevistador:

Indicaciones:

Estimado/a participante: Gracias por acompañarnos en este estudio. A continuación, se le realizarán una serie de preguntas relacionadas con el uso de metodologías activas en los Entornos Virtuales de Aprendizaje del Centro Escolar Cantón El Palmo.

El objetivo es conocer, desde su experiencia, cuáles son las condiciones que facilitan o dificultan la aplicación de estas metodologías.

Valoramos profundamente su opinión, ya que sus aportes nos permitirán comprender mejor la realidad educativa y enriquecer este proceso de investigación. Le aseguramos que la información compartida será tratada con el mayor respeto, confidencialidad y utilizada únicamente con fines académicos.

Agradecemos profundamente el tiempo y la disposición que nos brinda para contribuir a esta investigación.

GUÍA DE PREGUNTAS

Categoría: Condiciones Institucionales

1. ¿Cómo describiría la propuesta pedagógica del centro educativo y de qué manera respalda la implementación de metodologías activas en entornos virtuales de aprendizaje?
1. ¿Qué acciones o estrategias ha implementado el centro educativo para promover enfoques participativos y centrados en el estudiante en entornos los virtuales de aprendizaje?
2. ¿Ha recibido algún tipo de capacitación, acompañamiento u orientación específica sobre el uso de metodologías activas en entornos virtuales? Describa su experiencia

Categoría: Metodologías Activas

3. ¿Qué metodologías activas ha puesto en práctica en los entornos virtuales de aprendizaje del centro educativo?
4. ¿Qué acciones incorpora para fomentar la participación activa y el aprendizaje autónomo de sus estudiantes en entornos virtuales de aprendizaje?
5. ¿Qué tipo de actividades colaborativas ha desarrollado utilizando metodologías activas en entornos virtuales de aprendizaje?
6. ¿Cómo evalúa la efectividad de las metodologías activas en los entornos virtuales de aprendizaje?
7. ¿Qué aspectos considera que facilitan o dificultan la aplicación de metodologías activas en los entornos virtuales de aprendizaje?

8. ¿Cómo describe su experiencia al implementar metodologías activas en los entornos virtuales de aprendizaje?

Subcategoría: Condiciones Pedagógicas

9. ¿Qué estrategias o recursos didácticos considera importantes en la planificación de las clases virtuales para que el aprendizaje sea activo y centrado en el estudiante?
10. ¿Cómo ha adaptado las estrategias de enseñanza al entorno virtual para mantener a los estudiantes motivados y comprometidos con el aprendizaje?
11. ¿Qué resultados ha notado en sus estudiantes al implementar este tipo de estrategias en los entornos virtuales de aprendizaje?
12. ¿De qué manera considera que el progreso de sus estudiantes está relacionado con las estrategias y metodologías que implementa en entornos virtuales de aprendizaje?

Subcategoría: Condiciones Tecnológicas

13. ¿Qué plataformas, aplicaciones o programas en línea están disponibles en el centro educativo y cuáles utiliza actualmente para el desarrollo de actividades académicas en Entornos Virtuales de Aprendizaje?
14. ¿Qué dispositivos tecnológicos (Computadora, Tablet, Celular) se encuentran disponibles en el centro educativo y cuáles utiliza para el desarrollo de las actividades académicas en los entornos virtuales de aprendizaje?
15. ¿Qué limitaciones tecnológicas enfrenta usted y sus estudiantes para desarrollar las prácticas educativas en los entornos virtuales de aprendizaje?

Subcategoría: Condiciones Actitudinales

16. ¿Cómo ha vivido el proceso de adaptar su enseñanza a los entornos virtuales de aprendizaje? ¿Qué aspectos le han resultado más fáciles y cuáles han sido los más desafiantes?

17. ¿Qué opinión tiene sobre el uso de metodologías activas en la enseñanza virtual para mantener a los estudiantes interesados y comprometidos con el aprendizaje?

18. ¿Qué cambios o mejoras considera necesarios en el centro educativo para aplicar de manera efectiva las metodologías activas en entornos virtuales de aprendizaje?

ANEXO 2
UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS
FACULTAD DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN DOCENCIA CON ENFOQUE EN ENTORNOS VIRTUALES

Guía de entrevista- Dirigido para estudiantes

Tema de investigación: “Condiciones para la aplicación de metodologías activas en entornos virtuales de aprendizaje”



DATOS GENERALES:

Nombre: _____ Género: _____ Edad: _____

Grado: _____ Fecha: _____

Entrevistador:

Indicaciones:

Estimado/a participante: Gracias por acompañarnos en este estudio. A continuación, se le realizarán una serie de preguntas relacionadas con el uso de metodologías activas en los Entornos Virtuales de Aprendizaje del Centro Escolar Cantón El Palmo.

El objetivo es conocer, desde su experiencia, cuáles son las condiciones que facilitan o dificultan la aplicación de estas metodologías.

Valoramos profundamente su opinión, ya que sus aportes nos permitirán comprender mejor la realidad educativa y enriquecer este proceso de investigación. Le aseguramos que la información compartida será tratada con el mayor respeto, confidencialidad y utilizada únicamente con fines académicos.

Agradecemos profundamente el tiempo y la disposición que nos brinda para contribuir a esta investigación.

GUÍA DE PREGUNTAS

Categoría: Condiciones Institucionales

1. ¿Qué actividades o ideas ha puesto en práctica tu centro educativo para que las actividades en línea sean más dinámicas y entretenidas?
2. ¿Has recibido alguna orientación o capacitación por parte de tu centro educativo sobre cómo usar herramientas o participar en actividades virtuales? Comenta sobre tu experiencia

Categoría: Metodologías Activas

3. En la modalidad virtual, ¿Qué actividades o maneras de enseñar de tus docentes te han ayudado a comprender mejor los temas de estudio?
4. ¿Qué actividades te parecen más interesantes o fáciles de seguir en línea? (Por ejemplo: juegos, videos, trabajo en grupo, debates, etc.)
5. ¿Has realizado trabajos en equipo o tareas en línea con tus compañeros? Describe sobre tu experiencia.
6. ¿Cómo describirías las actividades en línea? ¿Son parecidas a las presenciales o diferentes?
7. ¿Cómo aprendiste a usar las diferentes plataformas virtuales para poder realizar tus actividades en línea?

