UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA PEDAGOGIA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES – INFORMÁTICA

LOS ENTORNOS VIRTUALES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE "SAN JUAN BOSCO" DE LA CUIDAD DE GUARANDA, PROVINCIA BOLIVAR, DURANTE EL PERIODO DE MARZO A JULIO DEL 2026

AUTORES:

SIVISAPA PAUTA CARMEN LUCIA

MAYAGUARE TORRES SEGUNDO ISRAEL

TUTOR:

JONATHAN CÁRDENAS BENAVIDES

PROPUESTA TECNOLÓGICA PRESENTADO EN OPCIÓN A OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADOS EN PEDAGOGÍA DE LA INFORMÁTICA

PERIODO ACADÉMICO

MARZO – JUNIO 2026



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA PEDAGOGIA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES – INFORMÁTICA

LOS ENTORNOS VIRTUALES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE "SAN JUAN BOSCO" DE LA CUIDAD DE GUARANDA, PROVINCIA BOLIVAR, DURANTE EL PERIODO DE MARZO A JULIO DEL 2026

AUTORES:

CARMEN LUCIA SIVISAPA PAUTA

SEGUNDO ISRAEL MAYAGUARE TORRES

TUTOR:

JONATHAN CÁRDENAS BENAVIDES

PROPUESTA TECNOLÓGICA PRESENTADO EN OPCIÓN A OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADOS EN PEDAGOGÍA DE LA INFORMÁTICA

PERIODO ACADÉMICO

MARZO – JUNIO 2026

I. DEDICATORIA

Primero, quiero dedicar este trabajo a Dios, quien me brindó la fortaleza, el valor y la sabiduría necesarios para culminar esta etapa tan importante de mi vida. A mi mamá, por ser mi mayor apoyo desde el inicio, por confiar en mí y tomar mi mano en los momentos más difíciles, sin soltarla jamás.

A mi hermana, quien estuvo a mi lado durante todo este proceso académico, brindándome consejos, motivándome a no rendirme y recordándome siempre que podía llegar muy lejos. También dedico este trabajo a mi mejor amiga, por acompañarme a lo largo de estos años, por creer en mí incluso cuando yo dudaba, y por ser un pilar fundamental en este camino.

A todas aquellas personas que estuvieron presentes desde que tomé la decisión de iniciar mis estudios, gracias por sus palabras de aliento, las cuales fueron esenciales en su momento y que hoy atesoro profundamente.

Este logro también es de ustedes.

Segundo Israel Mayaguare Torres.

A Dios, por darme fortaleza y guía; y a mis padres, por su amor, sacrificio y apoyo incondicional, que han sido mi mayor inspiración para alcanzar mis metas.

A mi hermana, por su amor, empatía y apoyo en cada fase de este trayecto. Su ayuda y confianza han sido una fuente de motivación para continuar.

A mis hijos, que son mi mayor inspiración y el motivo más importante de mi vida. Cada éxito logrado está dedicado a ustedes, porque me inspiran a esforzarme por ser una mejor persona cada día y a pelear por un futuro repleto de oportunidades.

A mi compañero de tesis, por su compromiso, colaboración y apoyo constante durante el desarrollo de esta investigación; y a mis compañeros de universidad, por la amistad, los aprendizajes y las experiencias compartidas que enriquecieron mi formación académica y personal.

Dedico este éxito a todas las personas que contribuyeron con su participación en este camino para hacer de este sueño educativo una realidad, con un profundo agradecimiento.

Carmen Lucia Sivisapa Pauta

II. AGRADECIMIENTO

Primero agradezco a Dios por haberme permitido culminar esta etapa tan importante de mi vida, brindándome salud, fortaleza y perseverancia a lo largo de este camino. Expreso mi sincero agradecimiento a cada uno de mis profesores, quienes contribuyeron significativamente a mi formación académica, compartiendo sus conocimientos y guiándome durante todo este proceso.

De manera especial, agradezco a mi mamá, a mi hermana y a mi mejor amiga, quienes han sido y seguirán siendo un pilar fundamental en todos los aspectos de mi vida. Gracias por confiar siempre en mí, por no dejarme caer y por acompañarme incondicionalmente en cada paso de este camino. A mi compañera de tesis, quien fue una parte esencial para la culminación de este proyecto. Juntas compartimos risas, frustraciones y logros, desde el primer semestre hasta hoy, nuestro último día como estudiantes.

También agradezco a todas aquellas personas que, en su momento, me brindaron consejos para tomar decisiones correctas y continuar con mis estudios. Gracias a cada persona que aportó con su presencia y su apoyo.

A todos ustedes, mi más profundo agradecimiento.

Segundo Israel Mayaguare Torres.

Agradezco profundamente a Dios por brindarme fortaleza, sabiduría y perseverancia para culminar con éxito esta importante etapa de mi vida.

A mis padres, por su amor incondicional, apoyo constante y sacrificio; a mi hermana, por su cariño y compañía; y a mis hijos, por ser mi mayor inspiración y la motivación que me impulsa a superarme cada día.

A mi compañero de tesis, por su compromiso, responsabilidad y colaboración durante el desarrollo de esta investigación; y a mis compañeros de universidad, por la amistad, los aprendizajes y las experiencias compartidas.

Expreso también mi sincero agradecimiento a mis docentes y autoridades universitarias por sus enseñanzas, orientación y aporte a mi formación profesional.

Finalmente, agradezco a todas las personas que, de una u otra manera, me brindaron su apoyo y confianza para alcanzar esta meta. Este logro también les pertenece.

Muchas gracias.

Carmen Lucia Sivisapa Pauta

III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Ign. Jonathan Cardenas Benavides

CERTIFICA:

Que el informe final de la propuesta tecnológica titulado **" LOS ENTORNOS VIRTUALES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE CON LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE "SAN JUAN BOSCO" DE LA CUIDAD DE GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, DURANTE EL PERIODO MARZO - JULIO 2026"** Elaborado por los autores Mayaguare Torres Segundo Israel y Sivisapa Pauta Carmen Lucia, Egresados de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales-informática de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporado las recomendaciones emitidas en la asesoría en tal virtud autorizo su presentación para su aprobación respectiva. Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando a los interesados dar al presente documento el uso legal que estimen conveniente.

Guaranda, 8 de Julio del 2026



Ign. Jonathan Cardenas Benavides

Tutor.

IV. DERECHOS DE AUTOR

Nosotros **MAYAGUARE TORRES SEGUNDO ISRAEL** y **SIVISAPA PAUTA CARMEN LUCIA** portadores de la Cédula de Identidad No 0706614898 y 0706032562 en calidad de autor/res y titular / es de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación: **" LOS ENTORNOS VIRTUALES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE CON LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE "SAN JUAN BOSCO" DE LA CUIDAD DE GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, DURANTE EL PERIODO MARZO - JULIO 2026"**, modalidad Propuesta Tecnológica, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN, concedemos a favor de la Universidad Estatal de Bolívar, una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservamos a mi/nuestro favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo/autorizamos a la Universidad Estatal de Bolívar, para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en el Repositorio Digital, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Los autores declaran que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.
MAYAGUARE TORRES SEGUNDO ISRAEL y **SIVISAPA PAUTA CARMEN LUCIA**

MAYAGUARE TORRES SEGUNDO ISRAEL
CI: 0706614898

SIVISAPA PAUTA CARMEN LUCIA
CI:0706032562

V. AUTORÍA

Las ideas, criterios y propuesta expuestos en el presente informe final para la Propuesta Tecnológica, son de exclusiva responsabilidad de los autores.



SIVISAPA PAUTA CARMEN LUCIA

CI: 0706032562



MAYAGUARE TORRES SEGUNDO ISRAEL

CI: 0706614898

VI. INDICE

I. DEDICATORIA 1
II. AGRADECIMIENTO 3
III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR 5
IV. DERECHOS DE AUTOR 6
V. AUTORÍA 7
VI. INDICE 8
VII. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL 11
VIII. ABSTRACT 13
IX. INTRODUCCIÓN 15
1. TEMA 16
2. ANTECEDENTES 17
3. PROBLEMA 18
3.1. Descripción del problema 18
3.2. Formulación del problema 19
4. JUSTIFICACIÓN 20
5. OBJETIVOS 22
5.1. Objetivo general 22
5.2. Objetivos específicos 22
6. MARCO TEÓRICO 23
6.1. Teoría científica 23
6.1.1. Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) 23
6.1.2. Ventajas y desventajas del uso de las TIC frente al aprendizaje 23
6.1.3. Entornos virtuales 25
6.1.4. Modelos pedagógicos aplicados a entornos virtuales 25
6.1.4.1. Constructivismo 26
6.1.4.2. Conectivismo 26
6.1.4.3. Aprendizaje significativo 27
6.1.4.4. Aprendizaje colaborativo 27
6.1.4.5. Modelo PACIE 27
6.1.4.5.1. Fase Presencia 28
6.1.4.5.2. Fase Alcance 28
6.1.4.5.3. Fase Capacitación 28
6.1.4.5.4. Fase Interacción 28

6.1.4.5.5. Fase E-learning 29
6.1.5. Entornos virtuales en la educación 29
6.1.6. Tipos de Educación 31
6.1.6.1. Educación Virtual 31
6.1.6.2. Educación Presencial 32
6.1.6.3. Educación Híbrida 32
6.1.7. Proceso de Enseñanza–Aprendizaje 33
6.1.7.1. ¿Cuál es la función del proceso de enseñanza-aprendizaje? 33
6.1.7.2. ¿Cómo ocurre el proceso de enseñanza-aprendizaje? 34
6.1.8. Tipos de aprendizaje 34
6.1.8.1. Aprendizaje significativo: 34
6.1.8.2. Aprendizaje colaborativo: 35
6.1.8.3. Aprendizaje autónomo: 35
6.1.8.4. Aprendizaje activo: 35
6.1.8.5. Aprendizaje virtual o digital: 35
6.1.9. Tipos de enseñanza 36
6.1.9.1. Educación tradicional 36
6.1.9.2. Enseñanza activa 36
6.1.9.3. Enseñanza constructivista 36
6.1.9.4. Enseñanza cooperativa 36
6.1.9.5. Entrenamiento personal 37
6.1.9.6. Aprendizaje virtual 37
6.2. Teoría legal 37
6.3. Teoría referencial 39
7. MARCO METODOLÓGICO 40
7.1. Enfoque de la investigación 40
7.2. Diseño o tipo de estudio 40
7.3. Métodos 41
7.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos 42
7.4.1. Encuesta 42
7.4.2. Entrevista 42
7.5. Universo y muestra 43
7.6. Procesamiento de información 43
8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS 44
9. CONCLUSIONES 59
10. DESARROLLO DE LA PROPUESTA TECNOLÓGICA 60

11. BIBLIOGRAFÍA 67
12. ANEXOS 71

VII. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL

El presente proyecto de estudio tuvo la finalidad de investigar los entornos virtuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la unidad educativa comunitaria intercultural bilingüe "San Juan Bosco" de la cuidad de Guaranda, provincia Bolivar, durante el periodo de marzo a julio del 2026.

El objetivo principal fue impulsar la integración de entornos virtuales en el proceso de enseñanza y aprendizaje como estrategia innovadora para optimizar el desarrollo de habilidades digitales y fortalecer el rendimiento académico de los alumnos. Esta iniciativa surge ante la necesidad urgente de actualizar los modelos pedagógicos tradicionales, los cuales muchas veces resultan insuficientes para motivar a las nuevas generaciones de nativos digitales. Al incorporar estas tecnologías, se buscó crear un puente entre el conocimiento teórico y las competencias prácticas, garantizando así una formación integral que dote a los estudiantes de un pensamiento crítico y adaptativo frente a los entornos virtuales.

Para llevar a cabo esta investigación, se utilizó una metodología mixta que combina los enfoques cuantitativo y cualitativo, la cual se desarrolla mediante la recolección de datos utilizando una encuesta y el análisis de experiencias previas lo cual se aplicó una entrevista. A partir del análisis cuantitativo y cualitativo de las encuestas, se constató que tanto la población estudiantil como el personal docente identifican a los entornos virtuales como un requerimiento fundamental en el proceso formativo actual.

Los datos reflejan que los estudiantes demandan de forma prioritaria la incorporación de estas plataformas para flexibilizar su ritmo de estudio y fortalecer sus competencias digitales. Paralelamente, el profesorado reconoció la necesidad de adoptar dichos entornos virtuales como un soporte metodológico clave para enriquecer la enseñanza y

superar las barreras del aula física. Esta homologación en las respuestas de ambos sectores de la comunidad educativa confirma que la transición hacia una modalidad mediada por la tecnología no es un capricho pedagógico, sino una exigencia real y percibida por los propios usuarios del sistema pedagógico.

Bajo esta premisa, la propuesta se enfocó en diseñar e implementar un entorno virtual de aprendizaje utilizando la plataforma Google Classroom. La elección de esta herramienta respondió a la necesidad de crear un espacio accesible, intuitivo y centralizado que facilitara la distribución de contenidos, optimizara los tiempos de respuesta y fomentara la interacción continua entre los participantes, permitiendo así medir de manera integral el impacto de las TIC en el proceso educativo.

VIII. ABSTRACT

The purpose of this research project was to investigate virtual environments in the teaching-learning process of students at the "San Juan Bosco" Intercultural Bilingual Community Educational Unit in the city of Guaranda, Bolívar province, during the period from March to July 2026.

The main objective was to promote the integration of virtual environments into the teaching and learning process as an innovative strategy to optimize the development of digital skills and strengthen students' academic performance. This initiative stems from the urgent need to update traditional pedagogical models, which are often insufficient to motivate new generations of digital natives. By incorporating these technologies, the project sought to create a bridge between theoretical knowledge and practical skills, thereby ensuring a comprehensive education that equips students with critical and adaptive thinking when facing virtual environments.

To carry out this research, a mixed methodology was used, combining quantitative and qualitative approaches. This was developed through data collection using a survey and the analysis of prior experiences, for which an interview was applied. Based on the quantitative and qualitative analysis of the surveys, it was confirmed that both the student population and the teaching staff identify virtual environments as a fundamental requirement in the current educational process.

The data reflect that students prioritize the incorporation of these platforms to make their learning pace more flexible and to strengthen their digital competencies. Parallelly, the faculty recognized the need to adopt such virtual environments as a key methodological support to enrich teaching and overcome the barriers of the physical classroom. This alignment in the responses of both sectors of the educational community confirms that

the transition toward a technology-mediated modality is not a pedagogical whim, but a real demand perceived by the users of the pedagogical system themselves.

Under this premise, the proposal focused on designing and implementing a virtual learning environment using the Google Classroom platform. The choice of this tool addressed the need to create an accessible, intuitive, and centralized space that would facilitate content distribution, optimize response times, and foster continuous interaction among participants, thereby allowing a comprehensive measurement of the impact of ICTs on the educational process.

IX. INTRODUCCIÓN

Hoy en día, ha tocado adaptarnos inmediatamente a la tecnología debido a que tiene un gran impacto de crecimiento, constantemente aparecen nuevas herramientas tecnológicas que son novedosas, aunque su disponibilidad es limitada y por lo general no siempre se aplica de forma efectiva. Por tal razón, la educación debe adaptarse a nuevos modelos tecnológicos que les permitan a los alumnos como a los profesores aprovechar estas herramientas para que de ese modo se pueda mejorar el desarrollo intelectual y la enseñanza.

Con los entornos virtuales se puede hablar de una educación que no se limita al aula, sino que es ubicua e inclusiva, estas herramientas facilitan métodos de enseñanza innovadores y tecnológicos lo cual permite que el aprendizaje llegue a todos de una manera más efectiva.

En la institución educativa comunitaria intercultural bilingüe "San Juan Bosco" se ha observado que los estudiantes siguen entregando trabajos de manera física y que las clases se están llevando de manera tradicional, por lo cual existe un desinterés y poca participación por parte de ellos. Por esta razón, se ha planteado una solución que les permita mejorar sus habilidades y simplifique la entrega de sus tareas, por eso es importante implementar un entorno virtual que les permita tener una comunicación sincrónica entre estudiantes y docentes, adjuntar archivos, realizar actividades, evaluaciones y gestionarlas entre otras. Lo que se busca es facilitar tanto el trabajo del docente como del estudiante.

1. TEMA

Los entornos virtuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la unidad educativa comunitaria intercultural bilingüe "San Juan Bosco" de la cuidad de Guaranda, provincia Bolivar, durante el periodo de marzo a julio del 2026.

2. ANTECEDENTES

Con la evolución de la tecnología, los métodos de enseñanza han cambiado de una manera significativa durante todo este tiempo. En el estudio de Acurio,et al., (2026) titulado *"Entorno virtual de aprendizaje para el mejoramiento de la compresión e interacción estudiantil: Integración de herramientas digitales online"* propusieron un Entorno Virtual de Aprendizaje en donde utilizaron la plataforma Google Classroom el cual integro distintas herramientas digitales online que les permitió mejorar la comprensión e interacción de los alumnos del primer año de bachillerato de la Unidad Educativa CVSZ, pero también requirieron de una planificación acertada y un seguimiento permanente por parte del docente.

Otro estudio de caso que realizo Carrera, (2023) titulado *"Un enfoque de las matemáticas aplicadas en entornos virtuales en una institución de educación superior"* manifiesta que, de acuerdo con las tendencias pedagógicas actuales, la contextualización en entornos virtuales es clave para que el estudio de las matemáticas resulte significativo, lo que permitió a los estudiantes incrementar el aprendizaje de conceptos teóricos.

Paste & Malisa, (2024) realizaron una investigación titulada "*Entornos virtuales de aprendizaje para Electrónica en la Unidad Educativa Ramón Barba Naranjo"* en donde manifiestan que los resultados que obtuvieron después de aplicar un entorno virtual de aprendizaje indicaron que el estudiante aprende a su ritmo lo que permitió revisar actividades como videos con el contenido, aclarar conceptos que no entendieron dentro del aula, por lo que concluyen que utilizar un entorno virtual de aprendizaje ayuda a los estudiantes aprender con más posibilidades y aplicar varios estilos de aprendizaje.

