



Revista Innova Educación

www.revistainnovaeducacion.com

ISSN: 2664-1496 ISSN-L: 2664-1488

Editada por: Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú

ARTÍCULO ORIGINAL

Estrategias didácticas creativas que inciden en el aprendizaje significativo en ambientes virtuales de Lengua y Literatura

Creative teaching strategies that affect meaningful learning in virtual environments of Language and Literature

Estratégias criativas de ensino que afetam a aprendizagem significativa em ambientes virtuais de Língua e Literatura

Howard Moreira¹

Universidad San Gregorio de Portoviejo – Portoviejo, Ecuador

 <https://orcid.org/0000-0003-3936-4656>
e.hjmoreira@sangregorio.edu.ec (correspondencia)

Ronald Bravo

Escuela Superior Politécnica Agropecuaria de Manabí – Calceta, Ecuador

 <https://orcid.org/0000-0001-7694-9595>
ronald_bravo@espam.edu.ec

DOI (Genérico) : <https://doi.org/10.35622/j.rie.2022.04.012>
DOI (Documento en español) : <https://doi.org/10.35622/j.rie.2022.04.012.es>
DOI (Document in English) : <https://doi.org/10.35622/j.rie.2022.04.012.en>

Recibido: 02/05/2022 Aceptado: 20/07/2022 Publicado: 31/07/2022

PALABRAS CLAVE

estrategias, aprendizaje significativo, ambientes virtuales, enseñanza.

RESUMEN. La presente investigación tuvo como objetivo analizar el uso de estrategias didácticas creativas y su incidencia en el aprendizaje significativo en ambientes virtuales de Lengua y Literatura de los estudiantes del Tercero de Bachillerato de la Unidad Educativa “Dr. Carlos Romo Dávila”; el trabajo se efectuó bajo un enfoque mixto, siendo esta exploratoria y bibliográfica. Para el estudio fáctico se aplicaron encuestas y una lista de verificación, para el desarrollo del mismo se procedió a identificar el uso de las estrategias didácticas creativas para entornos virtuales mediante la encuesta aplicada a 11 docentes y 40 estudiantes. Se logró detectar que las estrategias no eran aplicadas, convirtiéndose este en un factor para que los alumnos no recepten los conocimientos acorde a la necesidad del sistema educativo, por consiguiente; se procedió a fundamentar teóricamente el aprendizaje significativo en los ambientes virtuales, dando a conocer que llevar una clase que genere un aprendizaje significativo en nuestros educandos, es necesario aplicar estrategias o herramientas didácticas creativas, individuales o colaborativas, que coadyuven en fortalecer el proceso de enseñanza, repercutiendo en el aprendizaje de los educandos.

¹ Tecnólogo en Promoción Social por el Instituto Superior "San Pedro", Ingeniero Agroindustrial y Magister en Agroindustria por la ESPAM MFL, Magister en Educación Mención en Educación y Creatividad por la Universidad San Gregorio de Portoviejo.



KEYWORDS

strategies, meaningful learning, virtual environments, teaching.

ABSTRACT. The objective of this research was to analyze the use of creative didactic strategies and their impact on meaningful learning in virtual environments of Language and Literature of the students of the Third Baccalaureate of the Educational Unit "Dr. Carlos Romo Davila"; the work was carried out under a mixed approach, being this exploratory and bibliographical. For the factual study, surveys and a checklist were applied; for its development, the use of creative didactic strategies for virtual environments was identified through the survey applied to 11 teachers and 40 students. It was possible to detect that the strategies were not applied, becoming a factor so that the students do not receive the knowledge according to the need of the educational system, therefore; We proceeded to theoretically meaningful base learning in virtual environments, announcing that taking a class that generates significant learning in our students, it is necessary to apply creative, individual or collaborative didactic strategies or tools that help strengthen the teaching process, affecting the learning of students.

PALAVRAS-CHAVE

estratégias, aprendizagem significativa, ambientes virtuais, ensino.