8. ¿Cuáles son las estrategias o dinámicas que más te gustan a ti? ¿Por qué?

Subcategoría: Condiciones Pedagógicas

9. ¿Qué tipo de actividades o dinámicas te motivan a participar más en la modalidad virtual? ¿Puedes compartir un ejemplo?

10. ¿Cómo te sientes cuando participas activamente en las actividades virtuales? ¿Consideras que se facilita más el aprendizaje o se dificulta?

11. ¿Cómo describirías la participación de tus compañeros y la tuya cuando los profesores aplican nuevas dinámicas y formas de enseñanza en las clases virtuales?

Subcategoría: Condiciones Tecnológicas

12. ¿Qué herramientas digitales (Plataformas, aplicaciones, programas, etc.) utilizas más para tus clases virtuales?

13. ¿Con qué dispositivo te conectas a clases normalmente (Computadora o laptop, celular, Tablet)? ¿Lo usas sólo tú o lo compartes con alguien más?

14. ¿Qué tan fácil o difícil es para ti conectarte a internet para asistir a clases? ¿Te ha pasado que no puedes conectarte por fallas de señal, datos o falta de equipo?

15. ¿Tienes apoyo en casa (Familia, hermanos) si tienes problemas con el internet o la tecnología para la clase virtual?

Subcategoría: Condiciones Actitudinales

16. ¿Qué te gusta y qué no te gusta de las actividades virtuales? ¿Por qué?

17. ¿Crees que las metodologías creativas y participativas te ayudan a aprender mejor en la modalidad virtual? ¿Por qué?

18. ¿Qué consideras que los profesores podrían mejorar para que las actividades virtuales sean más dinámicas, fáciles de comprender e interesantes?

ANEXO 3
UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS
FACULTAD DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN DOCENCIA CON ENFOQUE EN ENTORNOS VIRTUALES

Guía de entrevista- Dirigido para el director/a

Tema de investigación: “Condiciones para la aplicación de metodologías activas en entornos virtuales de aprendizaje”



DATOS GENERALES:

Nombre: _____ Género: _____ Edad: _____

Cargo que desempeña: _____

Tiempo de laborar en la institución: _____ Fecha: _____

Entrevistador: _____

Indicaciones:

Estimado/a participante: Gracias por acompañarnos en este estudio. A continuación, se le realizarán una serie de preguntas relacionadas con el uso de metodologías activas en los Entornos Virtuales de Aprendizaje del Centro Escolar Cantón El Palmo.

El objetivo es conocer, desde su experiencia, cuáles son las condiciones que facilitan o dificultan la aplicación de estas metodologías.

Valoramos profundamente su opinión, ya que sus aportes nos permitirán comprender mejor la realidad educativa y enriquecer este proceso de investigación. Le aseguramos que la información compartida será tratada con el mayor respeto, confidencialidad y utilizada únicamente con fines académicos.

Agradecemos profundamente el tiempo y la disposición que nos brinda para contribuir a esta investigación.

GUÍA DE PREGUNTAS:

Categoría: Condiciones Institucionales

1. ¿Cuál es la visión pedagógica de la institución respecto al uso de Entornos Virtuales de Aprendizaje?
2. ¿Cuáles políticas o acciones institucionales se han desarrollado para apoyar la capacitación docente en competencias digitales y tecnológicas?
3. ¿Qué lineamientos se han establecido para fomentar el uso de metodologías activas en clases virtuales?

Categoría: Metodologías Activas

4. ¿Considera que las metodologías de enseñanza aprendizaje implementadas por medio de herramientas digitales están facilitando la comunicación entre estudiantes y el personal docente?
5. ¿Qué metodologías activas promueve la institución para entornos virtuales “por ejemplo aprendizaje colaborativo, ABP, aula invertida, gamificación, estudio de casos, otros”?
6. ¿Qué criterios institucionales para valorar la efectividad de metodologías en modalidad virtual “autonomía, participación, colaboración, resultados de aprendizaje, evidencias entre otros”?

Subcategoría: Condiciones Pedagógicas

7. Desde su rol, ¿Cómo evalúa la preparación de su equipo docente para planificar y aplicar metodologías activas en entornos virtuales de aprendizaje?

8. ¿Qué tipo de seguimiento institucional existen actualmente para valorar la efectividad de estas metodologías en el proceso de enseñanza- aprendizaje?
9. ¿Cómo se apoya a los docentes que requieren fortalecer sus competencias pedagógicas para implementar nuevas estrategias?

Subcategoría: Condiciones Tecnológicas

10. ¿Qué plataformas institucionales están disponibles (repositorios, videoconferencias, LMS ejemplos, Moodle, Canvas Blackboard, Classroom)??
11. ¿Cómo describiría la infraestructura, conectividad y acceso a internet con el que cuenta el centro educativo?
12. ¿Existe algún tipo de soporte técnico institucional que se les brinde a los docentes o estudiantes (ejemplo tiempos de respuesta, canal de incidentes responsables de solución)? ¿Como se documentan?

Subcategoría: Condiciones Actitudinales

13. ¿Cómo percibe la motivación del equipo docente hacia la integración de metodologías activas en entornos virtuales? ¿Cuáles factores fortalecen o debilitan?
14. ¿Cómo describe la percepción institucional sobre la efectividad en términos de inclusión, aprendizaje y participación?
15. Desde su rol directivo ¿Cuáles son las prioridades para fortalecer la aplicación de metodologías activas?

ANEXO 4

SOLICITUD DE AUTORIZACIÓN

Universidad Gerardo Barrios
Facultad de Postgrado
Maestría en Docencia con Enfoque en Entornos Virtuales



Señor/a director/a:
Centro Escolar Cantón El Palmo

Por medio de la presente nos dirigimos a usted en calidad de estudiante de la **Maestría en Docencia con Enfoque en Entornos Virtuales** de la **Universidad Gerardo Barrios** con el propósito de solicitar su autorización para la aplicación de tres guías de entrevista. En referencia a nuestro proyecto de investigación de tesis **“Condiciones para la aplicación de metodologías activas en entornos virtuales de aprendizaje.”**

Las guías serán aplicadas a los participantes:

- Director (uno)
- Docentes (tres)
- Estudiantes (seis)

La información que se recopilará será únicamente con fines académicos, garantizando la confidencialidad y respeto de los participantes.