3. PROBLEMA

3.1. Descripción del problema

Aun cuando se tiene ventajas de los recursos tecnológicos, en sectores educativos su utilización todavía es limitada, por lo cual se ha evidenciado que los docentes siguen predominando la enseñanza tradicional tanto de explicación como del uso de materiales impresos. Esta falta de actualización en las practicas docentes frena la innovación pedagógica y reduce las posibilidades de que el estudiante fomente la participación activa dentro del proceso educativo.

Se ha observado en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe "San Juan Bosco", ubicada en Guaranda, que profesores y alumnos siguen con el proceso educativo a través de métodos tradicionales, que se fundamentan sobre todo en el empleo de materiales impresos y físicos. El escaso uso de los recursos tecnológicos existentes hoy en día, que ha surgido como resultado de esta situación, repercute directamente en la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje.

La limitada inclusión de espacios de aprendizaje virtual ha llevado a que las lecciones se realicen de una forma poco activa, limitando las oportunidades de interacción, originalidad y participación activa de los estudiantes. Esto ha generado un aumento en la apatía, escasa motivación y poca involucración en las tareas académicas, lo que impacta el crecimiento de habilidades esenciales como el pensamiento crítico, la educación independiente y el trabajo en equipo.

Por otra parte, la falta de entornos virtuales limita el acceso a los contenidos educativos, lo cual dificulta la flexibilidad y reduce las oportunidades de recibir retroalimentación constante. Además, el desconocimiento de recursos digitales como

foros interactivos, videos, evaluaciones en línea y simuladores que tienen el potencial de hacer más rica la enseñanza.

Se tiene que tener en cuenta también que la institución tiene escasez de equipos y la falta de materiales digitales apropiados, lo cual se ve obstaculizada la integración efectiva de la tecnología en el aula. Por otro lado, se ve limitado el uso de herramientas tecnológicas y el desconocimiento sobre el manejo de materiales digitales tanto por el profesorado como del alumnado lo cual impide la modernización en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

3.2. Formulación del problema

¿El desconocimiento de los entornos virtuales influye en el proceso de enseñanza–aprendizaje de los estudiantes del Colegio San Juan Bosco durante el período de marzo a julio del año 2026?

4. JUSTIFICACIÓN

Esta propuesta tecnológica es relevante ya que aborda una necesidad concreta detectada en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe "San Juan Bosco", donde se observa un uso mayoritario de métodos tradicionales y una integración limitada de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La puesta en marcha de entornos virtuales, en un escenario educativo con un papel esencial para la tecnología, posibilita robustecer la participación de los estudiantes, optimizar el acceso a los contenidos y fomentar un aprendizaje más dinámico, interactivo y significativo. Asimismo, ayuda a formar habilidades digitales en estudiantes y profesores, que son imprescindibles para desenvolverse en la sociedad de hoy.

Es original porque se centra en un entorno particular, que es una institución bilingüe ubicada en Guaranda, tomando en cuenta los aspectos tecnológicos, educativos y culturales de la misma. Este estudio propone una solución contextualizada, que se ajusta a las verdaderas necesidades de los alumnos y maestros. Esto le confiere un valor específico y relevante dentro del campo educativo local, en contraste con otras investigaciones generales.

La propuesta es factible porque utiliza herramientas tecnológicas que son accesibles y fáciles de implementar, muchas de las cuales son gratuitas y son compatibles con los medios existentes en la institución. Además, no necesita de una infraestructura complicada, sino de una planificación apropiada, formación del profesorado y voluntad para incorporar nuevas tácticas pedagógicas. Esto asegura que la propuesta sea ejecutable en el periodo determinado, produciendo resultados específicos y cuantificables.

Asimismo, el uso de entornos virtuales promueve que los alumnos desarrollen competencias para aprender de manera autónoma, ya que les permite manejar su propio

ritmo de estudio, obtener materiales en todo momento y reforzar lo que se trata en clase. Esta perspectiva ayuda a crear alumnos más críticos, participativos y responsables, que tienen la capacidad de adaptarse a diversos entornos educativos y tecnológicos. Del mismo modo, fomenta el empleo apropiado de recursos digitales, consolidando habilidades fundamentales para su desarrollo personal y académico.

Por otro lado, promueve la innovación en la práctica de la enseñanza al motivar a los maestros para que implementen nuevas tácticas metodológicas basadas en tecnología. Esto no solo potencia la calidad de la enseñanza, sino que además robustece el papel del maestro como orientador y facilitador del aprendizaje. La incorporación de ambientes virtuales posibilita que las maneras de evaluar y enseñar se diversifiquen, lo cual da como resultado experiencias educativas más inclusivas, dinámicas y adecuadas para el sistema educativo actual.

En última instancia, la investigación es innovadora porque incluye ambientes virtuales de aprendizaje como un método novedoso para actualizar el proceso educativo. La enseñanza se puede modernizar si se utilizan metodologías como el aprendizaje colaborativo y el aula invertida, además de herramientas interactivas, plataformas de entornos virtuales y actividades en línea, adecuándola así a las demandas .de los alumnos de hoy. Con esto se fomenta una educación más inclusiva, adaptable y coherente con los avances tecnológicos, lo que ayuda a elevar la calidad educativa de la institución.

5. OBJETIVOS

5.1. Objetivo general

Impulsar la integración de entornos virtuales en el proceso de enseñanza y aprendizaje como estrategia innovadora para optimizar el desarrollo de habilidades digitales y fortalecer el rendimiento académico de los alumnos.

5.2. Objetivos específicos

- Analizar el nivel del conocimiento y aplicaciones de TICS en el proceso educativo.
- Establecer bases teóricas que fundamentan la aplicación de los entornos virtuales de aprendizaje, determinando su impacto como herramientas de innovación en el contexto educativo.
- Implementar un entorno virtual como estrategia para fortalecer el proceso de enseñanza - aprendizaje.

6. MARCO TEÓRICO

6.1. Teoría científica

6.1.1. Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC)

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) es un factor determinante en su uso para alcanzar la cobertura universal y la igualdad en el ámbito educativo. Estas herramientas simplifican la búsqueda de información y optimizan la calidad educativa, funcionando como un puente para que nadie quede excluido del proceso de enseñanza-aprendizaje (Heinze , et al., 2017).

Según Chavez,et al. (2021) define a las TIC como sistemas informáticos encargados de transformar y administrar información. Gracias al uso de ordenadores y aplicaciones que facilitan tareas críticas como la creación, el almacenamiento seguro, la modificación y la recuperación eficiente de la información.

Las TIC nacen de la ciencia informatica para facilitar el tratamiento y la difución de la información. Son importantes porque sirven como instrumentos para la alfabetiación y la investigación, convirtiendose hoy en dia un recurso básico para la gestión de instituciones educativas y herramientas esenciales de esfuerzo academico para los alumnos (Cruz, 2019).

6.1.2. Ventajas y desventajas del uso de las TIC frente al aprendizaje

Según Díaz, (2013) nos manifiesta un listado de las ventajas y desventajas del uso de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Tabla 1. Ventajas y desventajas del uso de las TIC frente al aprendizaje

Ventajas	Desventajas
• Suprime las restricciones de tiempo y espacio en el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje • Existencia de una personalización didáctica que facilita el ajuste de contenidos y tareas según el perfil de cada alumno • Facilita el acceso rápido y el intercambio ágil de información académica • Amplía la comunicación entre estudiantes y docentes mediante canales digitales externos al aula. • Potencia el aprendizaje grupal y las habilidades sociales, mediante el intercambio en línea. • Fomenta la formación continua, porque exige que los estudiantes y docentes estén en una búsqueda constante. • Desarrolla competencias en expresión escrita, visual y audiovisual.	• Requiere la actualización periódica de equipos y programas para mantener su funcionalidad. • Costo elevado de la tecnología por lo que se requiere tener disposición de recursos para acceder a ella. • Existe el riesgo de obtener aprendizajes deficientes si no se trabaja conscientemente. • Puede existir una dependencia con las herramientas digitales por parte del docente y estudiante. • Existe falta de integridad debido a que hay facilidad en prácticas poco éticas como el plagio • El proceso de enseñanza está condicionado a la estabilidad del servicio eléctrico y a la calidad de conexión wifi. • Se corre riesgo a una inseguridad informática debido que se puede infectar con algún virus.

Fuente: Díaz, (2013)

6.1.3. Entornos virtuales

Los entornos virtuales de aprendizaje dependen directamente de la evolución de las TIC que se han integrado de forma progresiva en todos los ámbitos del diario vivir, incluyendo en lo laboral y personal. El sector educativo no se ve ajeno a este proceso por lo cual se ve necesario integrar herramientas tecnológicas las cuales se convierten en motores reales para la mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje (Cedeño y Murillo, 2019).

Según Nevárez, et al., (2025) nos manifiesta que los entornos virtuales facultan al estudiante disponer de materiales de aprendizaje en todo momento y lugar. Este enfoque rompe esquemas de la enseñanza convencional, centrados en la asistencia física y el cumplimiento de horarios estrictos.

Por otro lado, Aguilar y Otuyemi, (2020) nos dice que los entornos virtuales funcionan como soportes esenciales para la labor del docente debido a que potencian los métodos de enseñanzas-aprendizaje. Estas herramientas permiten organizar actividades formativas centradas en que los estudiantes puedan comprender los temas tratados y logre una integración exitosa de los conocimientos adquiridos.

6.1.4. Modelos pedagógicos aplicados a entornos virtuales

Los modelos pedagógicos son la fundamentación teórica que guía el proceso de enseñanza-aprendizaje, particularmente en entornos virtuales donde la tecnología exige nuevas maneras de interactuar, generar conocimiento y participar de manera activa. En esta línea, los contextos virtuales de aprendizaje se respaldan en múltiples perspectivas pedagógicas que posibilitan la creación de experiencias educativas más versátiles, dinámicas y orientadas hacia el estudiante.

6.1.4.1. Constructivismo

El constructivismo es un modelo de enseñanza que sostiene que el saber no se transmite de forma directa, sino que el alumno lo va construyendo activamente a partir de sus experiencias anteriores y su interacción con el ambiente. Dentro de los entornos virtuales, este enfoque adquiere mucha importancia porque el alumno se vuelve el personaje principal de su formación, investigando contenidos digitales, solucionando inconvenientes y tomando parte en actividades interactivas (Cabero y Llorente, 2015)

El profesor también desempeña el papel de guía o facilitador, conduciendo el proceso de aprendizaje con la ayuda de recursos tecnológicos como foros, videos, simuladores y plataformas educativas. Así, se fomenta un aprendizaje con significado, en el cual el alumno no solamente obtiene información, sino que también la analiza, la vincula y la utiliza en diversos contextos.

6.1.4.2. Conectivismo

El conectivismo es un modelo educativo que se desarrolla durante la era digital y tiene como objetivo aprender a través de las redes informáticas. Este El método afirma que el conocimiento está repartido entre diversas fuentes, tales como comunidades virtuales, plataformas digitales e internet. Por lo tanto, aprender significa saber cómo acceder a la información pertinente, seleccionarla y conectarla (Gutierrez, 2012).

El Conectivismo, en los ambientes virtuales, posibilita que los alumnos interactúen con variados recursos digitales y desarrollen su saber a través de la colaboración e intercambio de ideas. Además, promueve el desarrollo de competencias digitales esenciales en la sociedad del conocimiento, tales como la búsqueda, el análisis y la administración de información.

6.1.4.3. Aprendizaje significativo

Según Lorenz, (2004) nos manifiesta que el aprendizaje significativo, que fue planteado por Ausubel, sostiene que el aprendizaje sucede cuando el alumno puede establecer vínculos entre la información nueva y los saberes previos. En los ambientes virtuales, este método se refuerza a través del empleo de recursos multimedia, tareas interactivas y tácticas pedagógicas que ayudan a entender el contenido

Así, el alumno no solamente memoriza información, sino que también la entiende y la incorpora a su estructura cognitiva, lo que propicia un aprendizaje más duradero y provechoso. El profesor, por su parte, tiene que crear actividades. Que Vinculen los contenidos con la realidad del alumno, de modo que se fomente un interés y una motivación más alta.

6.1.4.4. Aprendizaje colaborativo

Azorin, (2018) nos afirma que el aprendizaje colaborativo se basa en la interacción entre estudiantes para construir conocimiento de manera conjunta. En los entornos virtuales, este enfoque se fortalece mediante el uso de herramientas digitales como foros, chats, videoconferencias y trabajos grupales en línea.

Este modelo fomenta habilidades sociales, como la comunicación, el trabajo en equipo y la resolución de problemas, además de promover la participación activa de los estudiantes. Asimismo, permite que los estudiantes compartan ideas, reflexionen y aprendan unos de otros, generando un aprendizaje más enriquecedor y significativo.

6.1.4.5. Modelo PACIE

Flores y Bravo, (2012) nos dicen que el modelo PACIE, que lleva este nombre debido a cinco fases, es una propuesta pedagógica creada específicamente para los

entornos virtuales de aprendizaje. Interacción, capacitación, alcance, presencia y aprendizaje en línea. Este El modelo tiene como objetivo organizar el proceso educativo en plataformas virtuales para asegurar una experiencia de aprendizaje eficaz.

6.1.4.5.1. Fase Presencia

Esta es la etapa inicial que se centra en crear una presentación atractiva y ordenada en el espacio virtual. Se pretende que los alumnos puedan acceder fácilmente, comprender la organización y sentirse a gusto. Su relevancia radica en que constituye la primera impresión; si está mal elaborada, el estudiante podría desinteresarse.

6.1.4.5.2. Fase Alcance

Durante esta fase se establecen las metas y los logros esperados del uso del entorno virtual. Se determina hasta dónde se pretende llegar en el aprendizaje. Además, se organiza el contenido y se decide qué se enseñará a los estudiantes, aunque en ocasiones esto se subestima, lo que puede perjudicar todo el proceso.

6.1.4.5.3. Fase Capacitación

Este momento se centra en que tanto profesores como alumnos aprendan a utilizar adecuadamente las herramientas tecnológicas. No se trata solo de ingresar a la plataforma, sino también de saber cómo emplear los recursos, participar en actividades y aprovechar el entorno virtual al máximo. Esta fase es fundamental, ya que, sin capacitación, el resto del proceso podría fallar.

6.1.4.5.4. Fase Interacción

En esta fase se estimula la participación activa de los alumnos a través de foros, tareas, trabajos en equipo y comunicación con el profesor. El objetivo es que el estudiante

no esté aislado, sino que mantenga interacción constante, lo cual enriquece el aprendizaje y lo hace más dinámico.

6.1.4.5.5. Fase E-learning

Esta es la etapa conclusiva, en la que se integra todo el proceso de aprendizaje dentro del entorno virtual. Aquí se fomenta un aprendizaje más independiente, donde el estudiante utiliza la plataforma de forma natural y el profesor orienta el proceso. Se aspira a que el aprendizaje sea continuo y significativo, aprovechando plenamente la tecnología.

6.1.5. Entornos virtuales en la educación

Según Cco y Alvites, (2021) nos manifiesta que existen numerosas herramientas tecnológicas diseñadas exclusivamente para la enseñanza-aprendizaje, al igual que también se cuenta con herramientas TIC de uso general que pueden transformarse en recursos educativos valiosos que pueden integrarse con éxito en el aula mediante una planificación estratégica garantizando así la obtención de resultados académicos de excelencia.

Tabla 2. Entornos virtuales en la educación

Nombre de la Herramienta	Tipo y Descripción Técnica	Aprovechamiento o Pedagógico	Ventajas Principales	Desventajas/ Limitaciones	Imagen
Google Classroom	Sistema de gestión de aprendizaje (LMS) basado en la nube.	Gestión centralizada de tareas, distribución de material y comunicación docente-alumno	Integración total con Google Drive; gratuito para instituciones; muy fácil de usar en móviles.	Funciones de personalización limitadas en comparación con Moodle; no es un LMS robusto para cursos masivos.	
Moodle	Plataforma de aprendizaje de código	Creación de entornos virtuales de aprendizaje (EVA) completos	Extremadamente personalizable; gran control sobre el	Curva de aprendizaje elevada para el docente;	

	abierto (LMS) de alta complejidad.	con foros, wikis y talleres.	seguimiento del alumno; permite plugins de terceros.	requiere un servidor propio y mantenimiento técnico.	
Canvas LMS	Plataforma de gestión de aprendizaje (LMS) basada en la nube	Centraliza materiales de estudio, realiza entregas de tareas, aplica exámenes, calificar y mantiene comunicación docente-alumno	Facilidad de uso, es muy intuitivo y visual, es considerada la mejor del mercado, permite que el aprendizaje ocurra desde cualquier dispositivo	No permite que las instituciones personalicen profundamente el diseño la interfaz, lo que significa que todos los cursos se ven igual.	
Chamilo LMS	Sistema de gestión de aprendizaje (LMS) de código libre	Creación de cursos, gestiona usuarios y realiza seguimiento pedagógico con un enfoque en la economía de recursos	Facilidad para el docente pueda montar un curso en pocos minutos y además no hay costos de licenciamiento por usuario	Interfaz visual poco anticuada en comparación con entornos como Canvas.	
Schoology	Plataforma de aprendizaje (LMS) basada en la nube	Creación de comunidades de aprendizajes donde el intercambio de información es más fluido y menos formal.	Aumenta la participación en foros y actualizaciones. Además, permite conectar a padres, docentes y alumnos en un mismo ecosistema de comunicación de forma muy natural	Funciones de personalización limitadas, lo demás esta reservadas para versión institucional de pago. Puede quedarse corta para proyectos académicos de gran escala su versión gratuita.	
Blackboard Learn	Sistema de gestión de aprendizaje (LMS)	Creación de experiencias de aprendizajes muy estructuradas, con un enfoque fuerte en la evaluación académica	Profundidad de sus herramientas académicas, posee uno de los mejores sistemas de prevención de plagio y	Inaccesible para instituciones pequeñas o proyectos independientes porque es uno	

		rigurosa y la prevención del fraude.	exámenes con configuraciones de seguridad muy avanzadas.	de los LMS más caros del mercado.	

Elaborado por: Carmen Sivisapa y Segundo Mayaguare

6.1.6. Tipos de Educación

6.1.6.1. Educación Virtual

La educación virtual surge como una solución necesaria ante la expa.1ción y el accaso masivo a la sociedad del conocimiento. Al unir tecnología, administración y academia este modelo logra romper las barreras físicas y temporales lo cual ofrecen una formación de alto nivel que está disponible desde cualquier lugar y en cualquier momento (Sánchez , 2007).