RESUMO. O objetivo desta pesquisa foi analisar o uso de estratégias didáticas criativas e seu impacto na aprendizagem significativa em ambientes virtuais de Língua e Literatura dos alunos do Terceiro Bacharelado da Unidade Educacional "Dr. Carlos Romo Dávila"; o trabalho foi realizado sob uma abordagem mista, sendo esta exploratória e bibliográfica. Para o estudo factual foram aplicados questionários e checklist, para o seu desenvolvimento, identificou-se o uso de estratégias didáticas criativas para ambientes virtuais através do questionário aplicado a 11 professores e 40 alunos. Foi possível detectar que as estratégias não foram aplicadas, tornando-se um fator para que os alunos não recebam o conhecimento de acordo com a necessidade do sistema educacional, portanto; Passamos a fundamentar teoricamente a aprendizagem significativa em ambientes virtuais, anunciando que para fazer uma aula que gere aprendizagem significativa em nossos alunos, é necessário aplicar estratégias ou ferramentas didáticas criativas, individuais ou colaborativas que ajudem a fortalecer o processo de ensino, afetando a aprendizagem dos alunos.

1. INTRODUCCIÓN

Es una realidad que debido a la pandemia ocasionada por el virus Covid-19 y posterior confinamiento, el sistema educativo alrededor del mundo se enfrentó a un cambio transcendental, obligando a innovar en los procesos enseñanza aprendizaje. La tecnología y el internet se convirtieron en los protagonistas de esta nueva forma de enseñar y aprender. Sin embargo, debido al desconocimiento del uso de estas herramientas por parte de los docentes y además a la falta de concentración e interés de los estudiantes, resultaron nuevos desafíos por vencer. Es así, que resulta indispensable usar plataformas orientadas al proceso virtual de enseñanza aprendizaje y junto con ello plantear mejores estrategias didácticas acorde al entorno educativo actual.

Santillán et al. (2021) destacan que la evolución propia de esta época ha introducido cambios en los procesos de enseñanza y aprendizaje, involucrando de manera activa las tecnologías de la información. Un entorno virtual de aprendizaje (EVA) se presenta como un ámbito para promover el aprendizaje a partir de procesos de comunicación multidireccionales (docente/alumno – alumno/docente y alumnos entre sí).

Alcívar et al. (2019) establecen que el sistema educativo no ha podido mantenerse al margen con los cambios que han surgido en la "Era Digital", primero se integraron en la sociedad y las vidas de la gente y luego en los centros educativos, las TIC dejan de ser tan solo herramientas tecnológicas en la educación, sino que se convierten en una de las competencias básicas a desarrollar en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Durán et al. (2015) manifiestan que las TIC han promovido la virtualización de la educación superior como un modelo de enseñanza y aprendizaje que incorpora la tecnología y la adquisición de competencias por parte de los alumnos. Además, permiten organizar los aprendizajes necesarios y clasificar y definir las diferentes demandas de los profesionales en el mercado laboral.

Del Carmen et al. (2022) manifiestan que una característica muy particular de la sociedad actual es la presencia generalizada y constante del uso de las Tics. Sin lugar a dudas, las tecnologías digitales en el contexto educativo brindan variadas maneras de interacción, no solo tecnológica, también social, cultural y educativa, por medio de una particular mezcla o composición de textos, imágenes y sonidos, proporcionando al usuario participar de manera activa y dinámica en diferentes condiciones espacio-temporales.

Vital (2017) señala que el uso de estrategias creativas en los entornos virtuales tiene una gran importancia dentro del proceso de aprendizaje, ya que los docentes tienden a mejorar la enseñanza, y los alumnos a conocer el mundo en el que viven, a través del aprendizaje comprendiendo críticamente todo lo que pasa en su entorno y actuar para transformarlo.

A criterio de Badía (2006) el debate virtual debe favorecer la recepción de la información por parte del alumno, que, con las nuevas tecnologías, tiene un papel activo en el proceso de apropiación del conocimiento.

Por otra parte, Paladines & Álvarez (2021) manifiestan que las ventajas de la educación virtual están ligadas a la posibilidad que tienen los estudiantes a acceder a los recursos educativos de manera eficaz, oportunidades a las personas que no pueden acceder a una educación con modalidad presencial y activar el uso de las TIC en el proceso educativo; en tal virtud, las desventajas de este tipo de educación se ven limitadas por la poca interacción que se suscita dentro de las plataformas, no se crea el proceso social esperado y en ocasiones muchos de los estudiantes no cuentan con los recursos digitales físicos para poder ingresar a las plataformas.