Agradecemos de antemano, su valiosa colaboración y el apoyo que nos brinda en este proceso de investigación educativa.

F. _____

Director/a.

Nombre:

Estudiantes de la Facultad de Posgrado Maestría en Docencia con Enfoque en Entornos Virtuales de la Universidad Gerardo Barrios.

LIC. Lebi Antonio Guzmán Romero “MPNV133222”

ING. Luis Alonso Soto Flores “MPNV149922”

ING. Alexis Alfredo Rivera Lobo “MPNV150422”

ANEXO 5

SOLICITUD DE AUTORIZACIÓN

Universidad Gerardo Barrios
Facultad de Postgrado
Maestría en Docencia con Enfoque en Entornos Virtuales



Estimado padre/madre de familia.

Reciba un cordial saludo, nos dirigimos en calidad de estudiantes de la **Maestría en Docencia con Enfoque en Entornos Virtuales** de la **Universidad Gerardo Barrios** con el propósito de solicitar su autorización para que su hijo participe en una entrevista breve, en referencia a nuestro proyecto de investigación de tesis **“Condiciones para la aplicación de metodologías activas en entornos virtuales de aprendizaje.”**

Autorización.

Yo. _____ padre de familia del estudiante _____ autorizo la participación de mi hijo/a en la entrevista correspondiente a la investigación mencionada.

La información que se recopilará será únicamente con fines académicos, garantizando la confidencialidad y respeto de los participantes.

F _____

Padre/Madre de familia.

Estudiantes de la Facultad de Posgrado Maestría en Docencia con Enfoque en Entornos Virtuales de la Universidad Gerardo Barrios.

LIC. Lebi Antonio Guzmán Romero “MPNV133222”

ING. Luis Alonso Soto Flores “MPNV149922”

ING. Alexis Alfredo Rivera Lobo “MPNV150422”

ANEXO 6
UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS
FACULTAD DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN DOCENCIA CON ENFOQUE EN ENTORNOS VIRTUALES

Vaciado de datos- Entrevista personal docente

Tema de investigación: “Condiciones para la aplicación de metodologías activas en entornos virtuales de aprendizaje”



DATOS GENERALES:

Docente:	1	Género:	Masculino
Edad:	51 años	Cargo:	Docente
Grados a su cargo:	5°, 6° y 7° Grado	Tiempo de laborar en la institución:	17 años
Fecha:	04/09/2025	Entrevistador:	

Docente:	2	Género:	Femenino
Edad:		Cargo:	Docente
Grados a su cargo:	4,5 y 6 Educación parvularia	Tiempo de laborar en la institución:	13 años
Fecha:	04/09/2025	Entrevistador:	

Docente:	3	Género:	Masculino
Edad:	62	Cargo:	Docente
Grados a su cargo:	3°, 8° y 9° Grado	Tiempo de laborar en la institución:	8 años
Fecha:	04/09/2025	Entrevistador:	

Desarrollo de la entrevista	
Categoría: Condiciones Institucionales	
1. ¿Cómo describiría la propuesta pedagógica del centro educativo y de qué manera respalda la implementación de metodologías activas en entornos virtuales de aprendizaje?	
	Respuesta docente 1: <i>“Nuestra propuesta educativa respalda las metodologías activas estableciendo principios centrados en los estudiantes, promoviendo el aprendizaje participativo, que incluyen plataformas y herramientas”</i>
	Respuesta docente 2: <i>“Juegos simbólicos, motores, dramatización, arte de construcción, material concreto, plastilina, agua textura”</i>
	Respuesta docente 3: <i>“Aprendizaje centrado en el estudiante, uso de la tecnología, ambiente colaborativo, aprendizaje cooperativo, aprendizaje por proyectos y planificación cuidadosa”</i>
2. ¿Qué acciones o estrategias ha implementado el centro educativo para promover enfoques participativos y centrados en el estudiante en entornos los virtuales de aprendizaje?	
	Respuesta docente 1: <i>“Acciones que puedan diseñar clases interactivas como Google Classroom, Zoom, exposiciones en diapositivas y procesos sistemáticos”</i>
	Respuesta docente 2: <i>“Salir al patio, observación de plantas, insectos y desarrollo de la curiosidad motriz”</i>
	Respuesta docente 3: <i>“Actividades interactivas, autonomía, retroalimentación, discusiones, juegos colaboración en línea, mejorar la comprensión, desarrollar habilidades ya que para todo esto hay que hacer una planificación cuidadosa”</i>
3. ¿Ha recibido algún tipo de capacitación, acompañamiento u orientación específica sobre el uso de metodologías activas en entornos virtuales? Describa su experiencia	
	Respuesta docente 1: <i>“Sí en el uso y manejo de las (TIC)”</i>
	Respuesta docente 2: <i>“Es lo que permite implementar estrategias como juegos interactivos, videos, cuentos y canciones digitales”</i>
	Respuesta docente 3: <i>“No, realmente, todo lo que conozco es por practica autodidactica”</i>
Categoría Metodologías Activas	
4. ¿Qué metodologías activas ha puesto en práctica en los entornos virtuales de aprendizaje del centro educativo?	
	Respuesta docente 1: <i>“Uso de metodología o dinámicas de juego para motivar el aprendizaje, (gamificación y trabajo en conjunto para contribuir un conocimiento”</i>
	Respuesta docente 2: <i>“Juegos libres, simbólico, motores, desarrollo del lenguaje, la imaginación y expresión oral”</i>
	Respuesta docente 3: <i>“Proyectos, aprendizaje cooperativo, discusiones, debates y aula invertida”</i>