La educación virtual ha impulsado una evolución rápida en la pedagogía, reemplateandose el proceso de enseñanza-aprendizaje y de desarrollar habilidades tecnologicas urgentes entre docentes y padres para que puedan quiar a sus hijos en el aprendizaje. Por otro lado se puede ver que los estudiantes se les hace facil adoptar nuevas herramientas debido a que la mayoria ya pertenecen a la era digital (Chavez, et al., 2021).

Según Quispe, et al., (2024) manifiesta que la educación virtual ha impulsado una evolución rápida en la formas de enseñar, llevando el material educativo al plano digital, un ejemplo destacado es la implementación de simuladores en diferentes areas de conocimiento y en educación al igual que de nuevas estrtategia didacticas como el modelo de aula invertida la cual permite un enfoque más practico y participativo durante tiempo de instrucción.

6.1.6.2. Educación Presencial

La educación presencial ha sido, durante la historia, el modelo que más ha predominado en los sistemas educativos, y se distingue por la interacción directa entre alumnos y profesores en un lugar físico específico, como lo es el salón de clases. Esta modalidad educativa posibilita una comunicación instantánea, lo que favorece la retroalimentación en tiempo real yla adquisición de destrezas sociales necesarias durante el proceso de formación (Arambulo y Chiuiquira, 2023).

Además, la educación presencial hace más fácil que el maestro controle y supervise lo que los estudiantes aprenden, ya que tiene la posibilidad de ver directamente cómo se comportan, qué dificultades enfrentan y cómo participar. Esto fomenta una educación más individualizada y ajustada a las necesidades del grupo, lo que propicia un entorno estructurado que promueve la organización académica y la disciplina.

6.1.6.3. Educación Híbrida

La educación híbrida surge como una alternativa innovadora que combina elementos de la educación presencial y virtual, integrando actividades en el aula con el uso de plataformas digitales. Este modelo busca aprovechar las ventajas de ambas modalidades, permitiendo una mayor flexibilidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje y adaptándose a las necesidades actuales de los estudiantes (Alvina, et al., 2025).

Hidalgo, et al., (2023) nos maniesta que este modelo, que optimiza el tiempo de clase, posibilita emplear el espacio presencial para tareas de resolución de problemas, colaborativas y prácticas, mientras que los contenidos teóricos pueden ser revisados en línea. La educación híbrida también permite que el aprendizaje continúe en circunstancias en las que la asistencia física está limitada, convirtiéndose así en una táctica esencial para la educación actual.

6.1.7. Proceso de Enseñanza–Aprendizaje

El proceso de aprendizaje y enseñanza es una interacción activa entre el educador y el alumno, cuyo objetivo es crear conocimientos, fomentar habilidades y cultivar actitudes. No se limita a simplemente impartir datos, sino que busca crear un ambiente en el que el alumno pueda entender, examinar, reflexionar y aplicar lo que ha aprendido en distintos escenarios. En este marco, el profesor juega un papel crucial como mentor, guía y promotor del aprendizaje, mientras que el alumno pasa de ser un receptor pasivo a asumir un papel central en su formación. Asimismo, influyen diferentes elementos como el entorno educativo, los recursos a disposición, las metodologías empleadas y la motivación, que tienen un impacto directo en la calidad del aprendizaje. Hoy en día, con los avances tecnológicos, este proceso también se lleva a cabo en plataformas en línea, lo que ha cambiado las maneras tradicionales de enseñar y aprender, brindando mayor acceso a la información, aunque a veces también plantea nuevos desafíos.

6.1.7.1. ¿Cuál es la función del proceso de enseñanza-aprendizaje?

El proceso de enseñanza-aprendizaje tiene como finalidad primordial el desarrollo completo del alumno, abarcando no solo el aspecto académico, sino también el personal y social. Mediante esta dinámica, los estudiantes obtienen conocimientos que les ayudan a entender su entorno, junto con competencias que les permiten resolver problemas y tomar decisiones. Además, promueve valores importantes como la responsabilidad, el respeto y el trabajo colaborativo, que son clave para una buena convivencia. También ayuda a mejorar el desempeño académico y fortalecer la participación activa en el aula. Este proceso no se restringe a la simple memorización de información, sino que busca que el aprendizaje sea relevante y aplicable en la vida diaria. No obstante, para lograr esto, es fundamental que exista una planificación adecuada por parte del profesor y un

verdadero compromiso por parte del alumno, puesto que si alguno de estos aspectos falla, el aprendizaje podría ser ineficaz.

6.1.7.2. ¿Cómo ocurre el proceso de enseñanza-aprendizaje?

El proceso de enseñanza-aprendizaje acontece a través de varias fases que permiten estructurar y dirigir el aprendizaje de forma efectiva. En primer lugar, el educador lleva a cabo una planificación que establece los objetivos, contenidos, métodos y herramientas que se emplearán durante la enseñanza. Posteriormente, se realiza la implementación de la clase, donde el educador utiliza diversas estrategias como exposiciones, actividades prácticas, trabajos colaborativos, discusiones o herramientas digitales. Durante esta etapa, el alumno se involucra activamente, interactúa, pregunta, reflexiona y aplica lo que ha aprendido, lo que contribuye a la formación del conocimiento. Al final, se lleva a cabo una evaluación que ayuda a comprobar si se han cumplido los objetivos planteados y qué elementos necesitan refuerzo. En el contexto actual, este proceso también se lleva a cabo en espacios virtuales, donde se emplean plataformas digitales, recursos multimedia, foros y actividades en línea, lo que puede hacer que el aprendizaje sea más flexible y dinámico, aunque en ocasiones requiere más autonomía y responsabilidad por parte del alumno.

6.1.8. Tipos de aprendizaje

En el ámbito de la enseñanza y el aprendizaje, existen distintos tipos de aprendizaje que ayudan a entender cómo los estudiantes adquieren nuevos conocimientos. Cada tipo tiene características particulares y contribuye de forma diversa al proceso educativo.

6.1.8.1. Aprendizaje significativo:

Este tipo de aprendizaje se presenta cuando el alumno conecta lo que está aprendiendo con lo que ya sabe, lo que favorece una comprensión y memoria más efectivas. No se

enfoca en la memorización, sino en la comprensión y en dar significado a lo que se ha aprendido, lo que resulta en un conocimiento más perdurable y aplicable en la vida cotidiana.

6.1.8.2. Aprendizaje colaborativo:

Sucede cuando los alumnos trabajan juntos para lograr un objetivo común, intercambiando ideas, perspectivas y saberes. Este enfoque promueve la implicación, la consideración mutua y la colaboración, además de ofrecer la oportunidad de que los estudiantes se enseñen entre sí, aunque puede tornarse complicado sin una adecuada organización.

6.1.8.3. Aprendizaje autónomo:

Refiere al proceso en el que el estudiante toma la iniciativa en su educación, investigando, practicando y buscando información por sí mismo. Este tipo de aprendizaje es crucial hoy en día, especialmente en ambientes digitales, ya que fomenta la autonomía y la autodisciplina, aunque no todos los alumnos están habituados a este método.

6.1.8.4. Aprendizaje activo:

Se da cuando el alumno participa activamente en su proceso educativo mediante actividades prácticas, interactivas y participativas. En este caso, el estudiante no solo escucha, sino que realiza, experimenta y reflexiona, lo que facilita una mayor comprensión de los temas.

6.1.8.5. Aprendizaje virtual o digital:

Este tipo de aprendizaje se lleva a cabo mediante la utilización de herramientas tecnológicas, plataformas de educación y recursos en línea. Permite el acceso a

información en cualquier momento y lugar, ofreciendo así gran flexibilidad. Sin embargo, a veces puede enfrentar desafíos como fallos en la conexión a internet o falta de competencias digitales.

6.1.9. Tipos de enseñanza

Los estilos de enseñanza se refieren a las diferentes formas en que un docente organiza y transmite el conocimiento para facilitar el aprendizaje de los estudiantes. Pueden variar dependiendo de los objetivos educativos, el contexto y las características del grupo.

6.1.9.1. Educación tradicional

Se basa en la transferencia directa de conocimientos por parte del profesor. El profesor es el personaje principal y los alumnos tienen un papel más pasivo que se centra en escuchar, recordar y repetir información.

6.1.9.2. Enseñanza activa

En este enfoque, el estudiante participa dinámicamente en su aprendizaje. Se fomenta la reflexión, la participación y el desarrollo de habilidades como el pensamiento crítico.

6.1.9.3. Enseñanza constructivista

Está dirigido a que el estudiante mejore sus conocimientos basándose en la experiencia previa. El docente actúa como guía o facilitador del aprendizaje.

6.1.9.4. Enseñanza cooperativa

Se basa en el trabajo en grupo donde los estudiantes aprenden juntos, comparten ideas y resuelven problemas juntos.

6.1.9.5. Entrenamiento personal

Se adapta a las necesidades individuales, intereses y ritmo de aprendizaje del estudiante y se esfuerza por lograr una educación más individualizada.

6.1.9.6. Aprendizaje virtual

Se lleva a cabo utilizando tecnologías digitales y plataformas en línea que brindan aprendizaje a distancia o en combinación con capacitación presencial.

6.2. Teoría legal

La propuesta tecnológica que se presenta se apoya en el marco legal actual de Ecuador, que asegura el derecho a recibir una educación inclusiva, de alta calidad y en consonancia con los avances tecnológicos y científicos. En esta línea, la Constitucion de la Republica del Ecuador, (2008) estipula en su artículo 26 que la educación es un derecho humano que se extiende durante toda la vida y una obligación del Estado que no puede eludir ni excusar. Por lo tanto, es un ámbito esencial de las políticas públicas y de las inversiones estatales. El artículo 27 también indica que la educación debe ser democrática, intercultural, participativa y enfocada en el desarrollo de habilidades, incluyendo la utilización de tecnologías que favorezcan el aprendizaje.

Asimismo, en el artículo 347 establece que el Estado tiene como obligación integrar las tecnologías de la información y comunicación en la educación para incrementar la calidad del aprendizaje y asegurar que todos tengan acceso equitativo al conocimiento. Este Aspecto apoya directamente la implementación de ambientes virtuales de aprendizaje como una táctica novedosa que satisface las demandas actuales del sistema educativo.

Además, en la Ley Organica de Educacion Intercultural, (2011) en su articulo 2, determina que la educación tiene que estar enfocada en el desarrollo integral del alumnado, fomentandola utilización de métodos activos y recursos tecnológicos que mejoren el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta La ley también reconoce la relevancia de la educación intercultural bilingüe, lo que es importante para la propuesta actual, dado que se lleva a cabo en una institución que cumple con estas características y posibilita adecuar los entornos virtuales al contexto cultural del alumnado.

Asimismo, el El reglamento general de la LOEI destaca que es necesario incorporar herramientas tecnológicas en la práctica de los docentes para fomentar la innovación educativa y el entrenamiento constante del profesorado en el manejo de recursos digitales. Esto demuestra lo importante que es potenciar las habilidades digitales de los educadores para elevar la calidadde la educación.

El Plan Nacional de Desarrollo, (2021) y las políticas educativas del Ministerio de Educación del Ecuador, (2021), en este marco, impulsan la inclusión de tecnologías digitales en el sector educativo para disminuir la brecha digital y promover una enseñanza inclusiva y de alta calidad. Estas disposiciones Los jurídicos apoyan la creación de entornos virtuales de aprendizaje como una opción factible para optimizar el acceso al conocimiento y robustecer el proceso educativo.

En resumen, la propuesta tecnológica actual está respaldada por la legislación ecuatoriana vigente, que fomenta el empleo de tecnologías en la educación, la innovación pedagógica y la mejora constante del proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto asegura su relevancia y viabilidad dentro del sistema educativo nacional.

6.3. Teoría referencial

Campuzano, et al.,(2025) realizaron una investigaciòn llamada *"Entornos virtuales de aprendizaje y su relación con el aprendizaje colaborativo en estudiantes"* en este estudio evidenciaron que el 62% de estudiantes del décimo año de la Unidad educativa "Juan Montalvo" presentaba un bajo nivel de motivación académica, para revertir esta situación propusieron un diseño e implementaron un entorno virtual de aprendizaje estructurado en la plataforma Google Classroom, el EVA que diseñaron con base en metodologías activas reunieron las condiciones pedagógicas, tecnológicas y metodológicas necesarias para mejorar significativamente la motivación del estudiantado.

Para estos autores la implementación de esta propuesta favorece el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje, al fomentar la creatividad, la autonomía, la atención sostenida y el pensamiento crítico. Estos elementos son pilares del sistema educativo actual pues coinciden con la meta de formar estudiantes que no solo cumplan con los objetivos académicos, sino que también posean un perfil reflexivo y socialmente responsable.

Por otro lado, Desueza, et al., (2023) en su estudio titulado *"Los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) de educación secundaria: Retos y desafíos"* muestra que la implementacion de cursos virtuales por parte del CONED ha generado beneficios significativos para la comunidad académica, pero también ha expuesto desafios estructurales. Partiendo de que ningun modelo educativo es 100% optimo, pero deben de encaminarse en la generación de recursos más acordes con las demandas socioculturales. Mencionan que la plataforma de MOODLE facilita la interaccion dinamica entre docentes y alumnos, pero todos deben manejar elementos basicos de la alfabetizacion digital. Paticularmente el estudiantado del CONED requiere un acommpañamiento tecnico y

pedagogico mas riguroso para optimizar el uso de sus herramientas físicas y tecnológicas en el tiempo disponible.

Estos autores concluyen que los entornos virtuales, concebidos como medios de enseñanza fundamentales, demandan una alfabetización técnica por parte de los estudiantes y una retroalimentación constante por parte de los docentes. La adecuada mediación pedagógica en estos espacios fortalece el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que el uso estratégico de la tecnología potencia significativamente la motivación escolar. Además, fomenta un ambiente de aprendizaje basado en la cooperación, la iniciativa personal y el pensamiento creativo.

7. MARCO METODOLÓGICO

7.1. Enfoque de la investigación

La metodología de investigación empleada en esta propuesta es mixta, ya que se centra en el análisis de datos tanto cuantitativos como cualitativos relacionados con el uso de entornos virtuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Recopilamos datos para observar tendencias y cambios en el rendimiento y la participación del alumnado. Asimismo, consideramos las percepciones de profesores y alumnos respecto al uso de estas herramientas, ofreciendo una visión integral del tema. Esta metodología resulta oportuna porque va más allá de la simple medición de resultados, explorando también cómo se manifiesta este proceso en el aula.

7.2. Diseño o tipo de estudio

En cuanto al diseño o tipología del estudio, la investigación se considera descriptiva y aplicativa, ya que busca describir cómo el entorno virtual influye en el aprendizaje de los estudiantes sin manipular directamente las variables. Es un estudio de

campo, puesto que la información se obtiene directamente de la escuela donde se investiga el problema, concretamente la Unidad de Educación Comunitaria Intercultural Bilingüe San Juan Bosco. En definitiva, proporcionará una alternativa tecnológica para ayudar a mejorar la situación identificada, por lo que también se considera un recurso aplicable.

La investigación descriptiva se centra en observar y presentar la realidad sin intentar modificarla. En otras palabras, busca explicar lo que sucede en un momento específico, como la forma en que los estudiantes utilizan un entorno virtual o sus percepciones del mismo. No pretende intervenir ni cambiar nada; simplemente recopila y organiza información para comprender mejor la situación actual. Si bien a veces puede parecer simple, es crucial porque ayuda a obtener una comprensión clara antes de realizar cualquier mejora.

La investigación aplicada, por otro lado, se centra más en la resolución de problemas específicos. No se trata solo de describir; busca utilizar esta información para lograr algo, como proponer o implementar estrategias que ayuden a mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Este tipo de investigación implica tomar medidas, probar ideas o herramientas y observar si funcionan. Por lo tanto, la investigación aplicada es muy útil cuando el objetivo es producir un cambio real, aunque las cosas no siempre salgan bien desde el principio.

7.3. Métodos

Los métodos empleados en esta investigación incluyen el método inductivo, que implica observaciones cuasi específicas dentro del aula para extraer conclusiones generales, y el método analítico, que permite una comprensión parcial del problema y de cada elemento individual. También se utiliza el método descriptivo, que ayuda a describir

en detalle su uso en el entorno virtual y su efecto cualitativo en los estudiantes; en términos prácticos, no es posible distinguir entre los diferentes métodos.

7.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para el desarrollo de este proyecto fue necesario utilizar de una manera adecuada herramientas e instrumentos de recolección de datos, permitiendo obtener resultados exactos y muy convincentes para nuestro estudio.

7.4.1. Encuesta

El método utilizado para recopilar información y datos se eligió la encuesta que fue enfocado para los estudiantes de la Unidad Educativa comunitaria intercultural bilingüe "San Juan Bosco" basada en un cuestionario estructurado con preguntas cerradas el cual está enfocado al estudio. En esta encuesta se utilizo la escala de Likert con el fin de valorar la percepción de los estudiantes con respecto a los entornos virtuales. La implementación de este cuestionario se desarrolló a través de un formulario digital el cual fue accesible para los estudiantes ya que se les envió a través de un enlace, esto permitió recolectar datos tanto cualitativos como cuantitativos.

7.4.2. Entrevista

Se realizo una entrevista estructurada a un docente de la institución, en donde se aplicó un cuestionario de 11 preguntas abiertas con la finalidad de obtener la información que se necesita para este estudio.

7.5. Universo y muestra

La población de estudio comprende a todos los alumnos y profesores de la Escuela Intercultural Bilingüe San Juan Bosco durante el año 2026. Dado que suele ser difícil trabajar con todos simultáneamente, optamos por un modelo específico que resalta los paralelismos dentro de un curso determinado, teniendo en cuenta la necesidad de utilizar dispositivos digitales. Esta selección se basó en criterios prácticos, ya que nos centramos en el grupo más adecuado para la tecnología propuesta.

Tabla 3. Población

N.º	Informantes	Cantidad
1	Alumnos	93
2	Docente	1
Total		94

Fuente: *Elaboración propia*

Elaborado por: *Carmen Sivisapa y Segundo Mayaguare*

7.6. Procesamiento de información

El proceso de información se procesó mediante la organización, clasificación y análisis de los datos obtenidos de las encuestas a estudiantes y la entrevista al docente, los datos cuantitativos se examinaron mediante tablas de frecuencia y gráficos estadísticos para identificar tendencias y niveles de percepción. Por su parte, la información cualitativa se sometió a un análisis de contenido para extraer patrones, opiniones y criterios clave sobre el uso de materiales digitales interactivos. Este procedimiento aseguró una interpretación rigurosa y coherente de los resultados alineada con los objetivos del estudio.