Morales-Alarcón et al. (2021) señalan que, la modalidad virtual de enseñanza ha traído consigo grandes desafíos como la planificación curricular, metodologías, estrategias que sustituyan los procesos que eran presenciales. Implementar el uso de las Tecnologías de la información y comunicación (TICs) así como también plataformas y programas de simulación virtual.

Santamaría-Muñoz (2022) menciona que, los entornos virtuales de aprendizaje son plataformas informáticas cuyo propósito es orientar la comunicación pedagógica entre los participantes que intervienen en el proceso educativo y crear espacios o comunidades organizadas en torno al aprendizaje.

El uso de las tecnologías informacionales facilita la gestión del conocimiento por parte del estudiante, todo ello bajo la guía y conducción del profesor, quien no sólo cumple la función instructiva, sino que resulta sumamente importante en el cumplimiento de las funciones regulativa y afectiva de la comunicación pedagógica, el componente valorativo sólo lo aporta el ser humano y no las nuevas tecnologías, de ahí que el maestro debe ser quien brinde al estudiante una visión modulada por su formación y sus valores, y es lo que permite incorporar y desarrollar el componente educativo en la enseñanza, por aquello la presente propuesta consistió en analizar el uso de estrategias didácticas creativas y su incidencia en el aprendizaje significativo en ambientes virtuales de Lengua y Literatura de los estudiantes del Tercero de Bachillerato de la Unidad Educativa “Carlos Romo Dávila” con el fin de promover la interactividad entre educador y educando.

2. MÉTODO

El presente trabajo de investigación se realizó desde un enfoque mixto; en vista de haber obtenido resultados representativos y proyectados en definir la problemática planteada, logrando encaminarlo a través de la recopilación, preparación, análisis, interpretación y discusión, que coadyuvaron a buscar alternativas para una posible solución del problema. Los tipos de investigación fueron: bibliográfica ya que se indagó accediendo a

diferentes fuentes para adquirir la información requerida, aportando en sustentar teórica y científicamente el tema propuesto, de igual forma descriptiva porque admitió puntualizar las características de la población estudiada; y, además exploratoria puesto que se aplicaron los respectivos instrumentos de evaluación.

La indagación se realizó en la Unidad Educativa “Carlos Romo Dávila”, ubicada en el Cantón Flavio Alfaro, cuya población está conformada por 40 estudiantes y 11 docentes; y, al ser la pequeña no se aplicó fórmula y se efectuó con el total del universo como sujetos en estudio. Para la ejecución del estudio se aplicaron los métodos; inductivo puesto que condujo a registrar, observar, y comparar la lista de verificación, llevando los datos a validarse; recalando que, este conllevó a formular teorías o hipótesis; y, deductivos dado a que dedujo las causas y consecuencias del problema planteado de la investigación. Por otro lado, se utilizó como técnica la realización de dos encuestas, cuya herramienta fueron los cuestionarios de las encuestas que se realizaron tanto a educador como al educando mediante Google Forms, centradas en el uso de las estrategias didácticas creativas y su incidencia en el aprendizaje significativo de los estudiantes, de igual forma se trabajó empleando diferentes investigaciones inherentes al tópico.

El procesamiento de los resultados obtenidos se realizó mediante análisis estadístico, lo cual permitió precisar información de forma objetiva por medio de su tabulación, para su respectiva discusión, basada en otras exploraciones enfocadas en la problemática.

3. RESULTADOS

A continuación, se presentan los resultados de la encuesta realizada a los docentes:

Tabla 1

¿Considera usted que las estrategias didácticas creativas en entornos virtuales son de mucha importancia?

Opciones de Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Si	6	55,00 %
No	1	9,00 %
Muy Poco	4	36,00 %
Totales	11	100,00 %

Se observa en el caso de docentes el 55% respondieron sí; mientras que, 36% muy poco; y el 9% contestaron que no; los resultados indican una tendencia a dar escaso valor a los entornos virtuales como estrategia de aprendizaje. Delgado & Solano (2009) señalan que, sí son importantes ya que permiten que se eleve la autonomía, el control del ritmo de enseñanza y las secuencias que marcan el aprendizaje del estudiante.