5. ¿Qué acciones incorpora para fomentar la participación activa y el aprendizaje autónomo de sus estudiantes en entornos virtuales de aprendizaje?
Respuesta docente 1: <i>“haciendo preguntas que ayuden en su participación activa del estudiante Ejemplo: donde han visto fracciones, decimales”</i>
Respuesta docente 2: <i>“Juegos con una intencionalidad para el desarrollo y el pensamiento crítico”</i>
Respuesta docente 3: <i>“Dinámicas, discusiones, lectura dirigida, comprensión y análisis”</i>
6. ¿Qué tipo de actividades colaborativas ha desarrollado utilizando metodologías activas en entornos virtuales de aprendizaje?
Respuesta docente 1: <i>“Ruedas de participación donde el estudiante se vuelve protagonista de la clase en cuanto a su participación activa como exposiciones activas empoderando reflexiones y sus puntos de vista”</i>
Respuesta docente 2: <i>“Donde los niños comparten fotos, dibujos del relato de una actividad para promover el juego”</i>
Respuesta docente 3: <i>“Tareas grupales, competencia sana, tareas en equipo”</i>
7. ¿Cómo evalúa la efectividad de las metodologías activas en los entornos virtuales de aprendizaje?
Respuesta docente 1: <i>“Usos de rubricas claras, presentaciones digitales, a través de presentaciones o diapositivas para definir un tema”</i>
Respuesta docente 2: <i>“Participación en dibujo, dinámicas, juegos y canciones”</i>
Respuesta docente 3: <i>“Excelentes porque cada alumno demuestra sus habilidades de acuerdo a su capacidad de conocimiento y aprendizaje”</i>
8. ¿Qué aspectos considera que facilitan o dificultan la aplicación de metodologías activas en los entornos virtuales de aprendizaje?
Respuesta docente 1: <i>“Aspectos que facilitan la aplicación de metodologías activas son las computadoras como recursos tecnológicos, proyectores y lo que dificulta el proceso es la falla de internet”</i>
Respuesta docente 2: <i>“Apoyo y participación de las familias, uso de plataformas sencillas como Google meet de acuerdo a su edad”</i>
Respuesta docente 3: <i>“La motivación, el deseo, la formación del docente, apoyo de la institución en recursos tecnológicos, resistencia al cambio, limitación de recursos, falta de apoyo”</i>
9. ¿Cómo describe su experiencia al implementar metodologías activas en los entornos virtuales de aprendizaje?
Respuesta docente 1: <i>“Una de las experiencias es la participación de los estudiantes donde los estudiantes se vuelven protagonistas de sus acciones de la clase a través de acciones que se ejecutan”</i>
Respuesta docente 2: <i>“Mi experiencia ya que aplicar metodologías con el estudiante me permite explorar, jugar, crear y expresar libremente su curiosidad. Soy flexible y valoro el aprendizaje desde la vivencia”</i>
Respuesta docente 3: <i>“Es excelente cuando el maestro tiene los recursos y el apoyo de la institución, pero con las limitaciones es un poco difícil”</i>

Subcategoría: Condiciones Pedagógicas
10. ¿Qué estrategias o recursos didácticos considera importantes en la planificación de las clases virtuales para que el aprendizaje sea activo y centrado en el estudiante?
Respuesta docente 1: <i>“Elaborar trabajos colaborativos para que el estudiante se vuelva protagonista del aprendizaje”</i>
Respuesta docente 2: <i>“Son estrategias lúdicas, juegos a base de aprendizaje, exploran, experimenta y contribuyen conocimiento”</i>
Respuesta docente 3: <i>“Material impreso, recursos digitales, juegos, evaluación justa, objetivos claros, recursos adecuados, actividades interactivas”</i>
11. ¿Cómo ha adaptado las estrategias de enseñanza al entorno virtual para mantener a los estudiantes motivados y comprometidos con el aprendizaje?
Respuesta docente 1: <i>“Utilizando estrategias como la Gamificación que se aplican dinámicas de juegos y competencias entre los estudiantes”</i>
Respuesta docente 2: <i>“Con actividades breves, visuales y participativas como cuentos, canciones y videos”</i>
Respuesta docente 3: <i>“Charlas motivacionales y ejemplos de miembros de la comunidad”</i>
12. ¿Qué resultados ha notado en sus estudiantes al implementar este tipo de estrategias en los entornos virtuales de aprendizaje?
Respuesta docente 1: <i>“Resultados positivos ya que por medio de las estrategias se vuelven más protagonistas del aprendizaje en la clase”</i>
Respuesta docente 2: <i>“Participación, el aprendizaje es más significativo, vivencial mejora su expresión oral”</i>
Respuesta docente 3: <i>“Mejora la autogestión del aprendizaje, desarrollo de competencias cognitivas y actitudinales, aumentar la motivación, participación, colaboración y aprendizaje personalizado”</i>
13. ¿De qué manera considera que el progreso de sus estudiantes está relacionado con las estrategias y metodologías que implementa en entornos virtuales de aprendizaje?
Respuesta docente 1: <i>“Ya que las estrategias nos dan una serie de acciones positivas en las cuales los estudiantes les parece más emocionante y la hace más fuerte en cuanto al razonamiento crítico”</i>
Respuesta docente 2: <i>“Acorde al interés y necesidad significativa, se utiliza metodologías y el desarrollo de habilidades”</i>
Respuesta docente 3: <i>“Es de suma importancia”</i>
Subcategoría: Condiciones Tecnológicas
14. ¿Qué plataformas, aplicaciones o programas en línea están disponibles en el centro educativo y cuáles utiliza actualmente para el desarrollo de actividades académicas en Entornos Virtuales de Aprendizaje?
Respuesta docente 1: <i>“Google Classroom, Zoom, el cuadro de actividades académicas las hacemos por medio de libros de texto y cuadernillos de ejercicios”</i>