8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES:

Pregunta 1. ¿Te gustaría utilizar herramientas digitales en tus clases?

Tabla 4. Resultados de la pregunta 1

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	7	7,5%
En desacuerdo	2	2,2%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	10	10,80
De acuerdo	29	31,2%
Totalmente de acuerdo	45	48,4%
Total	**93**	**100%**

Fuente: *Alumnos de Primero de Bachillerato*

Elaborado por: *Carmen Sivisapa y Segundo Mayaguare*

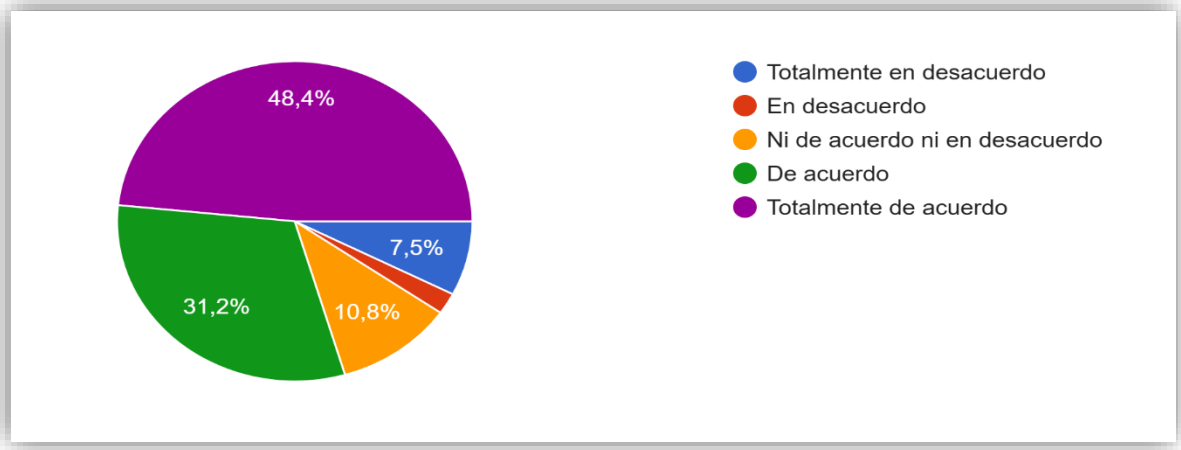


Gráfico 1*. Datos estadísticos de la pregunta 1*

Elaborado por: *Carmen Sivisapa y Segundo Mayaguare*

Interpretación

Según los resultados obtenidos en el grafico 1 se puede evidenciar que la mayoría de los estudiantes están totalmente de acuerdo en utilizar herramientas digitales en sus clases en cuanto existe una minoría que está en desacuerdo y otros en un punto medio que ni de acuerdo ni en desacuerdo, lo que se puede decir que los estudiantes aceptarían implementar estas herramientas debido a que son más útiles para el aprendizaje.

Pregunta 2. ¿Te gustaría que las clases incluyan recursos digitales?

Tabla 5. Resultados de la pregunta 2

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	5	5,4%
En desacuerdo	6	6,5%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	5	5,4%
De acuerdo	32	34,4%
Totalmente de acuerdo	45	48,4%
Total	**93**	**100%**

Fuente: *Alumnos de Primero de Bachillerato*

Elaborado por: *Carmen Sivisapa y Segundo Mayaguare*

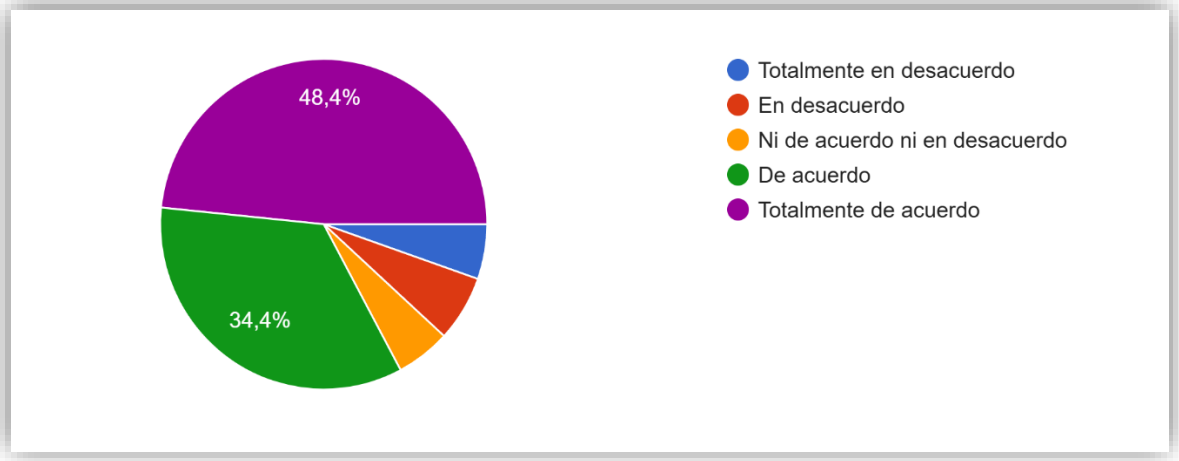


Gráfico 2*. Datos estadísticos de la pregunta 2*

Elaborado por: *Carmen Sivisapa y Segundo Mayaguare*

Interpretación

Con los resultados obtenidos en el grafico 2 se puede evidenciar que la mayoría de los estudiantes les gustaría que en sus clases incluyan recursos digitales y existe una minoría que están en desacuerdo por lo tanto se puede decir que los estudiantes si desean que incluyan recursos digitales en sus clases.

Pregunta 3. ¿Te gustaría mantener comunicación extra clase con su profesor?

Tabla 6. Resultados de la pregunta 3

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	6	6,5%
En desacuerdo	3	3,2%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	21	22,6%
De acuerdo	37	39,8%
Totalmente de acuerdo	26	28%
Total	**93**	**100%**

Fuente: *Alumnos de Primero de Bachillerato*

Elaborado por: *Carmen Sivisapa y Segundo Mayaguare*

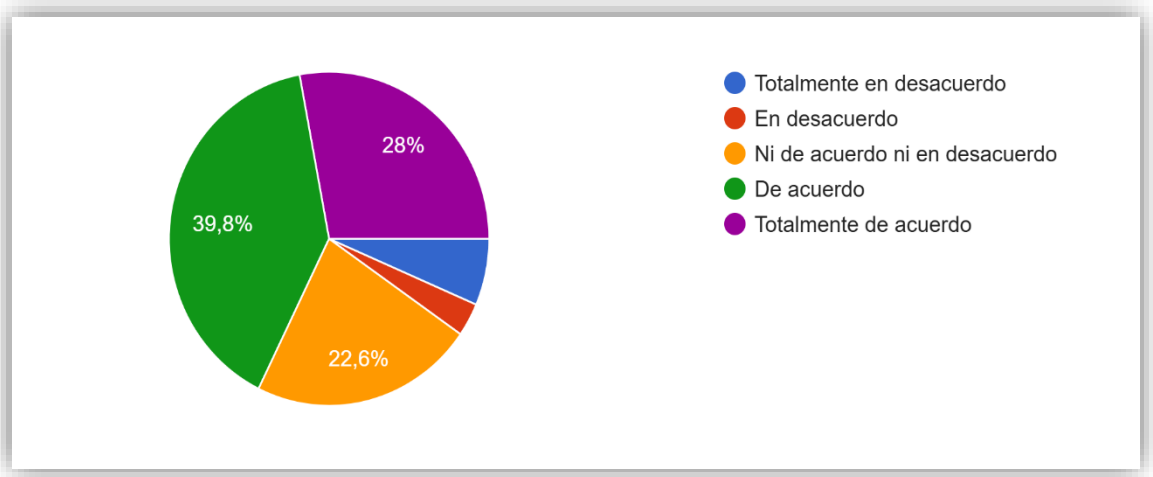


Gráfico 3*. Datos estadísticos de la pregunta 3*

Elaborado por: *Carmen Sivisapa y Segundo Mayaguare*

Análisis e interpretación

En los resultados que se muestran en el grafico 3 se puede ver que hay una mayoría que esta de acuerdo y totalmente de acuerdo con mantener una comunicación extra clase con el profesor y una minoría que esta en desacuerdo por lo cual se puede decir que los estudiantes aceptarían tener comunicación extra con su docente lo cual se puede dar por entornos virtuales.

Pregunta 4. ¿Te gustaría tener acceso a los materiales de clase en todo momento?

Tabla 7. Resultados de la pregunta 4

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	4	4,3%
En desacuerdo	3	3,2%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	2,2%
De acuerdo	36	38,7%
Totalmente de acuerdo	48	51,6%
Total	**93**	**100%**

Fuente: *Alumnos de Primero de Bachillerato*

Elaborado por: *Carmen Sivisapa y Segundo Mayaguare*

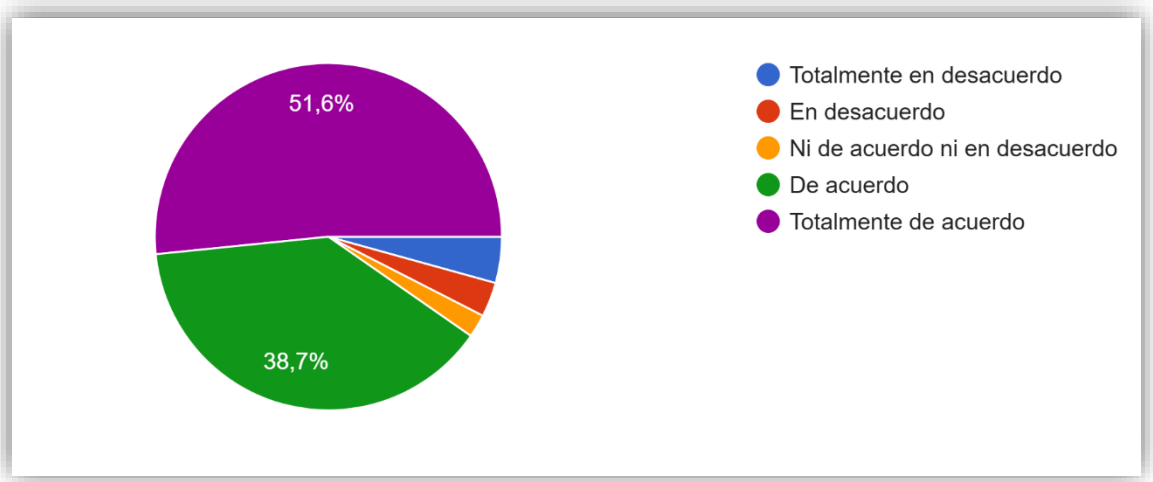


Gráfico 4*. Datos estadísticos de la pregunta 4*

Elaborado por: *Carmen Sivisapa y Segundo Mayaguare*

Análisis e interpretación

Con estos resultados que se muestran en el grafico 4 se puede evidenciar que la gran mayoría esta totalmente de acuerdo con que les gustaría tener acceso a los materiales en todo momento y una minoría en que esta en desacuerdo lo que se puede decir que los estudiantes desean tener acceso en cualquier momento a más materiales que les sirvan para sus estudios.

Pregunta 5. ¿Te interesa usar aplicaciones educativas para reforzar lo aprendido en clase?

Tabla 8. Resultados de la pregunta 5

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	8	8,6%
En desacuerdo	0	0%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	5	5,4%
De acuerdo	35	37,6%
Totalmente de acuerdo	45	48,4%
Total	**93**	**100%**

Fuente: *Alumnos de Primero de Bachillerato*

Elaborado por: *Carmen Sivisapa y Segundo Mayaguare*

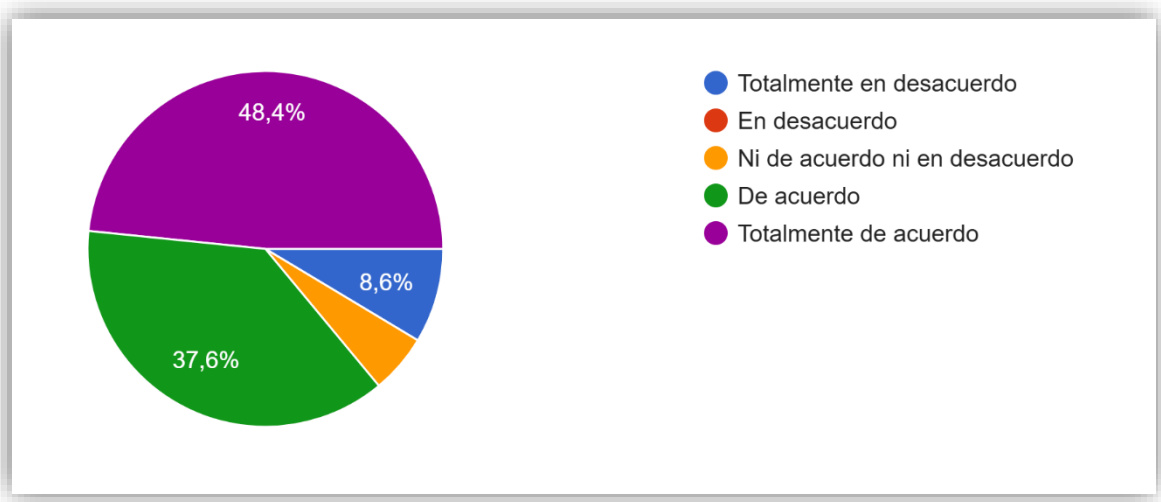


Gráfico 5*. Datos estadísticos de la pregunta 5*

Elaborado por: *Carmen Sivisapa y Segundo Mayaguare*

Análisis e interpretación

Los resultados obtenidos en el gráfico 5 muestra que la mayoría esta totalmente de acuerdo en usar aplicaciones educativas para reforzar lo aprendido en clase y solo una minoría esta en desacuerdo por lo cual se puede decir que los estudiantes si están interesados con que se apliquen estas nuevas formas de estudio para su enseñanza.

Pregunta 6. ¿Te gustaría que las tareas se envíen y se revisen mediante plataformas virtuales?

Tabla 9. Resultados de la pregunta 6

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	8	8,6%
En desacuerdo	9	9,7%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	16	17,2%
De acuerdo	28	30,1%
Totalmente de acuerdo	32	34,4%
Total	**93**	**100%**

Fuente: *Alumnos de Primero de Bachillerato*

Elaborado por: *Carmen Sivisapa y Segundo Mayaguare*

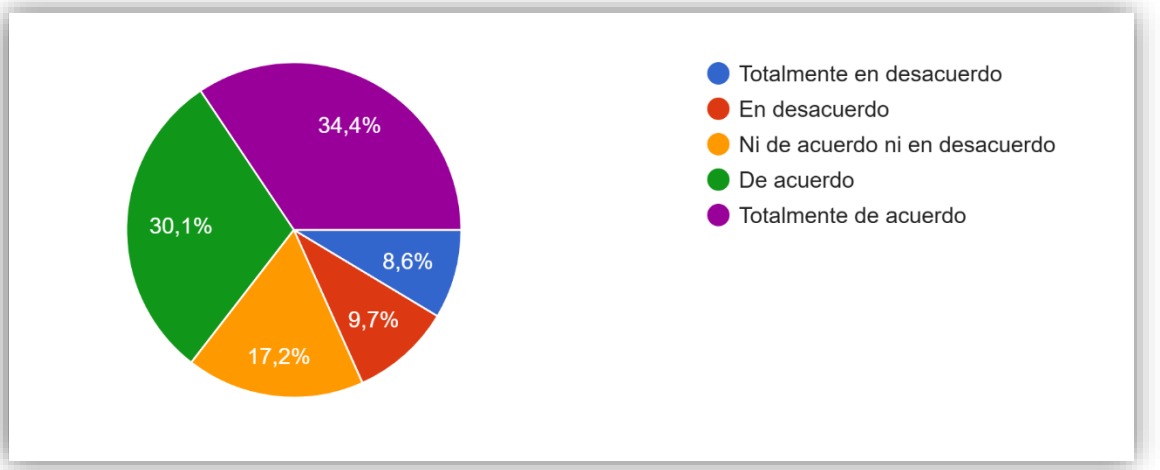


Gráfico 6*. Datos estadísticos de la pregunta 6*

Elaborado por: *Carmen Sivisapa y Segundo Mayaguare*

Análisis e interpretación

Lo resultados que se muestran en el grafico 6 se puede ver que la mayoría están totalmente de acuerdo y de acuerdo con que les gustaría que las tareas sean enviadas y las revisen mediante plataformas virtuales y solo una minoría que esta en desacuerdo por lo tanto los estudiantes si están interesados con las plataformas virtuales.

Pregunta 7. ¿Consideras que los entornos virtuales hacen las clases más interesantes?