Además, los autores antes mencionados establecen que, también contribuyen a los participantes en la construcción de conocimiento, la cooperación, la interacción con otros, entre otras características, en el momento que necesiten.

Tabla 2

¿Cree usted que aplica estrategias didácticas creativas en los entornos virtuales de aprendizaje?

Opciones de Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Si	3	27,00 %
No	2	18,00 %
A veces	6	55,00 %
Totales	11	100,00 %

Se observa que el 55% contestaron que a veces, mientras que el 27% manifestaron que sí; y, el 18% no; los datos obtenidos revelan un poco uso de estrategias didácticas creativas en las aulas en línea. Pamplona et al. (2019) afirman que, la implementación de estrategias didácticas creativas inapropiadas que no se ajusten a los estilos de aprendizaje conlleva a realizar una inadecuada intervención docente, obteniendo como resultados dispersión, desmotivación y bajo rendimiento académico.

Tabla 3

¿Qué recursos utiliza para aplicar las estrategias didácticas creativas en los entornos virtuales?

Opciones de Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Video	1	9,00 %
Tarjeta o carteles	0	0,00%
Texto escolar y/o diccionario	4	36,00%
Diapositivas	6	55,00%
Todas las anteriores	0	0,00 %
Ninguno	0	0,00 %
Totales	11	100,00 %

Se aprecia que el 55% hacen uso de las diapositivas, 36% textos escolares o diccionarios, el 9% vídeo; notoriamente los demás recursos se encuentran en desuso en las clases en línea. Pero, Galileo (2018) manifiesta que, existen cinco recursos que deben ser empleados en las clases virtuales y son; videos tutoriales, mapas conceptuales, foros de debates, podcast, y presentaciones en diapositivas, ya que estas proveen un aprendizaje al ritmo de los estudiantes.

Tabla 4

¿Cuál de las siguientes estrategias didácticas creativas utiliza usualmente en los entornos virtuales?

Opciones de Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Exposiciones, lluvias de ideas.	0	0,00 %
Portafolios digital y/o físico.	11	100,0%
Entrevista, encuesta y/o estudio de caso	0	0,00%
Juego de roles, dinámicas, mesa redonda, debate, foros, mapa mental, etc.	0	0,00%
Ninguno	0	0,00 %
Totales	11	100,00 %

Observamos que el 100% de los docentes encuestados utilizan como única estrategia didáctica, los portafolios sean estos digitales o físicos, pero las demás alternativas no las implementan dentro de su práctica docente; sin embargo, las estrategias didácticas de enseñanza son de acuerdo a las necesidades, características de los estudiantes y del contexto donde se encuentren, convierten a las sesiones didácticas en escenarios interactivos de aprendizaje, siendo los videos los más comunes y utilizados en las clases virtuales.

A continuación, se presentan los resultados de la encuesta realizada a los estudiantes:

Tabla 5

¿Cómo considera usted que son sus clases virtuales de Lengua y Literatura?

Opciones de Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Interesantes	0	00,00 %
Buenas	0	00,00%
Muy Buenas	0	00,00%
Regular	34	85,00%
Aburridas	6	15,00%
Malas	0	00,00 %
Totales	40	100,00 %

En los alumnos, un 85% consideraron que son regulares y el 15% aburridas; los resultados revelan notoriamente que se requiere de nuevos métodos de enseñanza. Sin embargo, Durán (2016) manifiesta que, las clases virtuales deben ser dinámicas ya que es un proceso interactivo en donde los contenidos de los cursos son analizados y discutidos entre alumnos y profesores de manera sincrónica (videoconferencia, chat interactivo en ambos casos el estudiante tiene libertad de escoger donde ingresar a la sesión) y asincrónica (foro, correo electrónico).

Tabla 6

¿Cuáles son los principales recursos didácticos que utiliza su docente para impartir Lengua y Literatura?