Respuesta docente 2: <i>“Google Classroom y WhatsApp”</i>
Respuesta docente 3: <i>“Google Classroom, Meet, Zoom “</i>
15. ¿Qué dispositivos tecnológicos (Computadora, Tablet, Celular) se encuentran disponibles en el centro educativo y cuáles utiliza para el desarrollo de las actividades académicas en los entornos virtuales de aprendizaje?
Respuesta docente 1: <i>“Computadoras y proyectores para trabajar en actividades integradoras”</i>
Respuesta docente 2: <i>“Las Tablet y juegos de videos interactivos”</i>
Respuesta docente 3: <i>“Computadoras, Tablet, celular y proyector”</i>
16. ¿Qué limitaciones tecnológicas enfrenta usted y sus estudiantes para desarrollar las prácticas educativas en los entornos virtuales de aprendizaje?
Respuesta docente 1: <i>“La limitación más común para desarrollar algunas prácticas es el internet que no hace cobertura completa en toda la zona”</i>
Respuesta docente 2: <i>“Ninguna”</i>
Respuesta docente 3: <i>“La señal de internet”</i>
Subcategoría: Condiciones Actitudinales
17. ¿Cómo ha vivido el proceso de adaptar su enseñanza a los entornos virtuales de aprendizaje? ¿Qué aspectos le han resultado más fáciles y cuáles han sido los más desafiantes?
Respuesta docente 1: <i>“Entre los difíciles atender diferencias individuales de manera virtual y entre las más fáciles son el acceso a gran disponibilidad de materiales interactivos”</i>
Respuesta docente 2: <i>“Como una oportunidad para innovar, lo que resulta más fácil también en la comunicación”</i>
Respuesta docente 3: <i>“He tenido que adaptarme a los cambios, pero al final son muy positivos”</i>
18. ¿Qué opinión tiene sobre el uso de metodologías activas en la enseñanza virtual para mantener a los estudiantes interesados y comprometidos con el aprendizaje?
Respuesta docente 1: <i>“Con el uso de metodologías activas los estudiantes se sienten mas motivados y los estudiantes fomentan mas responsabilidad”</i>
Respuesta docente 2: <i>“Estas metodologías promueven la participación mas activa en los niños y niñas”</i>
Respuesta docente 3: <i>“Excelentes porque los educamos y les encanta el uso de la tecnología”</i>
19. ¿Qué cambios o mejoras considera necesarios en el centro educativo para aplicar de manera efectiva las metodologías activas en entornos virtuales de aprendizaje?

Respuesta docente 1: *“Tener más recursos tecnológicos para realizar acciones, que vengán a verificar los procesos de enseñanza aprendizaje y nos faciliten procesos de enseñanza con los estudiantes a través de metodologías activas en entornos virtuales”*

Respuesta docente 2: *“Fortalecer la comunicación con las familias y facilitar el trabajo colaborativo”*

Respuesta docente 3: *“Que se pueda actualizar y mejorar el equipo tecnológico”*

ANEXO 7
UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS
FACULTAD DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN DOCENCIA CON ENFOQUE EN ENTORNOS VIRTUALES

Vaciado de datos- Entrevistas estudiantes

Tema de investigación: “Condiciones para la aplicación de metodologías activas en entornos virtuales de aprendizaje”



DATOS GENERALES:

Estudiante:	1	Género:	Masculino
Edad:	N/A	Grado:	8°

Estudiante:	2	Género:	Masculino
Edad:	N/A	Grado:	9°

Estudiante:	3	Género:	Masculino
Edad:	14 años	Grado:	8°

Estudiante:	4	Género:	Femenino
Edad:	N/A	Grado:	7°

Estudiante:	5	Género:	Femenino
Edad:	15	Grado:	9°

Estudiante:	6	Género:	Femenino
Edad:	14	Grado:	8°

Desarrollo de la entrevista
Categoría: Condiciones Institucionales
1. ¿Qué actividades o ideas ha puesto en práctica tu centro educativo para que las actividades en línea sean más dinámicas y entretenidas?
Respuesta estudiante 1: <i>“Principalmente hacemos debates en donde cada quien podía tener su turno para hablar sobre algún tema y de esa forma poder escuchar diversas opiniones en clase”</i>
Respuesta estudiante 2: <i>“Realizar cuestionarios en línea de algún tema interesante”</i>
Respuesta estudiante 3: <i>“Creación de ruta de aprendizaje personalizada que nos permitan avanzar a nuestro propio ritmo y entornos de áreas específicas de nuestro interés”</i>
Respuesta estudiante 4: <i>“De momento ninguna el docente, se limita solo a subir el material de trabajo”</i>
Respuesta estudiante 5: <i>“Proporción de una retroalimentación sobre nuestro desempeño de actividades en línea”</i>
Respuesta estudiante 6: <i>“Videos interactivos como interactuaran y demostrar la comprensión nuestra”</i>
2. ¿Has recibido alguna orientación o capacitación por parte de tu centro educativo sobre cómo usar herramientas o participar en actividades virtuales? Comenta sobre tu experiencia
Respuesta estudiante 1: <i>“Realmente no ya que por mí mismo fui explorando dichas herramientas”</i>
Respuesta estudiante 2: <i>“Si porque por ese medio puedo aprender cosas interesantes”</i>
Respuesta estudiante 3: <i>“Comenta sobre tu experiencia. Si los han orientado de como intervenir con los entornos virtuales para facilitar nuestro aprendizaje utilizando los accesorios virtuales”</i>
Respuesta estudiante 4: <i>“Nos compartieron videos tutoriales”</i>
Respuesta estudiante 5: <i>“Si y en gran parte me ayudo bastante en el ámbito de crear actividades en línea, como por ejemplo en la creación de diapositivas”</i>
Respuesta estudiante 6: <i>“Ayuda bastante para recrear actividades que dejen los maestros”</i>
Categoría Metodologías Activas
3. En la modalidad virtual, ¿Qué actividades o maneras de enseñar de tus docentes te han ayudado a comprender mejor los temas de estudio?
Respuesta estudiante 1: <i>“El hecho de que nos pasaran o enviaran documentos en PDF me ayudó de gran manera ya que así podía investigar por mi cuenta los temas y poder estudiarlo”</i>
Respuesta estudiante 2: <i>“En la manera que son bien dinámicos, en la manera que dan a entender los temas”</i>
Respuesta estudiante 3: <i>“Haciendo uso de retroproyector y aprendiendo hacer diapositivas”</i>
Respuesta estudiante 4: <i>“No le he notado diferencia con la modalidad presencial”</i>
Respuesta estudiante 5: <i>“En si aprender entre dinámicas con los compañeros”</i>