Tabla 10. Resultados de la pregunta 7

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	5	5,4%
En desacuerdo	13	14%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	18	19,4%
De acuerdo	29	31,2%
Totalmente de acuerdo	28	30,1%
Total	**93**	**100%**

Fuente: *Alumnos de Primero de Bachillerato*

Elaborado por: *Carmen Sivisapa y Segundo Mayaguare*

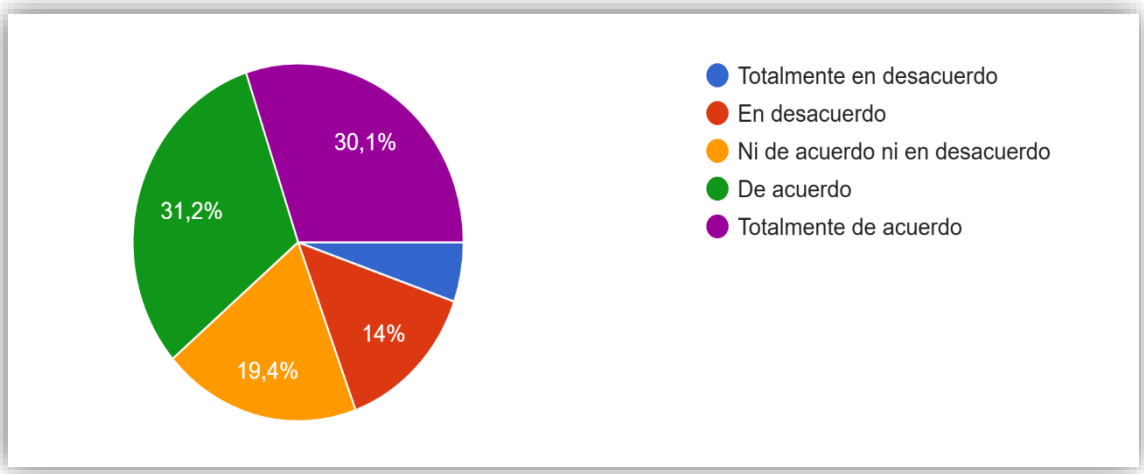


Gráfico *7. Datos estadísticos de la pregunta 7*

Elaborado por: *Carmen Sivisapa y Segundo Mayaguare*

Análisis e interpretación

Los resultados obtenidos en los gráficos 7 se puede evidenciar que la mayoría esta totalmente de acuerdo con que los entornos virtuales hacen las clases mas interesantes y solo una minoría que esta en desacuerdo por lo tanto si existiría una aceptación por parte de los estudiantes con los entornos virtuales.

Pregunta 8. ¿Te gustaría que tus profesores usen plataformas virtuales en clase?

Tabla 11. Resultados de la pregunta 8

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	8	8,6%
En desacuerdo	7	7,5%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	14	15,1%
De acuerdo	32	34,4%
Totalmente de acuerdo	32	34,4%
Total	**93**	**100%**

Fuente: *Alumnos de Primero de Bachillerato*

Elaborado por: *Carmen Sivisapa y Segundo Mayaguare*

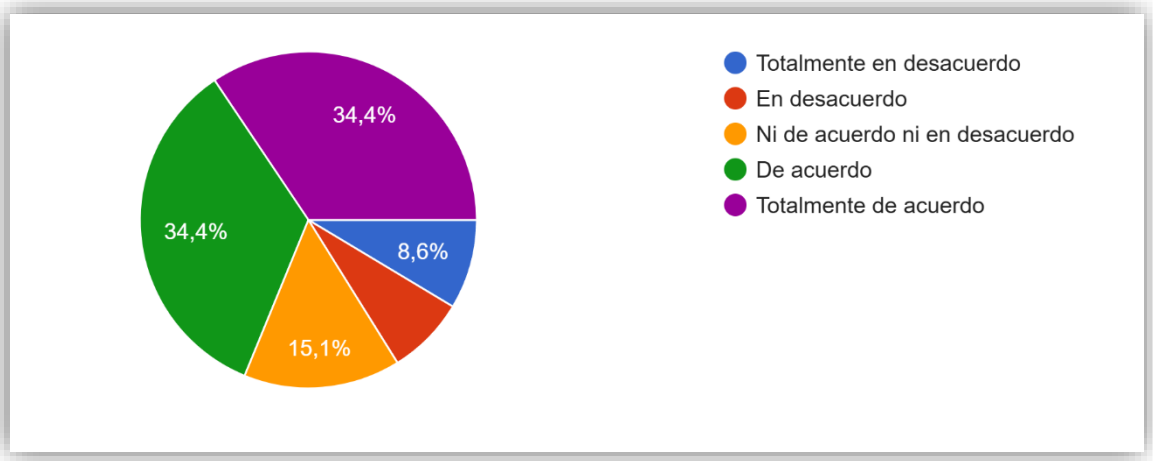


Gráfico 8*. Datos estadísticos de la pregunta 8*

Elaborado por: *Carmen Sivisapa y Segundo Mayaguare*

Análisis e interpretación

Los resultados que se observa en el grafico 8 reflejan que la mayoría están totalmente de acuerdo con que los profesores usen plataformas virtuales en clase mientras solo existe una minoría que están en desacuerdo y otros que no están ni de acuerdo ni en desacuerdo se mantienen neutros por lo tanto se puede decir que la mayoría de los estudiantes si están dispuestos a que los docentes implementes plataformas virtuales para que el estudio sea mejor.

Pregunta 9. ¿Te gustaría trabajar en grupo usando herramientas digitales como chats o foros?

Tabla 12. Resultados de la pregunta 9

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	6	6,5%
En desacuerdo	4	4,3%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	11	11,8%
De acuerdo	40	43%
Totalmente de acuerdo	32	34,4%
Total	**93**	**100%**

Fuente: *Alumnos de Primero de Bachillerato*

Elaborado por: *Carmen Sivisapa y Segundo Mayaguare*

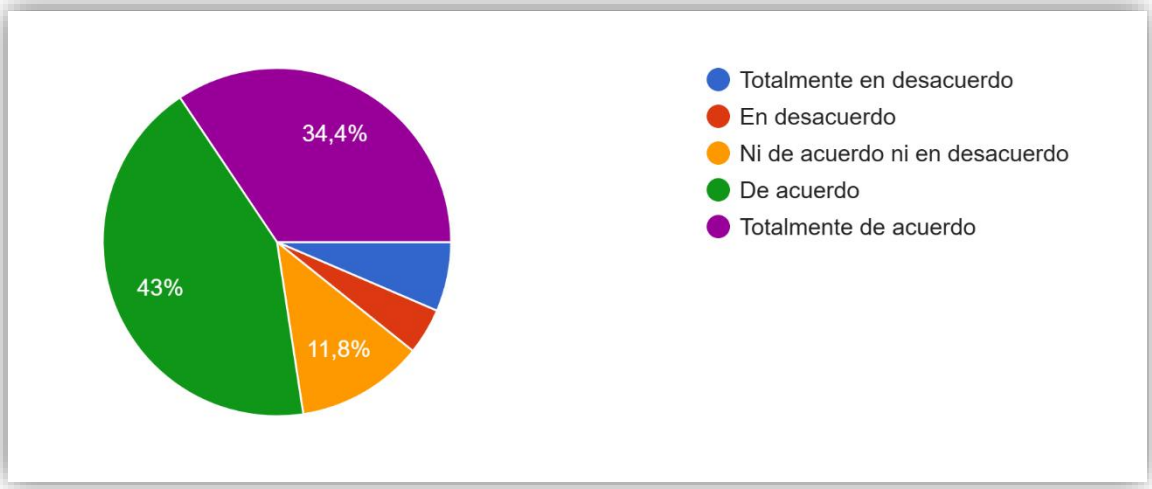


Gráfico 9*. Datos estadísticos de la pregunta 9*

Elaborado por: *Carmen Sivisapa y Segundo Mayaguare*

Análisis e interpretación

Los resultados que se reflejan en el grafico 8 se puede ver que en su mayoría están de acuerdo en trabajar en grupos utilizando herramientas digitales y hay una sola minoría que esta en desacuerdo por lo tanto se puede decir que los estudiantes si les gustaría que implementen herramientas digitales para que puedan tener un mejor desempeño cuando realicen trabajos grupales.

Pregunta 10. ¿Prefieres que las evaluaciones se realicen mediante plataformas digitales?

Tabla 13. Resultados de la pregunta 10

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	5	5,4%
En desacuerdo	9	9,7%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	14	15,1%
De acuerdo	31	33,3%
Totalmente de acuerdo	34	36,6%
Total	**93**	**100%**

Fuente: *Alumnos de Primero de Bachillerato*

Elaborado por: *Carmen Sivisapa y Segundo Mayaguare*

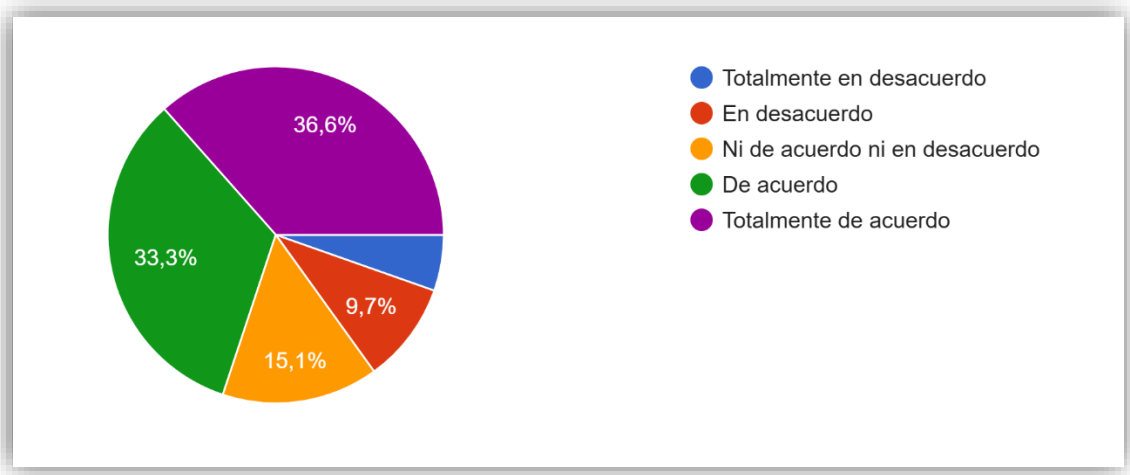


Gráfico 10*. Datos estadísticos de la pregunta 10*

Elaborado por: *Carmen Sivisapa y Segundo Mayaguare*

Análisis e interpretación

Con los resultados que se observa en el grafico 10 se puede reflejar que la mayoría están de acuerdo con que las evaluaciones se realicen en plataformas digitales y sola una minoría que esta en desacuerdo por lo tanto se puede decir que por parte de los estudiantes si aceptarían que las evaluaciones sean realizadas por ese medio lo cual les resultaría más fácil para su realización al igual para el docente en el momento de calificar.

ENTREVISTA A UN DOCENTE:

1. **¿Considera importante el uso de la tecnología en la educación actual?**

Respuesta: Sí, considero que el uso de la tecnología no solo es importante, sino fundamental en la educación actual.

Análisis

El docente reconoce que la tecnología es una herramienta esencial en la educación, ya que ayuda a mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje, facilita el acceso a la información y permite desarrollar habilidades digitales en los estudiantes.

2. **¿Ha recibido alguna capacitación sobre el uso de TIC en la educación?**

Respuesta: No, lamentablemente hasta la fecha no he recibido una capacitación formal o institucional sobre el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) aplicadas a la educación.

Análisis

Se observa que el docente no ha recibido una capacitación sobre el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la educación, lo que podría limitar el uso efectivo de estas herramientas en el proceso de enseñanza. Esto subraya la necesidad de impulsar programas de capacitación continua para fortalecer las competencias digitales de los docentes.

3. **¿Cómo se establece la comunicación con sus estudiantes fuera del horario de clases?**

Respuesta: Comunicación pasiva

Análisis

La comunicación con los alumnos fuera del horario lectivo es escasa, ya que se lleva a

cabo de manera pasiva. Esto podría complicar el seguimiento académico y la resolución oportuna de dudas, por lo que sería ventajoso implementar canales de comunicación más activos y accesibles a través de herramientas tecnológicas.

4. ¿Los estudiantes disponen de acceso permanente a los materiales didácticos?

Respuesta: Sí, considero que en la actualidad los estudiantes tienen una facilidad sin precedentes para acceder a los materiales didácticos.

Análisis

La información obtenida permite determinar que los estudiantes tienen disponibilidad continua de los recursos educativos, lo que facilita el repaso de contenidos, fortalece el aprendizaje independiente y contribuye a un mejor desempeño académico.

5. ¿Ha utilizado alguna vez entornos virtuales en sus clases?

Respuesta: No, hasta el momento no he implementado entornos virtuales en mis clases, mantengo un enfoque pedagógico basado en el método tradicional, debido a que la falta de formación técnica específica, tanto de mi parte como de los estudiantes, hace que la adopción de estos sistemas se traduzca en una complicación operativa más que en un beneficio educativo.

Análisis

Se evidencia que el docente no ha podido incorporar entornos virtuales debido al desconocimiento al no saber utilizar correctamente estas herramientas por lo cual se les complica poder aplicar estos nuevos métodos de estudio.

6. **¿Cómo se sentiría al usar entornos virtuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje?**

Respuesta: Me sentiría sumamente motivado, optimista y entusiasmado. Considero que la incorporación de entornos virtuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje sería una herramienta exponencialmente útil y un catalizador para transformar positivamente la dinámica de mis clases.

Análisis

La respuesta refleja una percepción favorable hacia la implementación de entornos virtuales, considerando que estos pueden optimizar la gestión educativa, ampliar las oportunidades de aprendizaje y facilitar la interacción entre docentes y estudiantes.

7. **¿Qué dificultades cree que tendría al usar entornos virtuales en sus clases?**

Respuesta: Como docente, considero que las principales dificultades al implementar entornos virtuales no radican en la tecnología misma, sino en la brecha de acceso, la falta de capacitación y la gestión de la atención de los estudiantes fuera del espacio físico del aula.

Análisis

La principal dificultad identificada por el docente está relacionada con la estabilidad y disponibilidad del servicio de internet. Esta situación podría afectar el desarrollo adecuado de las actividades virtuales y limitar el acceso oportuno a los recursos educativos digitales.

8. **¿Le gustaría aprender a utilizar plataformas virtuales para enseñar?**

Respuesta: Sí, por supuesto que me gustaría. Como docente, tengo un compromiso firme con la mejora continua de mi práctica, y estoy convencido de que aprender a dominar las

plataformas virtuales es un paso indispensable para enriquecer la enseñanza y sintonizar con las necesidades de las nuevas generaciones.

Análisis

La respuesta evidencia una actitud favorable hacia la capacitación en herramientas tecnológicas. El docente muestra interés en fortalecer sus conocimientos y habilidades digitales para mejorar sus estrategias de enseñanza mediante el uso de plataformas virtuales.

9. **¿Cómo cree que reaccionarían sus estudiantes si se implementan entornos virtuales en clase?**

Respuesta: Estarían sorprendidos por el nuevo método de enseñanza.

Análisis

Según la percepción del docente, la incorporación de entornos virtuales generaría una reacción de sorpresa e interés entre los estudiantes, debido a que representa una forma diferente e innovadora de desarrollar el proceso de aprendizaje.

10. **¿Qué tipo de apoyo necesitaría para poder usar tecnología en su práctica docente?**

Respuesta: Para poder integrar de manera efectiva la tecnología en mi práctica docente, no basta con tener acceso a los dispositivos; necesitaría un sistema de apoyo integral que abarque la capacitación metodológica, el soporte técnico continuo, la dotación de infraestructura y el tiempo institucional para planificar.

Análisis

La respuesta indica que el docente requiere recursos y herramientas tecnológicas que faciliten la integración de las TIC en su labor educativa y también de capacitación para

poder utilizar e implementar las herramientas. Contar con estos apoyos contribuiría a mejorar la calidad del proceso de enseñanza y a fortalecer el uso de metodologías innovadoras.

11. ¿Estaría dispuesto(a) a incorporar entornos virtuales en sus clases si recibe la capacitación adecuada?

Respuesta: Sí, por supuesto que estaría dispuesto. De hecho, considero que la capacitación adecuada es precisamente el eslabón perdido para que muchos docentes demos el salto definitivo hacia la educación digital con seguridad, confianza y eficacia

Análisis

Se evidencia una actitud positiva y abierta hacia la incorporación de entornos virtuales en el proceso educativo. El docente manifiesta disposición para implementar estas herramientas siempre que cuente con la formación necesaria para utilizarlas de manera eficiente.

9. CONCLUSIONES

.

Se analizo el nivel de conocimiento y las aplicaciones de las TICs en la educación, por lo que se concluye que estas herramientas son percibidas como elementos valiosos pero subutilizados. El diagnóstico refleja que el proceso educativo actual demanda una evolución urgente: pasar de la simple adopción de herramientas digitales a una verdadera transformación digital educativa, donde el conocimiento tecnológico se traduzca en estrategias dinámicas que respondan a las necesidades de los estudiantes.

A partir de la revisión de las bases teóricas, se concluye que los Entornos Virtuales de Aprendizaje poseen un alto impacto innovador en el contexto educativo actual. La literatura científica evidencia que estas herramientas transforman los procesos didácticos al promover la interactividad, la flexibilidad y el acceso democrático al conocimiento, fundamentando la necesidad de su integración estratégica e institucional para responder a las demandas de los estudiantes.

Se implemento un entorno virtual como estrategia para fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje, la cual fue Google Classroom el proceso de ejecución confirmó que el éxito de esta herramienta no depende solo de la plataforma en sí, sino del diseño instruccional previo y de la adaptabilidad de los usuarios. Esta implementación permitió diversificar las actividades didácticas, optimizar los tiempos de retroalimentación y ofrecer un espacio de aprendizaje continuo que trasciende los límites del aula física.

10. DESARROLLO DE LA PROPUESTA TECNOLÓGICA

TÍTULO

INNOVANDO LA EDUCACIÓN CON ENTORNOS VIRTUALES

INTRODUCCIÓN

En el contexto educativo actual, caracterizado por la mayor incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), resulta evidente la necesidad de transformar los modelos de aprendizaje tradicionales en enfoques más dinámicos, interactivos y centrados en el alumno. La educación proporcionada por entornos virtuales es una alternativa viable para responder a las demandas de la sociedad digital proporcionando un acceso flexible a los contenidos y promoviendo el aprendizaje autónomo.

Los entornos virtuales de aprendizaje facilitan la gestión de los recursos educativos, la interacción asíncrona y sincrónica, así como el seguimiento continuo del proceso formativo. En este sentido, herramientas digitales como Google Classroom permiten optimizar la organización del aula, la distribución de contenidos y la evaluación del aprendizaje utilizando los recursos tecnológicos disponibles.

En la Unidad de Educación comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”, se reconoce la persistencia de métodos tradicionales, lo que limita la integración efectiva de herramientas digitales en el proceso educativo. Considerando esta problemática, esta propuesta tecnológica propone implementar Google Classroom como un entorno virtual que fortalece la práctica pedagógica, promueve la participación activa de los alumnos y promueve el desarrollo de habilidades digitales en un contexto transcultural.

Objetivo General

Establecer espacios de educación en línea utilizando Google Classroom para fortalecer la enseñanza y el aprendizaje, así como para elevar las habilidades digitales de profesores y alumnos.