Opciones de Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Videos	0	00,00 %
Tarjetas o carteles	0	00,00%
Texto escolar y/o diccionario	3	7,00%
Diapositivas	37	93,00%
Todas las anteriores	0	00,00%
Ninguno	0	00,00 %
Totales	40	100,00 %

Se observa que el 93% respondieron que diapositivas; y, el 7% textos escolares; los resultados detallan claramente el tradicionalismo y el poco uso de recursos didácticos empleados en la cátedra en línea. Córdova (2012) señala que, el principal recurso utilizado en clases son los textos escolares, es un elemento básico para el alumno y para el docente, para el primero facilita y potencia el aprendizaje, para el segundo orienta, delimita y apoya el proceso didáctico.

Tabla 7

¿Cuál de las siguientes estrategias didácticas creativas utiliza su docente usualmente en los entornos virtuales de Lengua y Literatura?

Opciones de Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Exposiciones, lluvias de ideas.	0	00,00 %
Portafolio digita y/o fisico	40	100,00%
Entrevista, encuesta, y/o estudio de caso.	0	00,00%
Juego de roles, dinámicas, mesa redonda, debate, foros.	0	00,00%
Todas las anteriores	0	00,00%
Ninguno	0	00,00 %
Totales	40	100,00 %

Se aprecia que el 100% respondió portafolios digitales y/o físico, el resultado claramente revela el exiguo uso de estrategia didáctica creativa en los entornos virtuales efectuados en la asignatura. Rajadell (2002) señala que, existen una serie de estrategias didácticas creativas en entornos virtuales, y no tan sola una ya que estas favorecen el desarrollo de actitudes y valores y que agrupamos en la dimensión didáctica del ser, la dimensión afectiva de la persona como ser individual y social.

Tabla 8

¿Qué herramienta utiliza comúnmente su docente en el entorno virtual de Lengua y Literatura?

Opciones de Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
WhatsApp	40	100,00 %
Zoom	0	00,00%
Teams	0	00,00%
Youtube	0	00,00%
Classroom	0	00,00%
E mail	0	00,00%
Ninguna de las anteriores	0	00,00 %
Totales	40	100,00 %

Se aprecia que el 100% respondieron WhatsApp; los resultados reflejan un bajo índice de herramientas utilizadas en clases. Sin embargo, Becerro (2009) establece que, las plataformas educativas son importantes en las clases ya que permiten responder a las necesidades de gestión de los centros escolares a tres grandes niveles: gestión administrativa y académica, gestión de la comunicación y gestión del proceso de enseñanza aprendizaje.

Tabla 9

Resultados de la lista de verificación

Estrategias didácticas Creativas		Aprendizaje Significativo		Entorno virtual de aprendizaje	
Si	No	Si	No	Si	No
3	7	4	6	3	7

Mediante la aplicación de la lista de verificación, se logró denotar las grandes falencias que se reflejaban considerando 3 ejes, detallándose de la siguiente manera; en el eje 1: Estrategias didácticas creativas de un total de 10 ítems, con 3 de ellas contaban en el desarrollo de las clases y 7 no; mientras que, en el eje 2: Aprendizaje significativo, 4 eran las actividades que cumplían, pero 6 de ellas no; y, por último, en el eje 3: Entorno virtual de aprendizaje, demostraron que cumplían con 3 mientras que con las 7 restantes no. Cabe mencionar que la mayoría de actividades no aplicaban en sus clases, mismas que fueron consideradas en el estudio, mediante fundamentación teórica.

4. DISCUSIÓN

El presente estudio denotó un déficit en el uso de estrategias didácticas creativas aplicadas en la modalidad de enseñanza y aprendizaje virtual, empleando técnicas tradicionales sin innovación, lo que conllevó a la mayoría de estudiantes a desertar académicamente, dado a la desmotivación y poca interacción entre educador y educando. Delgado & Solano (2009) explican que, los entornos virtuales significan encontrar nuevas estrategias que permitan mantener activos a los estudiantes aun cuando éstos se encuentren en distintas partes del mundo, promoviendo la construcción de conocimientos y la colaboración, además de no hacer de la educación algo monótono sino más divertida e interactiva, pero al ser opuesto se estarían direccionando a los estudiantes no pensar, ni a ser críticos y reflexivos. Jiménez et al. (2021) establecen que, el uso de estrategias didácticas en el ambiente online de aprendizaje afecta positivamente el aprendizaje reflejado en un incremento del rendimiento académico del estudiantado; sin embargo, un número exagerado de herramientas para estudiantes de modalidad virtual puede desanimar y ofuscar al alumnado por el limitado uso.