Respuesta estudiante 6: <i>“Aprender a crear las dinámicas o tareas con mis compañeros”</i>
4. ¿Qué actividades te parecen más interesantes o fáciles de seguir en línea? (Por ejemplo: juegos, videos, trabajo en grupo, debates, etc.)
Respuesta estudiante 1: <i>“Debates y trabajos grupales, ya que así todos podemos aportar en la clase”</i>
Respuesta estudiante 2: <i>“Debates, trabajos en grupos”</i>
Respuesta estudiante 3: <i>“Trabajos en grupos para preparar diapositivas de contenido y llegar a los debates”</i>
Respuesta estudiante 4: <i>“Juegos y trabajos en grupo”</i>
Respuesta estudiante 5: <i>“Trabajos en grupos porque así se conocen las opiniones de los demás, todo es más fácil, ya que algunos conocen más sobre tecnología”</i>
Respuesta estudiante 6: <i>“Trabajos en grupos así aprendemos juntos como compañeros”</i>
5. ¿Has realizado trabajos en equipo o tareas en línea con tus compañeros? Describe sobre tu experiencia.
Respuesta estudiante 1: <i>“Si el desempeño de cada quien influye mucho porque de esa manera es como podemos plantearnos la meta de sacar buenas calificaciones, se vuelve interesante cuando todos ponen de su parte”</i>
Respuesta estudiante 2: <i>“Sí, pero la experiencia, que hay compañeros que no les gusta trabajar en equipo solo quieren sobre salir ellos solos”</i>
Respuesta estudiante 3: <i>“Si”</i>
Respuesta estudiante 4: <i>“Si, pero es un poco tedioso por la diferencia de pensamientos e ideas”</i>
Respuesta estudiante 5: <i>“Si ya que algunos tienen más conocimientos y experiencias sobre los equipos tecnológicos”</i>
Respuesta estudiante 6: <i>“Si y ayuda a poder apoyarse de los demás compañeros al orientarse el uno a otro”</i>
6. ¿Cómo describirías las actividades en línea? ¿Son parecidas a las presenciales o diferentes?
Respuesta estudiante 1: <i>“Definitivamente, son diferentes, pero se aprende de alguna u otra forma”</i>
Respuesta estudiante 2: <i>“Si para mi siento que son iguales, ahí depende de uno como estudiante al interés que le ponga a la clase”</i>
Respuesta estudiante 3: <i>“Las actividades en línea nos brindan la oportunidad de priorizar el tiempo y los dan la oportunidad de prepararnos para la vida, en línea no es igual que presencial”</i>
Respuesta estudiante 4: <i>“Casi similares pero un tanto más distractoras y si estoy en la pc, tengo otras ventanas de sitios web abiertas en clases”</i>
Respuesta estudiante 5: <i>“En gran parte en el ámbito virtual es más fácil crear trabajos educativos”</i>
Respuesta estudiante 6: <i>“Las 2 formas parecidas”</i>
7. ¿Cómo aprendiste a usar las diferentes plataformas virtuales para poder realizar tus actividades en línea?
Respuesta estudiante 1: <i>“Aprendí por mis propios medios e investigando como poder utilizar dichas plataformas”</i>

Respuesta estudiante 2: <i>“Viendo tutoriales”</i>
Respuesta estudiante 3: <i>“A través de las orientaciones de mis maestros”</i>
Respuesta estudiante 4: <i>“Viendo videos en YouTube”</i>
Respuesta estudiante 5: <i>“Con la ayuda de los docentes”</i>
Respuesta estudiante 6: <i>“Con la ayuda de mis maestros”</i>
8. ¿Cuáles son las estrategias o dinámicas que más te gustan a ti? ¿Por qué?
Respuesta estudiante 1: <i>“Me gustan los debates”</i>
Respuesta estudiante 2: No contesto
Respuesta estudiante 3: <i>“Foros de discusión donde participamos todos y aprendemos unos de otros, utilidad de herramientas de comunicación efectivas para mantenerlos en contacto”</i>
Respuesta estudiante 4: <i>“El semáforo de opiniones ideal para clases virtuales”</i>
Respuesta estudiante 5: <i>“Las que son divertidas, las que motivan a participar”</i>
Respuesta estudiante 6: <i>“Las que más me motivan son las dinámicas”</i>
Subcategoría: Condiciones Pedagógicas
9. ¿Qué tipo de actividades o dinámicas te motivan a participar más en la modalidad virtual? ¿Puedes compartir un ejemplo?
Respuesta estudiante 1: <i>“Trabajos grupales, salas de chat, creación de videos sobre el tema de la clase que muestren creatividad”</i>
Respuesta estudiante 2: <i>“Por ejemplo cuando nos ponen hacer debates con otros compañeros”</i>
Respuesta estudiante 3: <i>“La flexibilidad de los horarios para realizar las actividades en cualquier momento”</i>
Respuesta estudiante 4: <i>“El reto de los 5m, ej. En 5m. un grupo debe dar un ejemplo de un ecosistema cercano, nombrar 3 seres vivos que lo habilitan”</i>
Respuesta estudiante 5: <i>“En gran parte facilitan las dinámicas porque se aprende más, las clases son más divertidas”</i>
Respuesta estudiante 6: <i>“Me motivan bastantes las cosas nuevas que nos enseñan”</i>
10. ¿Cómo te sientes cuando participas activamente en las actividades virtuales? ¿Consideras que se facilita más el aprendizaje o se dificulta?
Respuesta estudiante 1: <i>“Me gusta, pero siento que ambas ayudan de gran forma al aprendizaje individual y grupal”</i>
Respuesta estudiante 2: <i>“Por ejemplo cuando nos ponen hacer debates con otros compañeros”</i>
Respuesta estudiante 3: <i>“Facilita el aprendizaje porque en los foros de discusión los fortalecemos más aprendiendo temas de otros”</i>
Respuesta estudiante 4: <i>“Casi se siente similar a presencial con la leve diferencia que uno está tras de una pantalla”</i>
Respuesta estudiante 5: <i>“Feliz porque al participar aprendo más y a veces surgen problemas por la señal”</i>
Respuesta estudiante 6: <i>“Aprendo más”</i>