Objetivos específicos

- Crear y estructurar materiales educativos digitales en Google Classroom, para mejorar la organización, asignación y monitoreo de las actividades de aprendizaje.
- Mejorar la comunicación y la cooperación entre maestros y alumnos utilizando las herramientas de Google Classroom, promoviendo una interacción efectiva y un rendimiento académico superior.
- Capacitar a los docentes y estudiantes en el manejo correcto de Google Classroom, fomentando la adquisición de habilidades digitales que ayuden en la administración de tareas académicas en espacios virtuales.

DESARROLLO DE LA PROPUESTA

Esta oferta tecnológica se basa en la implementación de un entorno virtual de aprendizaje utilizando la plataforma Google Classroom, la cual está diseñada como un sistema de gestión de aprendizaje (LMS) que permite organizar, distribuir y evaluar de manera efectiva los contenidos educativos en el proceso de aprendizaje.

Para su adecuada utilización, la oferta se estructura en cuatro fases metodológicas: diagnóstico, desarrollo, implementación y evaluación, integrando el uso pedagógico y técnico de Google Classroom como eje central del proceso educativo.

Fase 1: Diagnóstico del uso de Google Classroom y recursos tecnológicos

En esta fase se realizará un análisis situacional, centrándose específicamente en el conocimiento y uso de la plataforma Google Classroom entre profesores y alumnos. Se utilizarán encuestas para determinar:

- El grado de familiaridad con Google Classroom se refiere a lo bien que los usuarios dominan las diversas funciones y herramientas que esta plataforma educativa ofrece para facilitar la enseñanza y el aprendizaje. Este entendimiento incluye la habilidad para crear y administrar aulas virtuales, compartir recursos educativos, asignar y evaluar tareas, ofrecer comentarios a los alumnos y emplear recursos adicionales. Igualmente, implica el uso de tácticas que ayuden a mejorar la comunicación, la organización de los contenidos y la supervisión del rendimiento académico. Evaluar el grado de familiaridad con Google Classroom es crucial para reconocer las habilidades digitales de los usuarios y determinar las necesidades formativas que permitan un uso más eficaz de la plataforma en la educación.

Este diagnóstico permitirá identificar brechas tecnológicas y crear estrategias específicas para la correcta implementación de la plataforma.

Fase 2: Diseño Pedagógico del Aula Virtual Google Classroom

En esta etapa, Google Classroom desarrollará la estructuración didáctica de las clases virtuales, teniendo en cuenta criterios pedagógicos y organizativos.

Las acciones a tomar incluyen:

- Crear lecciones virtuales en Google Classroom
- Configuración de secciones: "Noticias", "Trabajo de clase" y "Personas"

- Organización de contenidos en unidades de aprendizaje.
- Integración de recursos digitales (Google Docs, Drive, Video, Links)
- Desarrollar actividades como tareas y Foros.

Además, el sistema de calificación se estructurará en torno a calificaciones automatizadas, rúbricas digitales y comentarios en línea de Classroom.

Fase 3: Implementación de Google Classroom en el proceso educativo

La fase de implementación consiste en el uso práctico de Google Classroom en el aula, donde se integra como la herramienta más importante en el proceso de aprendizaje.

Los pasos a seguir son:

- Capacitación a docentes sobre el uso pedagógico de Google Classroom



- Introducción al uso de la plataforma para estudiantes.



- Publicación de contenidos educativos en el aula virtual
- Desarrollo de actividades académicas utilizando Classroom
- Uso de herramientas adicionales (Drive, Meet, Forms)

Durante esta fase, Google Classroom servirá como el principal medio de interacción educativa, proporcionando comunicación asincrónica, envío de tareas y retroalimentación continua. El docente actuará como facilitador digital, mientras que el alumno tomará un papel activo en el desarrollo de su aprendizaje mediante el uso constante de la plataforma.

Fase 4: Evaluación del impacto del uso de Google Classroom

En esta etapa se evaluará la efectividad de la implementación de Google Classroom en el proceso educativo. Se tendrán en cuenta los siguientes indicadores:

- Nivel de participación en Google Classroom
- Cumplimiento de tareas enviadas a la plataforma
- Mejorar el rendimiento académico
- Interacción profesor-alumno en el entorno virtual
- Nivel de satisfacción con el uso de la herramienta.

Las herramientas utilizadas serán encuestas, informes de actividad generados por Classroom y benchmarking de calificaciones.

Resultados esperados de la implementación de Google Classroom

Al utilizar la aplicación Google Classroom, esperas:

- Optimizar la gestión del proceso de aprendizaje.
- Incrementar la participación de los estudiantes en el entorno virtual
- Fortalecer el aprendizaje autónomo y colaborativo
- Desarrollar las habilidades digitales de profesores y estudiantes
- Modernizar las prácticas educativas utilizando las TIC.

Entrevista de satisfacción sobre el uso de Google Classroom

1. **¿Disfrutó la utilización de Google Classroom como herramienta para el proceso educativo?**

Respuesta: Si porque es una nueva herramienta que utilizo y es y es muy intresante

Interpretación: Todos los involucrados expresaron su satisfacción con la adopción de Google Classroom, demostrando una reacción positiva hacia la solución tecnológica presentada.

2. **¿Piensa que Google Classroom hace más accesibles los materiales de estudio?**

Respuesta: Si porque así los estudiantes pueden estar mas al pendiente con sus tareas y los materiales didácticos.

Interpretación: Cada uno de los usuarios opina que el sistema permite una mejor llegada a contenidos y herramientas formativas, promoviendo el proceso de aprendizaje.

3. **¿La plataforma favoreció la interacción entre profesores y alumnos?**

Respuesta: Si porque por medio de la plataforma se encuentran foros para la interacción entre alumno y profesor

Interpretación: Los asistentes notan un avance en la interacción académica debido a la utilización de Google Classroom.

4. ¿Le pareció sencillo usar Google Classroom para completar y enviar trabajos?

Respuesta: Si, porqué su manejo es fácil y sencillo para subir material didáctico

Interpretación: La herramienta fue vista como sencilla de manejar para la creación y presentación de tareas educativas.

5. ¿Sugeriría el uso de Google Classroom para actividades académicas futuras?

Respuesta: Si

Interpretación: Todos los participantes de la encuesta sugerirían utilizar Google Classroom, lo que evidencia un elevado grado de contento con la iniciativa puesta en marcha.

11. BIBLIOGRAFÍA

Acurio, E., Aguayza, C., Mera, M., Villamil, M. P., Bravo, Y., & Molina, J. (enero-junio de 2026). Entorno virtual de aprendizaje para el mejoramiento de la compresión e interacción estudiantil: Integración de herramientas digitales online. *Revista Científica Multidisciplinar G-ner@ndo, 7*(1), 2179 – 2220.

Aguilar, L., & Otuyemi, E. (septiembre-diciembre de 2020). Análisis documental: importancia de los entornos virtuales en los procesos educativos en el nivel superior. *Tecnología, Ciencia y Educación*, 57-77. Obtenido de https://www.tecnologia-ciencia-educacion.com/index.php/TCE/article/view/485/311

Alvina, S., Verenice, E., Verdezoto, R., Magallanes, M., & Bajaña, A. (marzo-abril de 2025). LA EDUCACIÓN HÍBRIDA DESDE DIFERENTES CONTEXTOS. *Ciencia Latina Revista Cientifica Multidisciplinar, 9*(2). Obtenido de https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/17542/25274

Arambulo, S., & Chiuiquira, D. (enero-junio de 2023). HIBRIDACIÓN ENTRE EDUCACIÓN PRESENCIAL Y EDUCACIÓN VIRTUAL EN EL PROCESO DE FORMACIÓN DOCENTE. *Revista de Historia, Geografía, Arte y Cultura*(21). doi:https://orcid.org/ 0000-0001-9038-2353

Azorin, C. (2018). El método de aprendizaje cooperativo y su aplicación en las aulas. *Revista Perfiles educativos, XL*(161). Obtenido de https://www.redalyc.org/journal/132/13258436011/13258436011.pdf

Cabero, J., & Llorente, M. (2015). Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC): escenarios formativos y teorías del aprendizaje. *Revista Lasallista de Investigación, 12*. Obtenido de http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1794-44492015000200019

Campuzano, Y., Medina, A., & Tapia, T. (mayo de 2025). ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE CON METODOLOGÍAS ACTIVAS PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA MOTIVACIÓN. *Revista Ciencia y Educación, 6*(5). Obtenido de

https://www.cienciayeducacion.com/index.php/journal/article/view/zenodo.15519215/1176

Carrera, S. (julio-diciembre de 2023). Un enfoque de las matemáticas aplicadas en entornos virtuales en una institución de educación superior. *Revista Conectividad, 4*(2), 126-143.

Cco, F., & Alvites, C. (2021). Herramientas Digitales para Entornos Educativos Virtuales. *19*(27). Obtenido de https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8023397

Cedeño, E. L., & Murillo, J. A. (2019). Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza. *revista de Ciencias Humanísticas y sociales*, 138-148. Obtenido de https://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/rehuso/v4n1/2550-6587-rehuso-4-01-00138.pdf

Chavez, M., Rojas, L., Anticona, D., & Chavez, E. (2021). Educación Virtual: una revisión sistemática. *Revista Iberoamericana de la Educación, 1*.

Constitucion de la Republica del Ecuador. (2008). TITULO II DERECHOS. Registro Official 449. Obtenido de https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf

Cruz, M., Pozo, M., Aushay, H., & Arias, A. (Ene-Jun de 2019). Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) como forma investigativa interdisciplinaria con un enfoque intercultural para el proceso de formación estudiantil. *e-Ciencias de la Información, 9*(1). Obtenido de https://doi.org/10.15517/eci.v1i1.33052

Desueza, A., Mesen, P., Diaz, J., & Alfaro, H. (julio de 2023). Los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) de educación secundaria: Retos y desafíos. *Revista Científica Retos de la Ciencia, 7*(15), 20-31. Obtenido de https://www.retosdelacienciaec.com/Revistas/index.php/retos/article/view/459

Díaz, D. (2013). TIC en Educación Superior: Ventajas y desventajas. *Educación y Tecnología*(4), 44-50. Obtenido de https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5072156

Flores, K., & Bravo, M. (2012). METODOLOGÍA PACIE EN LOS AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE PARA EL LOGRO DE UN APRENDIZAJE COLABORATIVO. *Revista Electronica Dialogos Educativos, 12*(24). doi:http://www.dialogoseducativos.cl/revistas/n24/flores

Gutierrez, L. (2012). Conectivismo como teoría de aprendizaje: conceptos, ideas, y posibles limitaciones. *Revista Educación y Tecnología*(1), 111-122. Obtenido de https://revistas.umce.cl/index.php/edytec/article/view/39/pdf

Heinze , G., Olmedo, V. H., & Andoney, J. V. (abril-junio de 2017). Uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en las residencias médicas en México. *ACTA MÉDICA GRUPO ÁNGELES, 15*(2). Obtenido de https://www.scielo.org.mx/pdf/amga/v15n2/1870-7203-amga-15-02-00150.pdf

Hidalgo, M., Zambranno, A., & Ayala, R. (noviembre de 2023). Potenciando la educación híbrida: métodos estratégicos y herramientas en línea. *Revista Polo del Conocimiento, 8*(11), 363-388. doi: 10.23857/pc.v8i11.6214

Ley Organica de Educacion Intercultural. (2011). TÍTULO I DE LOS PRINCIPIOS GENERALES. Asamblea Nacional. Obtenido de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf

Lorenz, K. (2004). Tecnologías de la información y la comunicación (TIC): Diseño, producción y evaluación de medios para la formación. *Revista Latinoamericana Psicologia, 36*(1), 146-158. Obtenido de https://www.redalyc.org/pdf/805/80536112.pdf

Ministerio de Educación del Ecuador. (2021). Políticas para la integración de tecnologías de la información y comunicación en el sistema educativo ecuatoriano. Obtenido de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2022/02/Agenda-Educativa-Digital-2021-2025.pdf

Nevárez, L. F., Olvera, Y. A., Ramírez, A., & Farfan, J. E. (2025). La eficacia de ambientes virtuales de aprendizaje en la educación básica superior: Análisis de su impacto pedagógico. *Sapiens in Education, 2*(2). Obtenido de https://sapiensjournal.ec/index.php/sie/article/view/96

Paste, B., & Malisa, W. (2024). Entornos virtuales de aprendizaje para Electrónica en la "Unidad Educativa. *Revista Polo de Conocimiento, 9*(2), 614-622. Obtenido de https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es

Plan Nacional de Desarrollo. (2021). Plan de Creación de Oportunidades 2021–2025. Registro Oficial Suplemento 544. Obtenido de https://iste.edu.ec/wp-content/uploads/2022/08/PLAN-NACIONAL-DE-DESARROLLO-2021-2025.pdf

Quispe, G., Quispe, S. E., Lescano, G. S., & Esquivel, C. H. (2024). Educación virtual y su impacto en la enseñanza - aprendizaje durante 2019-2022. *Episteme Koinonía, 7*(13). Obtenido de https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2665-02822024000100023

Sánchez , E. (2007). LAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN (TIC) DESDE UNA PERSPEDCTIVA SOCIAL. *Revista Educare, XII*, 155-162. Obtenido de https://www.redalyc.org/pdf/1941/194114584020.pdf

12. ANEXOS

Anexo N°1: propuesta tecnológica aprobado por Consejo Directivo de la Facultad Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas.

UEB
UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR

DECANATO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CONSEJO DIRECTIVO

Guaranda, 17 de abril de 2026
RCD-FCESFH-UEB-0242.5 - 2026

El suscrito Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas, Lcdo. Javier Mármol Escobar, MSc, Certifica que el Consejo Directivo, en sesión ordinaria (06) del 15 de abril de 2026.

EN RELACION AL DÉCIMO PRIMER PUNTO. Análisis y resolución del Informe de validación de temas y su relación con las líneas de investigación de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales – Informática (Línea), periodo académico PAO I marzo – julio de 2026.

EL CONSEJO DIRECTIVO
CONSIDERANDO:

QUE, la Constitución de la República del Ecuador, en su artículo 350 dispone: "El Sistema de Educación Superior tiene como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanista; la investigación científica y tecnológica; la innovación, promoción, desarrollo y difusión de los saberes y las culturas; la construcción de soluciones para los problemas del país, en relación con los objetivos del régimen de desarrollo".

QUE, la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES, 2019). El artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior vigente, señala lo siguiente: Reconocimiento de la autonomía responsable- "El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios.

QUE, en el Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar en el Art. 8.- Funciones. - Las funciones de la Unidad de Integración Curricular de la carrera son: a) Recepta, analiza, gestiona y valida la documentación relacionada con el proceso de titulación de acuerdo con lo establecido en el presente reglamento. b) Analiza la pertinencia de los temas propuestos para las diferentes modalidades de titulación y sugiere su aprobación.

QUE, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar en el artículo 44.- Atribuciones del Consejo Directivo, literal c, manifiesta: Emitir resoluciones para el funcionamiento de la gestión administrativa, académica, investigación y vinculación de la Facultad, acorde a la normativa legal.

QUE, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar en el artículo 51.-Deberes y Atribuciones del Coordinador/a de Carrera, literal c) que expresa: Presentar informes del desarrollo académico al Decano.

QUE, en Memorando UEB-FCESFH-CPI-2026-081 de fecha 13 de abril de 2026, el Ing. Roberto Usca Veloz, Mg. Coordinador de la Carrera, quién hace llegar el Informe de validación de temas y su relación con las líneas de investigación de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales – Informática (Línea), periodo académico PAO I marzo – julio de 2026, elaborado por el Dr. Jonathan Cárdenas Benavides Coordinador de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera, para su respectiva aprobación en las instancias correspondientes.

RESUELVE: "Aprobar el Tema de Trabajo de Integración (Propuesta Tecnológica) y su relación con las líneas de investigación, titulado: "LOS ENTORNOS VIRTUALES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE CON LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE "SAN JUAN BOSCO" DE LA CUIDAD DE GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, DURANTE EL PERIODO MARZO - JULIO 2026", presentado por: SIVISAPA PAUTA CARMEN LUCIA Y MAYAGUARE TORRES SEGUNDO ISRAEL, estudiantes de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales – Informática (Línea), proceso de titulación 01-2026, periodo académico PAO I marzo – julio 2026, revisado y validado por el tutor/a: ING. JONATHAN CARDENAS BENAVIDES, MSc, Profesor/a – Investigador/a de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar".

Notifiquese.

Atentamente,

Firmado electrónicamente por: OLMEDO JAVIER MARMOL ESCOBAR

Lcdo. Javier Mármol Escobar, MSc.
DECANO

JME/Marcela N.