La investigación realizada revela la importancia de concientizar sobre la innovación en el contexto educativo, dado a su alto índice de desertores por la desmotivación causada por el uso de técnicas enfocadas a lo tradicional; y, al reflexionar sobre aquello que permitirá crear consciencia en los docentes, conllevando a implementar un ambiente armónico, confianza, participación y dinamismo para optimizar el proceso de enseñanza y aprendizaje en los entornos virtuales.

La aplicación de estrategias didácticas creativas en clases virtuales, permiten que se eleve la autonomía en el estudiante, convirtiéndolos en líderes creativos con entusiasmo a innovar, sin evitar el control del ritmo de enseñanza y las secuencias que marcan el aprendizaje de los alumnos. (Delgado y Solano, 2015).

El proceso de obtención de datos para la tabulación de resultados permitió comparar el criterio de los encuestados con la realidad. La mayoría de la población en estudio demostró que existen algunas estrategias

aplicadas en el aula de clases virtual; sin embargo, al aplicar la lista de verificación se pudo constatar que la realidad es otra, debido a que es muy escaso su uso; y en tal virtud, se plasmaron ambos.

Para futuras investigaciones, es necesario considerar el factor tiempo dado a que repercute en verificar la realidad del problema, además buscar alternativas que coadyuven en solucionar las problemáticas identificadas y no quede tan solo plasmadas en indagaciones. El aporte de las autoridades, docentes, padres de familias y estudiantes es relevante para el contexto educativo, en tal virtud es pertinente considerarlos a todos como población dentro los estudios considerando cada uno de sus aportes.

5. CONCLUSIÓN

Se logró identificar que el uso de las estrategias didácticas creativas para entornos virtuales en Lengua y Literatura, tanto en docentes como estudiantes son realmente bajas, utilizando como única el WhatsApp; y, esto se debe a la falta de formación sobre el manejo de tecnología que contribuya a utilizar nuevos métodos de enseñanzas, aunque como aspecto positivo se encuentran en la predisposición de utilizarlas, aportando de tal forma al fortalecimiento del aprendizaje significativo en las respectivas clases.

El aprendizaje significativo es en esencia aquel que permite un proceso de búsqueda de significados y conocimientos que van más allá de lo general y que invitan a un estudio más detallado, por lo que el aprendizaje significativo en ambientes virtuales de lengua y literatura, es en definitiva en el que se da origen y fundamenta el conocimiento, de tal forma son considerados tres ejes fundamentales; lectura, escritura y comunicación oral, que sin duda alguna en la virtualidad representa un verdadero desafío, pero que con las herramientas adecuadas se puede lograr.

Dentro del diagnóstico realizado se tornó necesario diseñar un entorno virtual para Lengua y Literatura mediante el uso de estrategias didácticas creativas que incluyan: debates, mesas redondas, lluvias de ideas, mapas mentales, entre otras actividades que aporten al aprendizaje significativo de los estudiantes a través de la creación del medio online, todo aquello en vista de que aspiran y requieren experimentar un nuevo ambiente de enseñanza, obteniendo con ello interacción entre el educador y educando; y, por consiguiente, una participación activa que fortalezca el desarrollo de las clases.

Conflicto de intereses / Competing interests:

Los autores declaran que no incurrir en conflictos de intereses.

Rol de los autores / Authors Roles:

Howard Moreira: Conceptualización, análisis formal, investigación, metodología, administración del proyecto, recursos, software, supervisión, validación, visualización, escritura -preparación del borrador original, escritura -revisar & edición.

Ronald Bravo: Conceptualización, metodología, administración del proyecto, software, escritura -preparación del borrador original, escritura -revisar & edición.

Fuentes de financiamiento / Funding:

Los autores declaran que no recibieron un fondo específico para esta investigación.