11. ¿Cómo describirías la participación de tus compañeros y la tuya cuando los profesores aplican nuevas dinámicas y formas de enseñanza en las clases virtuales?
Respuesta estudiante 1: <i>“Depende de en qué consisten las dinámicas, siento que así influye en la participación mía y de mis compañeros. (si es difícil costará un poco, y si no será más sencillo y divertido)”</i>
Respuesta estudiante 2: <i>“Pues son bien activos participan muchos las dinámicas y la forma de enseñanza nos motivan mucho más hacer activos en las clases”</i>
Respuesta estudiante 3: <i>“Demuestran habilidades muy seguras a la hora de participar o presentar sus proyectos o desarrollos de contenido”</i>
Respuesta estudiante 4: <i>“Un poco activa por parte de los compañeros”</i>
Respuesta estudiante 5: <i>“A veces la participación es mutua entre todos ya que las dinámicas son divertidas “</i>
Respuesta estudiante 6: <i>“Participamos todos cada quien con su respuesta a lo que nos enseñan”</i>
Subcategoría: Condiciones Tecnológicas
12. ¿Qué herramientas digitales (Plataformas, aplicaciones, programas, etc.) utilizas más para tus clases virtuales?
Respuesta estudiante 1: <i>“Zoom, Google Meet”</i>
Respuesta estudiante 2: <i>“Moodle, Google Classroom, Blackboard y canvas”</i>
Respuesta estudiante 3: <i>“Gmail, WhatsApp y Google Classroom”</i>
Respuesta estudiante 4: <i>“Google meet, Google classroom y Microsoft teams”</i>
Respuesta estudiante 5: <i>“Google classroom”</i>
Respuesta estudiante 6: <i>“Google classroom”</i>
13. ¿Con qué dispositivo te conectas a clases normalmente (Computadora o laptop, celular, Tablet)? ¿Lo usas sólo tú o lo compartes con alguien más?
Respuesta estudiante 1: <i>“Ipod, Laptop”</i>
Respuesta estudiante 2: <i>“Computadora, solo utiliza mi persona”</i>
Respuesta estudiante 3: <i>“Computadora cuando es oportuno, o lo uso solo yo.”</i>
Respuesta estudiante 4: <i>“Computadora y móvil”</i>
Respuesta estudiante 5: <i>“En gran parte del celular, pero también hago la utilidad de la computadora”</i>
Respuesta estudiante 6: <i>“Ambas computadora y celular”</i>
14. ¿Qué tan fácil o difícil es para ti conectarte a internet para asistir a clases? ¿Te ha pasado que no puedes conectarte por fallas de señal, datos o falta de equipo?
Respuesta estudiante 1: <i>“Cuando no tenía internet residencial sí se me dificultaba; pero ahora que ya cuento con ello, no”</i>
Respuesta estudiante 2: <i>“Fácil porque no tengo problemas con la señal”</i>
Respuesta estudiante 3: <i>“Por fallas de la señal si es muy dificultoso realizar nuestras clases”</i>
Respuesta estudiante 4: <i>“No presento ningún problema al conectarme”</i>

Respuesta estudiante 5: <i>“Si porque también no cuento con internet fijo y la señal es un problema”</i>
Respuesta estudiante 6: <i>“A veces cuesta conectarse por la señal”</i>
15. ¿Tienes apoyo en casa (Familia, hermanos) si tienes problemas con el internet o la tecnología para la clase virtual?
Respuesta estudiante 1: <i>“Familia (Mamá)”</i>
Respuesta estudiante 2: <i>“Si tengo apoyo y no tengo problemas con el internet”</i>
Respuesta estudiante 3: <i>“Computadora cuando es oportuno, o lo uso solo yo”</i>
Respuesta estudiante 4: <i>“No”</i>
Respuesta estudiante 5: <i>“Si mi familia me ayuda al momento que surgen problemas a la hora de trabajar virtualmente”</i>
Respuesta estudiante 6: <i>“Si, de toda mi familia”</i>
Subcategoría: Condiciones Actitudinales
16. ¿Qué te gusta y qué no te gusta de las actividades virtuales? ¿Por qué?
Respuesta estudiante 1: <i>“Me gusta que la mayoría tenemos accesibilidad, pero luego hay quienes que desarrollan dificultad para interactuar socialmente en persona”</i>
Respuesta estudiante 2: <i>“Si me gustan porque interactivo con mis compañeros sobre las actividades”</i>
Respuesta estudiante 3: <i>“Me apoyan mis tíos y mis hermanos”</i>
Respuesta estudiante 4: <i>“Lo que me gusta que a veces son entretenidas, porque se pueden usar juegos lo que no me gusta es que dependa mucho del internet y si se corta la señal me pierdo la explicación”</i>
Respuesta estudiante 5: <i>“Lo bueno que facilita más el momento de estudiar y lo malo que a veces surgen problemas a la hora de utilizar una plataforma”</i>
Respuesta estudiante 6: <i>“Me gusta recibir las actividades virtuales”</i>
17. ¿Crees que las metodologías creativas y participativas te ayudan a aprender mejor en la modalidad virtual? ¿Por qué?
Respuesta estudiante 1: <i>“Así como tiene su lado positivo, también puede tener algunos aspectos negativos; es un 50/50”</i>
Respuesta estudiante 2: <i>“Siento que he aprendido mucho y por cierto he aprendido a utilizar la plataforma”</i>
Respuesta estudiante 3: <i>“Son muy dinámicas y me encantan pero cuando existe dificultad de señal es aburrido”</i>
Respuesta estudiante 4: <i>“Si porque aparte de ver al docente también participo, comparto ideas y hago actividades diferentes”</i>
Respuesta estudiante 5: <i>“Si porque cada vez se aprende más sobre el manejo de la modalidad virtual”</i>
Respuesta estudiante 6: <i>“Si porque así aprendemos más sobre las modalidades”</i>
18. ¿Qué consideras que los profesores podrían mejorar para que las actividades virtuales sean más dinámicas, fáciles de comprender e interesantes?
Respuesta estudiante 1: <i>“Primero deberían tener más comunicación con sus estudiantes para poder desarrollar una mejor relación Maestro - Alumno.”</i>