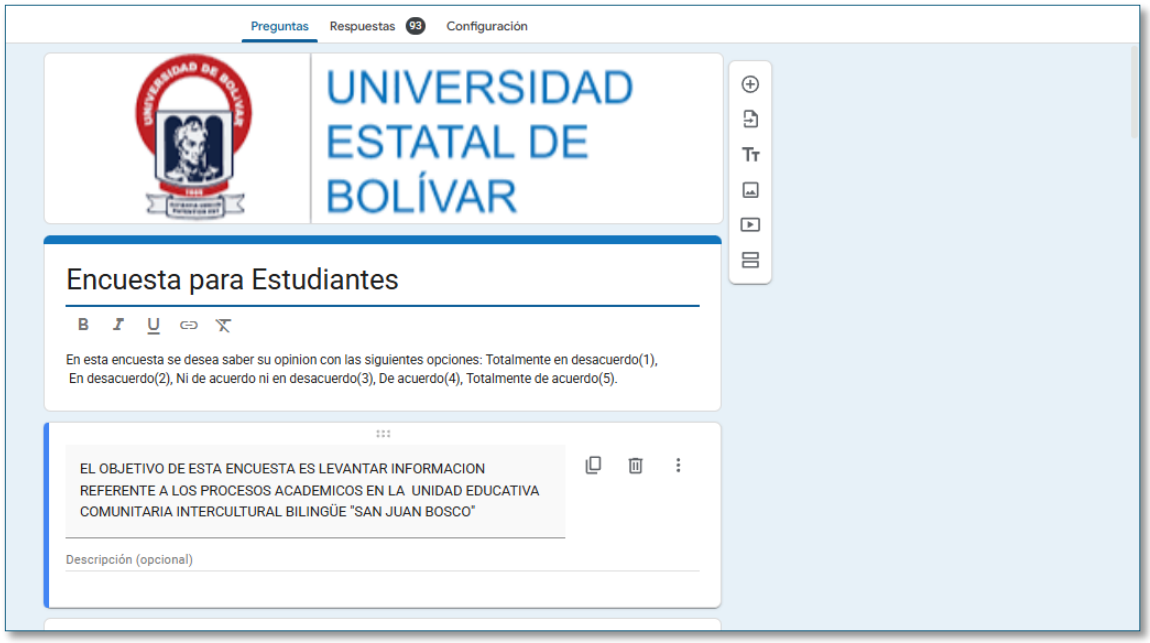
Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

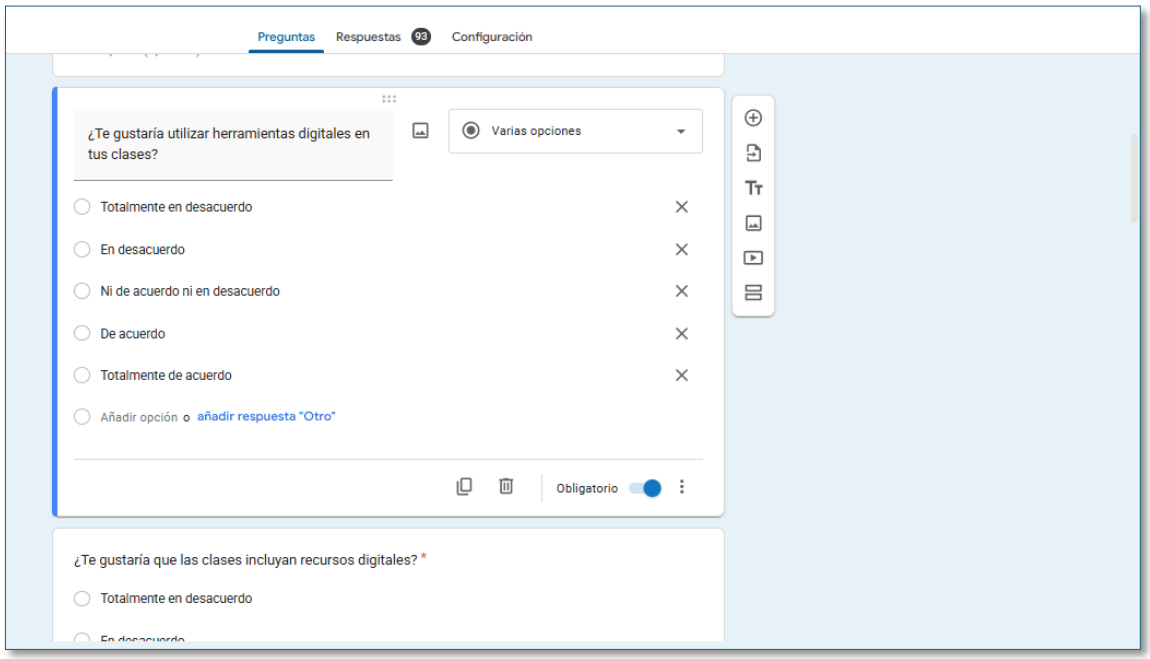
Anexo N°2: Fotografías de la institución educativa donde se realizo el proyecto de titulación.





Anexo N°3: Encuesta realizada en Formulario de Google





Anexo N°6: Entrevista al Docente

ENTREVISTA A UN DOCENTE

Datos Generales del Entrevistado

- **Nombre del docente: _____**
- **•Edad: _____**
- **Sexo: ☐ Femenino ☐ Masculino**
- **Años de experiencia docente: _____**
- **Nivel educativo que imparte: _____**
- **Asignatura principal: _____**
- **Fecha de la entrevista: ____ / ____ / 2025**

1. **¿Considera importante el uso de la tecnología en la educación actual?**

Respuesta:

_____

_____

2. **¿Ha recibido alguna capacitación sobre el uso de TIC en la educación?**

Respuesta:

_____

_____

3. **¿Cómo se establece la comunicación con sus estudiantes fuera del horario de clases?**

Respuesta:

4. **¿Los estudiantes disponen de acceso permanente a los materiales didácticos?**

Respuesta:

5. **¿Ha utilizado alguna vez entornos virtuales en sus clases?**

Respuesta:

6. **¿Cómo se sentiría al usar entornos virtuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje?**

Respuesta:

7. **¿Qué dificultades cree que tendría al usar entornos virtuales en sus clases?**

Respuesta:

8. **¿Le gustaría aprender a utilizar plataformas virtuales para enseñar?**

Respuesta:

_____

_____

9. **¿Cómo cree que reaccionarían sus estudiantes si se implementan entornos virtuales en clase?**

Respuesta:

_____

_____

10. **¿Qué tipo de apoyo necesitaría para poder usar tecnología en su práctica docente?**

Respuesta:

_____

_____

11. **¿Estaría dispuesto(a) a incorporar entornos virtuales en sus clases si recibe la capacitación adecuada?**

Respuesta:

_____

_____

Anexo N°5: Fotografías tomadas dialogando con docentes









Anexos N°6: Fotografías tomadas en el salón de clases con los estudiantes





Anexo N°7: Certificado de la Rectora

UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE
"SAN JUAN BOSCO"
AMIE: 02B00001

Ministerio de Educación

CERTIFICADO

La Lcda. María Esther Llumitaxi Chela, Mgs. Rectora de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe "San Juan Bosco" por petición de parte interesada y de conformidad con lo prescrito en la Ley Orgánica de Educación Intercultural Bilingüe y demás normas vigentes.

CERTIFICO:

Que los estudiantes: **MAYAGUARE TORRES SEGUNDO ISRAEL** con C.I. **0706614898** Y **SIVISAPA PAUTA CARMEN LUCIA** con C.I. **0706032562** como estudiantes de **OCTAVO CICLO PARALELO "A"** de la Carrera de **PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES-INFORMÁTICA** de la **FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTAS,** período **PAO1-2026**, ha desarrollado el Proyecto de Integración Curricular – Propuesta Tecnológica con el tema:

LOS ENTORNOS VIRTUALES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE "SAN JUAN BOSCO" DE LA CUIDAD DE GUARANDA, PROVINCIA BOLIVAR, DURANTE EL PERIODO DE MARZO A JULIO DEL 2026.

Es todo lo que puedo informar en honor a la verdad, autorizando a la parte interesada hacer uso del presente certificado según lo establecido.

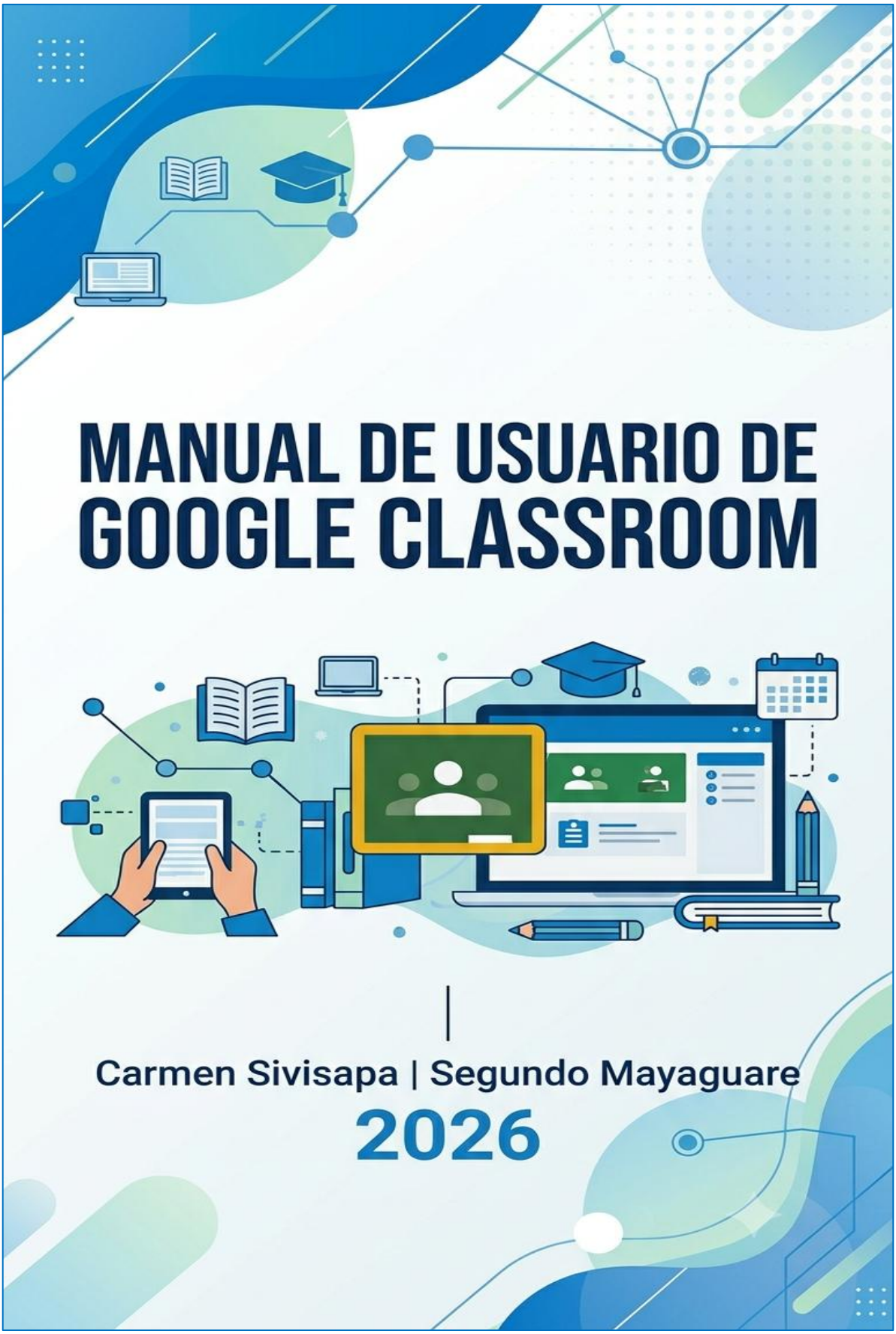
Guaranda, 15 de junio del 2026.

Atentamente

Lcda. María Esther Llumitaxi Chela, Mgs.
Rectora Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe "San Juan Bosco"

UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE
RECTORADO
SAN JUAN BOSCO

Anexo N°8: Manual de usuario de Google Classroom



1. Presentación

Google Classroom es un sistema educativo creado por Google que posibilita la administración de clases en línea de forma simple y efectiva. Esta aplicación promueve la interacción entre profesores y alumnos, la asignación de ejercicios, el análisis del aprendizaje y la obtención de recursos educativos desde cualquier aparato conectado a la web.

Este documento tiene como objetivo ayudar a los usuarios en los aspectos fundamentales de Google Classroom, explicando los pasos requeridos para ingresar a la plataforma, unirse a un curso, examinar actividades y enviar trabajos.

2. Objetivo

Ofrecer un manual útil para el manejo de Google Classroom, facilitando a profesores y alumnos utilizar las características de la plataforma para enriquecer el proceso de educación y aprendizaje.

3. Requisitos

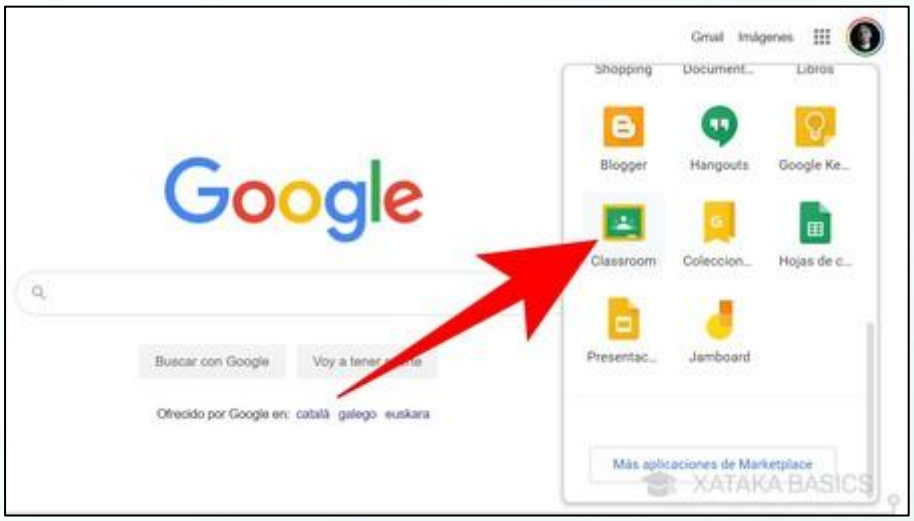
Para hacer uso de Google Classroom es necesario contar con:

- • Un teléfono inteligente, tableta o PC.
- • Acceso a Internet.
- • Cuenta de Google en funcionamiento.
- • Navegador web al día o la aplicación móvil de Google Classroom.

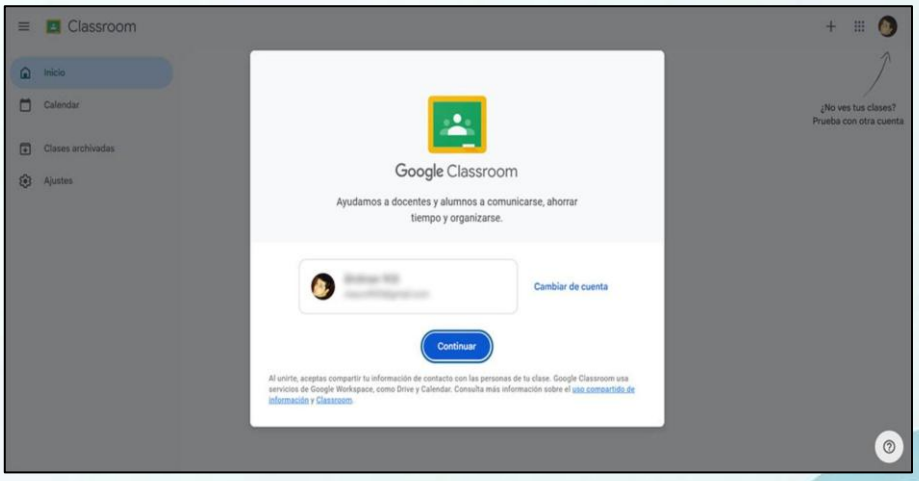
4. Acceso a Google Classroom

Paso 1: Ingresar a la plataforma

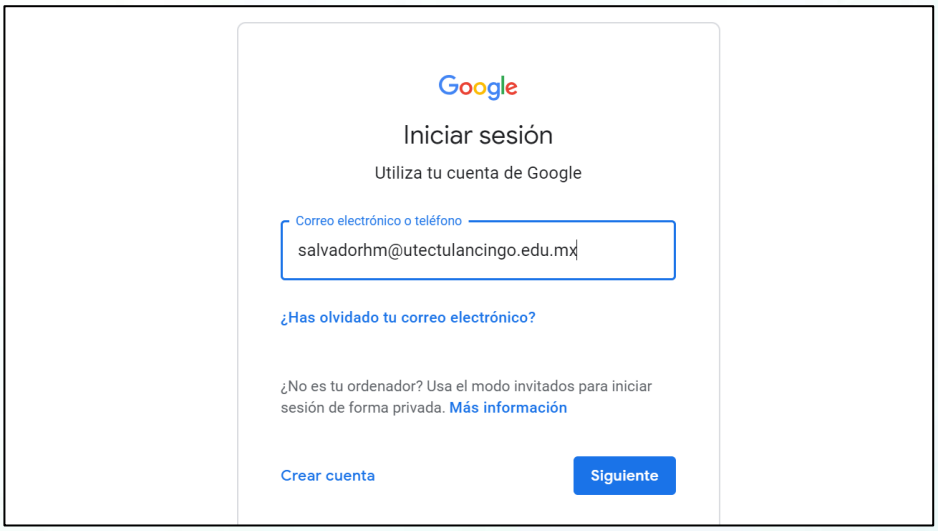
1. Abrir el navegador web.



2. Acceder a classroom.google.com.



3. Iniciar sesión con la cuenta de Google.



Paso 2: Seleccionar el perfil

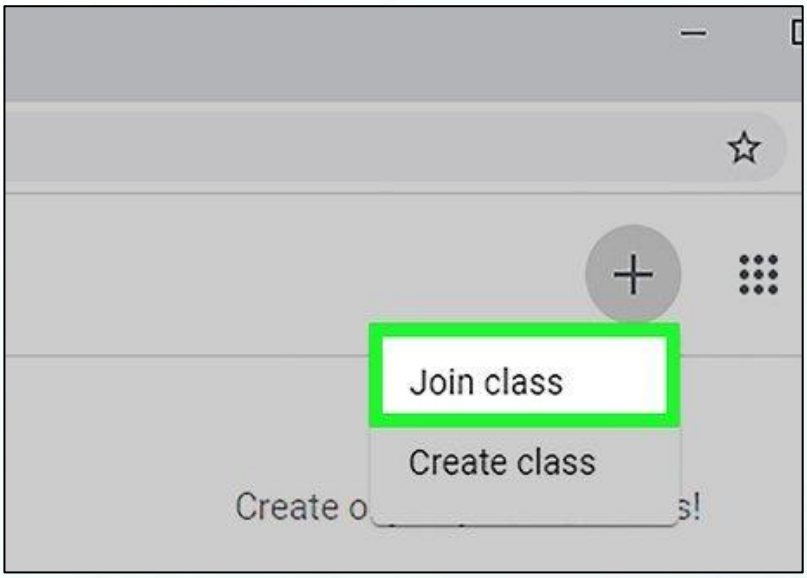
1. Elegir la cuenta institucional o personal.
2. Aceptar los términos y condiciones si es la primera vez que se accede.