Aspectos éticos / legales; Ethics / legals:

Los autores declaran no haber incurrido en aspectos antiéticos, ni haber omitido aspectos legales en la realización de la investigación.

REFERENCIAS

- Alcívar, C., Vargas, V., Calderón, J., Triviño, C., Santillán, S., Soria, R., & Cárdenas, L. (2019). El uso de las TIC en el proceso de enseñanza- aprendizaje de los docentes en las Universidades del Ecuador. *Revista Espacios*, 40(2). <https://reunir.unir.net/handle/123456789/8062>
- Badía, M. (2006). Desarrollo de una metodología docente para entornos virtuales. *Revista Iberoamericana de Educación*, 30. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2007880>
- Córdova, D. (2012). El texto escolar desde una perspectiva didáctico/ pedagógica, aproximación a un análisis. *Investigación y Postgrado*, 27(1), 195–222. http://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S1316-00872012000100008&script=sci_abstract
- Del Carmen, M., Albornoz, E., & Alvarado, R. (2022). La didáctica en los entornos virtuales de aprendizaje. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 5(1), 96–102. <https://remca.umet.edu.ec/index.php/REMCA/article/view/474>
- Delgado, M., & Solano, A. (2009). Estrategias didácticas creativas en entornos virtuales para el aprendizaje. *Revista Electrónica “Actualidades Investigativas En Educación,”* 9(2), 1–21. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44713058027>
- Durán, R. (2016). La educación virtual universitaria como medio para mejorar las competencias genéricas y los aprendizajes a través de buenas prácticas docentes [Tesis doctoral, Universitat Politècnica de Catalunya]. <http://hdl.handle.net/10803/397710>
- Durán, R., Estay-Niculcar, C., & Álvarez, H. (2015). Adopción de buenas prácticas en la educación virtual en la educación superior. *Aula Abierta*, 43(2), 77–86. <https://doi.org/10.1016/J.AULA.2015.01.001>
- Galileo, P. (2018). Recursos de aprendizaje para estudiantes virtuales. <http://elearningmasters.galileo.edu/2018/04/24/recursos-aprendizaje/>
- Jiménez, S., Espinel, J., Elage, B., & Posligua, M. (2022). Estrategias didácticas virtuales: componentes importantes en el desempeño docente. *Podium*, 41, 41–56. <https://doi.org/10.31095/PODIUM.2022.41.3>
- Morales-Alarcón, C., Donoso-León, C., Gallardo-Donoso, L., Espinoza-Tinoco, Lady, & Morales-Alarcón, F. (2021). Metodología de formación educativa basada en entornos virtuales de aprendizaje para estudiantes de Ingeniería Civil. *Dominio de Las Ciencias*, 7(2), 530–550. <https://doi.org/10.23857/DC.V7I2.1816>
- Paladines, L., & Álvarez, M. (2021). La enseñanza de la Lengua y la Literatura en tiempos de pandemia en la Región Sur de Ecuador. *Revista de Educación*, 0(25.1), 379–395. https://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/r_educ/article/view/5863
- Pamplona, J., Cuesta, J., & Cano, V. (2019). Estrategias de enseñanza del docente en las áreas básicas: una mirada al aprendizaje escolar. *Eleuthera*, 21, 13–33. <https://doi.org/10.17151/ELEU.2019.21.2>
- Rajadell, N. (2002). La importancia de las estrategias docentes para la resolución de conflictos en el aula. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación Del Profesorado*, 5(3), 1–7. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1034539>



Santamaría-Muñoz, J. (2022). Consideraciones didácticas, tecnológicas y comunicacionales para el diseño de un entorno virtual de enseñanza aprendizaje. *Cátedra*, 5(1), 80–105. <https://doi.org/10.29166/CATEDRA.V5I1.3447>

Santillán, J., Tapia, A., & Yumi, L. (2021). Determinación del perfil de aprendizaje para la implementación de entornos virtuales de aprendizaje centrados en el estudiante. *Dominio de Las Ciencias*, 7(1), 355–371. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8231678>

Vital, M. (2017). La investigación en los procesos de enseñanza aprendizaje. <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/prepa4/n6/e4.html>