<i>Podrían realizar talleres siempre virtuales que les permitan a los estudiantes ser más sociables y participativos en clase”</i>
<i>Respuesta estudiante 2: “Pienso que nada”</i>
<i>Respuesta estudiante 3: “Las capacitaciones a los docentes en las plataformas para uso factible para con los estudiantes”</i>
<i>Respuesta estudiante 4: “Los profesores podrían hacer más dinámicas como videos, juegos, encuestas o cuestionarios en línea, también ayudaría que expliquen con ejemplos de la vida real para que sea más fácil de comprender”</i>
<i>Respuesta estudiante 5: “Que ellos tengan un conocimiento avanzado sobre la utilidad de dichas herramientas para tener una mejor forma de enseñar”</i>
<i>Respuesta estudiante 6: “Que ellos aprendan más para podernos enseñar cada día muchas cosas más”</i>

ANEXO 8
UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS
FACULTAD DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN DOCENCIA CON ENFOQUE EN ENTORNOS VIRTUALES

Vaciado de datos- Entrevista director/a

Tema de investigación: “Condiciones para la aplicación de metodologías activas en entornos virtuales de aprendizaje”



DATOS GENERALES:

Director:	1	Género:	Femenino
Cargo:	Director/a		
Grados a su cargo:	1° y 2° grado	Tiempo de laborar en la institución:	22 años
Fecha:	04/09/2025	Entrevistador:	

Desarrollo de la entrevista
Categoría: Condiciones Institucionales
1. ¿Cuál es la visión pedagógica de la institución respecto al uso de Entornos Virtuales de Aprendizaje?
Respuesta director 1: <i>“Son herramientas fundamentales para mejorar la calidad de educación para enriquecer experiencias y preparar a nuestros estudiantes, en el éxito en un mundo cada vez más digital”</i>
2. ¿Cuáles políticas o acciones institucionales se han desarrollado para apoyar la capacitación docente en competencias digitales y tecnológicas?
Respuesta director 1: <i>“Aprendizaje en colaboración entre docentes para compartir buenas prácticas y experiencias en el aula y plataformas de aprendizaje en línea para apoyo y capacitación docente”</i>
3. ¿Qué lineamientos se han establecido para fomentar el uso de metodologías activas en clases virtuales?
Respuesta director 1: <i>“Diseño de clases virtuales, metodologías activas, rol del docente”</i>

Categoría Metodologías Activas	
4. ¿Considera que las metodologías de enseñanza aprendizaje implementadas por medio de herramientas digitales están facilitando la comunicación entre estudiantes y el personal docente?	
	Respuesta director 1: <i>“Si permiten a los estudiantes y docentes discutir temas relacionados con el curso y compartir ideas y recursos”</i>
5. ¿Qué metodologías activas promueve la institución para entornos virtuales “por ejemplo aprendizaje colaborativo, ABP, aula invertida, gamificación, estudio de casos, otros”?	
	Respuesta director 1: <i>“Se hacen entre docentes y alumnos debates y las discusiones en línea”</i>
6. ¿Qué criterios institucionales se utilizan para valorar la efectividad de metodologías en modalidad virtual “autonomía, participación, colaboración, resultados de aprendizaje, evidencias entre otros?”	
	Respuesta director 1: <i>“Diseños del curso, contenido relevante y actualizado, interacción y participación, satisfacción de los estudiantes”</i>
Subcategoría: Condiciones Pedagógicas	
7. Desde su rol, ¿Cómo evalúa la preparación de su equipo docente para planificar y aplicar metodologías activas en entornos virtuales de aprendizaje?	
	Respuesta director 1: <i>“Se observa la clase de los estudiantes, análisis de recursos y materiales utilizados, se revisan los planes actualizados”</i>
8. ¿Qué tipo de seguimiento institucional existen actualmente para valorar la efectividad de estas metodologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje?	
	Respuesta director 1: <i>“Evaluación del aprendizaje para medición de los conocimientos y ver si la metodología es activa”</i>
9. ¿Cómo se apoya a los docentes que requieren fortalecer sus competencias pedagógicas para implementar nuevas estrategias?	
	Respuesta director 1: <i>“Capacitación y desarrollo de cursos y talleres en línea o presenciales”</i>
Subcategoría: Condiciones Tecnológicas	
10. ¿Qué plataformas institucionales están disponibles (repositorios, videoconferencias, LMS ejemplos, Moodle, Canvas Blackboard, Classroom)?	
	Respuesta director 1: <i>“Google-Classroom, SICES, Tramites y servicios en línea”</i>
11. ¿Cómo describiría la infraestructura, conectividad y acceso a internet con el que cuenta el centro educativo?	
	Respuesta director 1: <i>“Es esencial para acceder a recursos educativos para la enseñanza a distancia”</i>

<p>12. ¿Existe algún tipo de soporte técnico institucional que se les brinde a los docentes o estudiantes (ejemplo tiempos de respuesta, canal de incidentes responsables de solución)? ¿Cómo se documentan?</p>
<p>Respuesta director 1: <i>“Soporte telefónico, se documenta a través de registros educativos de incidentes técnicos y las soluciones proporcionadas”</i></p>
<p style="text-align: center;">Subcategoría: Condiciones Actitudinales</p>
<p>13. ¿Cómo percibe la motivación del equipo docente hacia la integración de metodologías activas en entornos virtuales? ¿Cuáles factores fortalecen o debilitan?</p>
<p>Respuesta director 1: <i>“La motivación de docentes les aumenta la efectividad de mejoras en el aprendizaje con los estudiantes y los docentes mejoran sus prácticas para su desarrollo profesional”</i></p>
<p>14. ¿Cómo describe la percepción institucional sobre la efectividad en términos de inclusión, aprendizaje y participación?</p>
<p>Respuesta director 1: <i>“Al estudiante con necesidades especiales darle una atención individualizada hasta lograr un aprendizaje significativo”</i></p>
<p>15. Desde su rol directivo ¿Cuáles son las prioridades para fortalecer la aplicación de metodologías activas?</p>
<p>Respuesta director 1: <i>“Infraestructura, los recursos y trabajar con los docentes para diseñar cursos que incorporen metodologías activas para mayor efecto en los entornos virtuales”</i></p>