5. Unirse a una clase

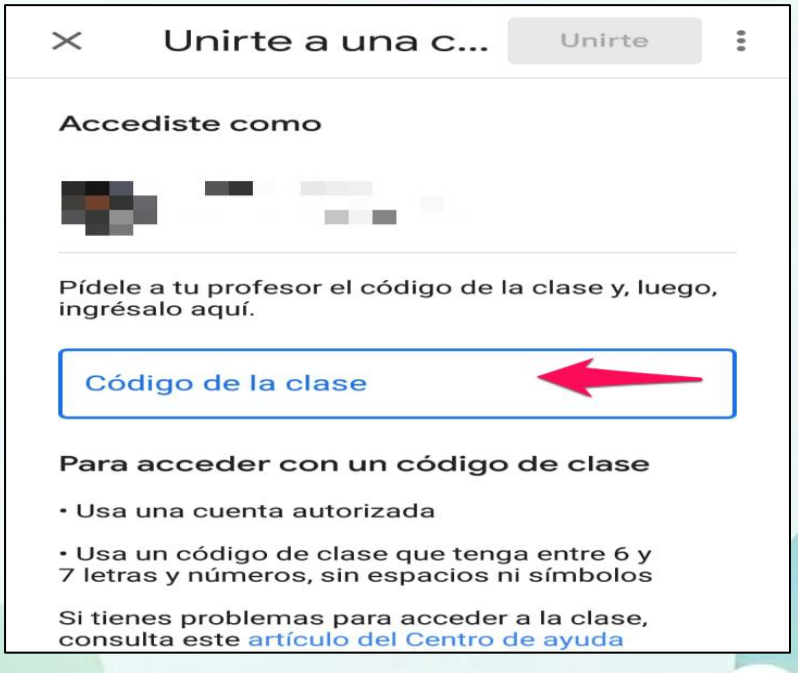
1. Hacer clic en el símbolo (+) ubicado en la parte superior derecha.



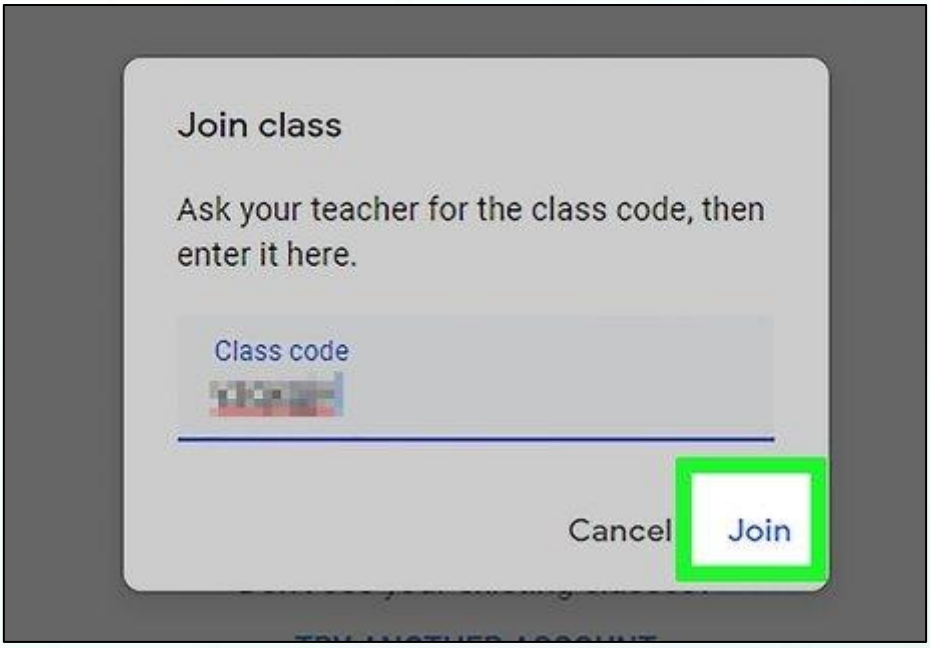
2. Seleccionar la opción "Unirse a una clase".



3. Ingresar el código proporcionado por el docente.



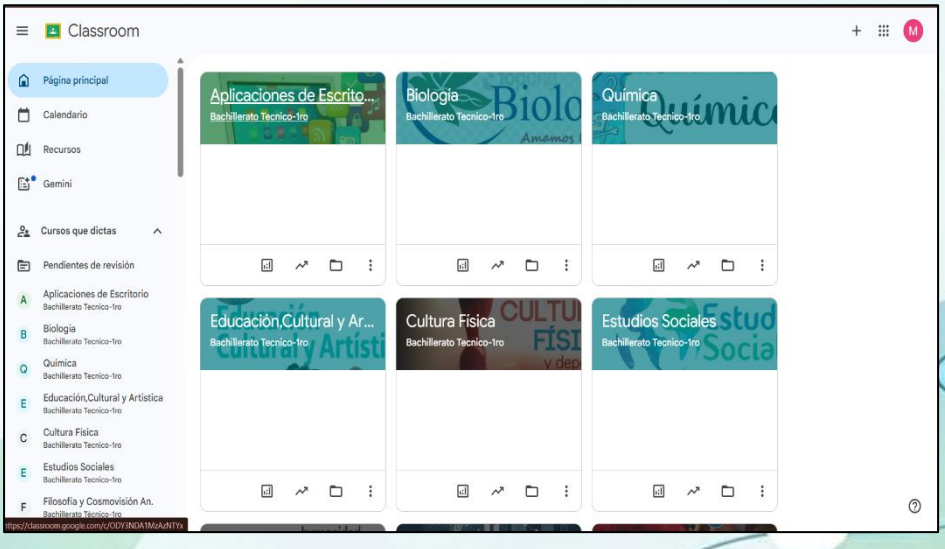
4. Presionar "Unirse".



6. Interfaz principal

Tablón

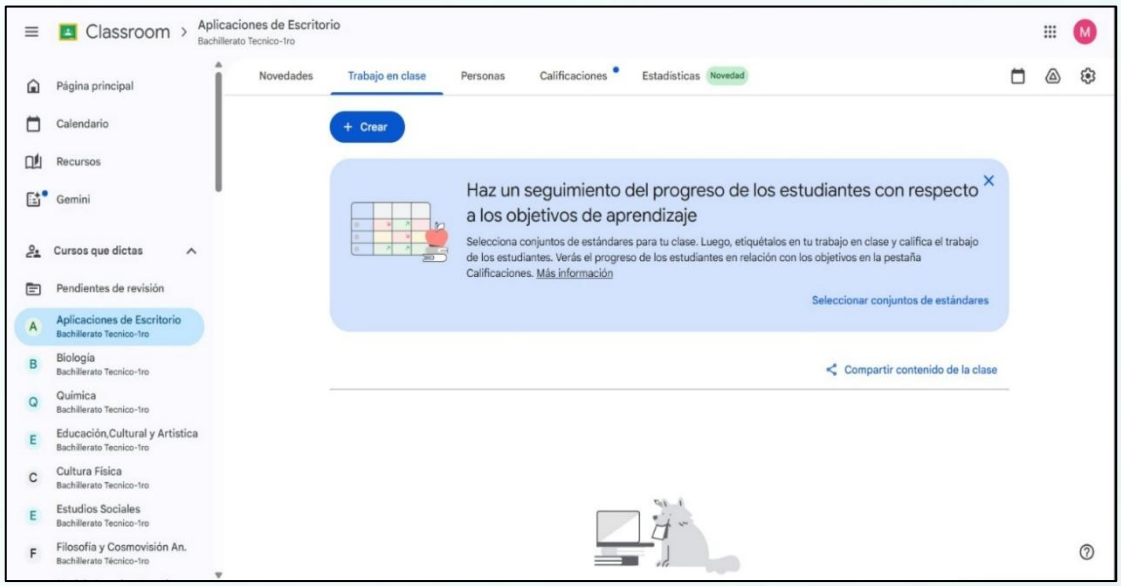
Permite visualizar anuncios, avisos y comunicaciones realizadas por el docente.



Trabajo en clase

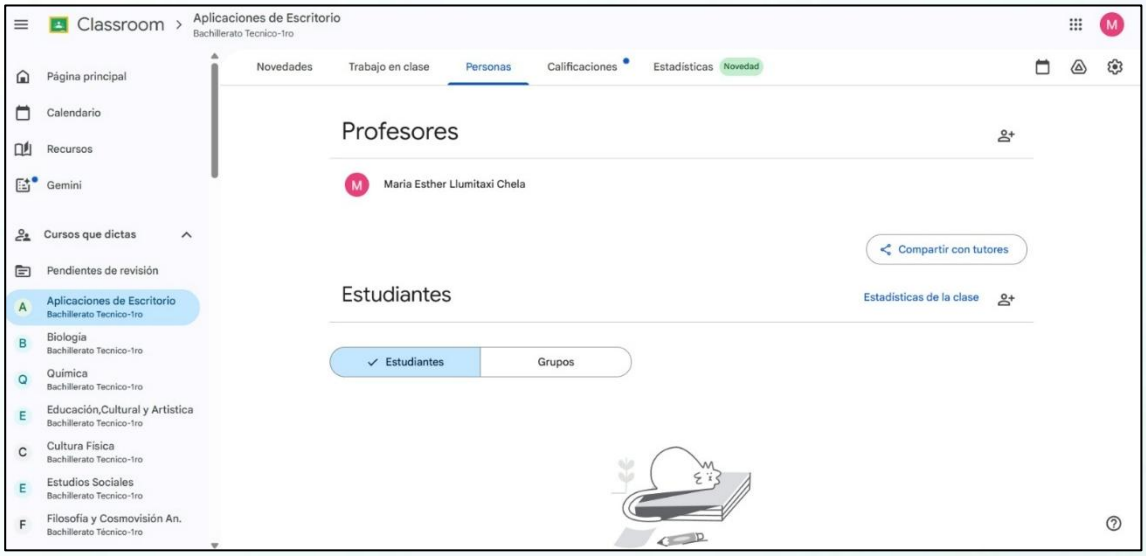
Contiene:

- Tareas.
- Cuestionarios.
- Materiales de estudio.
- Enlaces y recursos complementarios.



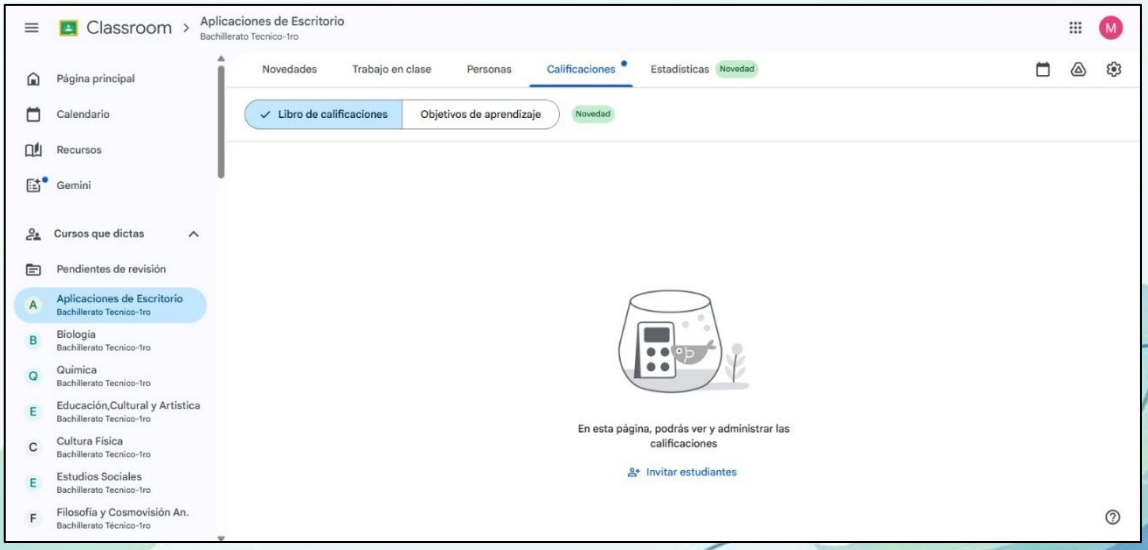
Personas

Muestra la lista de docentes y estudiantes inscritos en la clase.



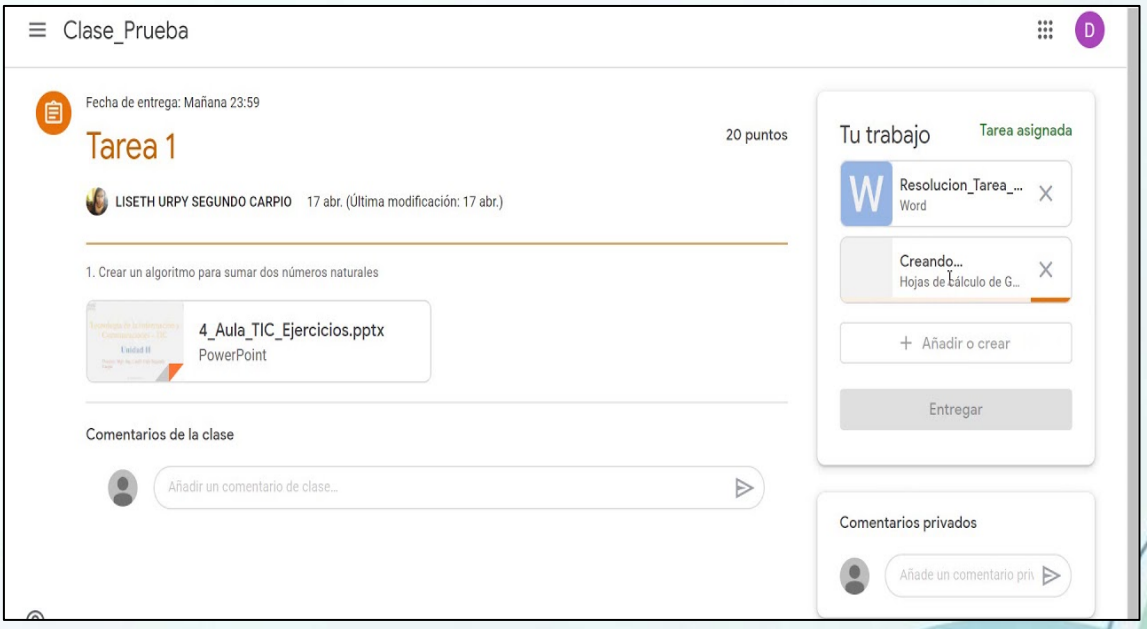
Calificaciones

Permite consultar las notas obtenidas en las actividades realizadas.



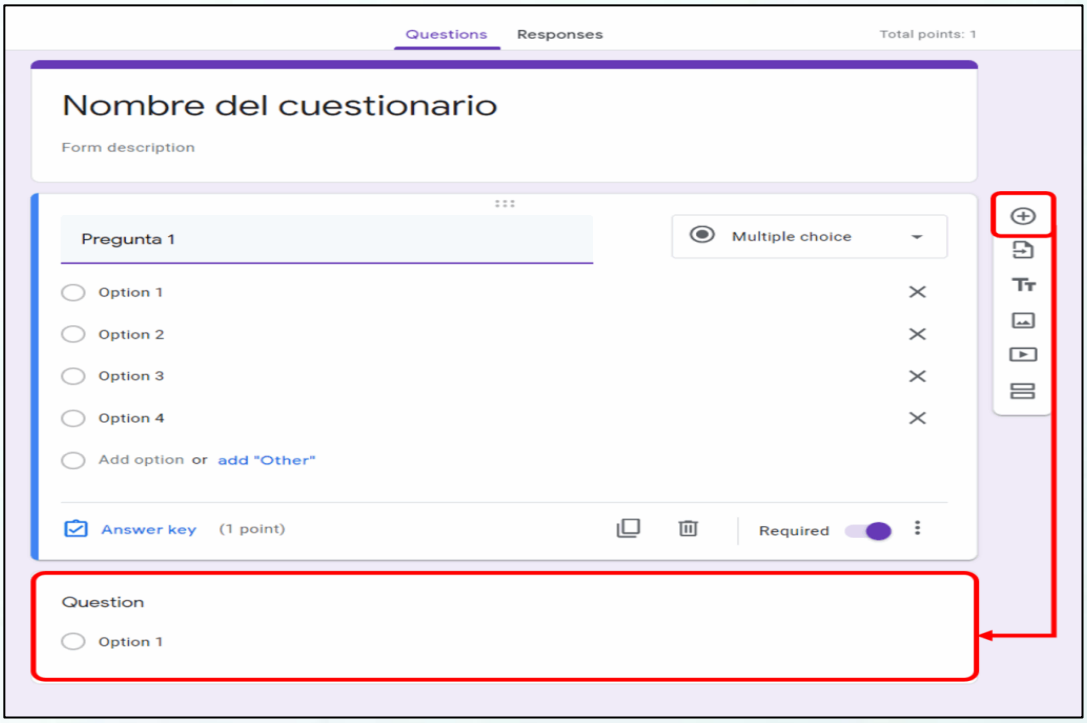
7. Entrega de tareas

1. Ingresar a la sección "Trabajo en clase".
2. Seleccionar la tarea asignada.
3. Leer las instrucciones proporcionadas.
4. Adjuntar archivos si es necesario.
5. Hacer clic en "Entregar".
6. Confirmar la entrega.



8. Realización de cuestionarios

1. Abrir el cuestionario asignado.
2. Responder todas las preguntas.
3. Revisar las respuestas.
4. Enviar el formulario.



9. Comunicación con el docente

Google Classroom permite:

- Publicar comentarios.
- Realizar consultas.
- Recibir retroalimentación.
- Mantener comunicación académica constante.

10. Ventajas de Google Classroom

- Fácil acceso desde cualquier lugar.
- Organización eficiente de tareas y materiales.
- Comunicación rápida entre docentes y estudiantes.
- Seguimiento del progreso académico.
- Integración con Google Drive, Google Docs y Google Meet.

11. Recomendaciones

- Revisar diariamente las actividades publicadas.
- Mantener actualizada la cuenta de Google.
- Entregar las tareas dentro del plazo establecido.
- Conservar una conexión estable a Internet.
- Utilizar un lenguaje respetuoso en las comunicaciones.

12. Conclusión

Google Classroom es una herramienta tecnológica que contribuye al desarrollo de procesos educativos modernos, facilitando la gestión académica y promoviendo la interacción entre docentes y estudiantes. Su uso adecuado permite optimizar el aprendizaje y mejorar la organización de las actividades educativas.

Bibliografía

Google. (2025). Google Classroom: Guía oficial para usuarios. Recuperado de https://classroom.google.com/

Google for Education. (2025). Classroom Help Center. Recuperado de https://support.google.com/edu/classroom

Google for Education. (2025). Recursos de aprendizaje para Classroom. Recuperado de https://edu.google.com/