

Innovación didáctica en ambientes virtuales de aprendizaje

Educational innovation in virtual learning environments

Erick Francisco Buenaño Cornejo

<https://orcid.org/0009-0009-7282-9540>

Centro Ecuatoriano Norteamericano

Wilson René Cordova de la Torre

<https://orcid.org/0009-0003-1473-2296>

Centro de Apoyo número 20 Salinas

Wendy Jacqueline Delgado Morales

<https://orcid.org/0009-0002-5380-4136>

Ministerio de Educación

Victor Vicente Celleri Zapata

<https://orcid.org/0009-0007-2543-0305>

Unidad Educativa Fiscomisional El Profeta Jeremías

RESUMEN

El enfoque del estudio es un paradigma cuantitativo no experimental, por cuanto existe la búsqueda de datos numéricos específicos concretos sobre los indicadores de investigación, se apoya bajo el método de tipo descriptivo, está enmarcado en una Investigación de Campo, en este sentido, la población y muestra son los veinticinco (25) docentes que trabajan en la Unidad Educativa Fiscomisional El Profeta Jeremías. Las técnicas e instrumentos de recolección de información que se incorporan en la investigación responden a las variables de la investigación y los objetivos. Se realiza mediante la técnica de la encuesta, y como instrumento un cuestionario, está conformado por diez (10) ítems y una escala de Likert con tres alternativas de respuesta: Siempre, Algunas veces y Nunca. De igual modo, se lleva a cabo el proceso de observación directa, es decir, forma o medio donde se desarrolla el estudio. Se puede concluir que: Hay una transformación significativa en los roles de docentes y alumnos. El estudiante asume un papel más activo, autónomo y responsable en su proceso de aprendizaje, gestionando recursos y tomando el control de su formación de acuerdo con sus intereses y objetivos. Resaltando que, los entornos virtuales potencian la autonomía del alumno, fomentan una mayor implicación y permiten experiencias de aprendizaje personalizadas, mediadas por tecnologías digitales.

Palabras claves: Innovación Didáctica – Ambientes Virtuales - Aprendizaje.

ABSTRACT

The approach of the study is a non-experimental quantitative paradigm, since there is a search for specific numerical data on the research indicators, it is supported by the descriptive type method, it is framed in a Field Research, in this sense, the population and sample are the twenty-five (25) teachers who work at the Fiscomisional Educational Unit El Profeta Jeremías. The techniques and instruments for collecting information that are incorporated into the research respond to the research variables and objectives. It is carried out using the survey technique, and as an instrument a questionnaire, it is made up of ten (10) items and a Likert scale with three response alternatives: Always, Sometimes and Never. Similarly, the process of direct observation is carried out, that is, the form or medium in which the study is developed. It can be concluded that: There is a significant transformation in the roles of teachers and students. The student assumes a more active, autonomous and responsible role in their learning process, managing resources and taking control of their training according to their interests and objectives. Highlighting that virtual environments enhance student autonomy, encourage greater engagement, and enable personalized learning experiences mediated by digital technologies.

Keywords: Didactic Innovation – Virtual Environments – Learning.

INTRODUCCIÓN

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), están transformando las organizaciones actuales superando el eje espacio-temporal del profesor y el estudiante, permitiendo el acceso, búsqueda y almacenamiento de la información en forma distribuida y ubicua. En esta realidad el trabajo colaborativo en red basado en la web 2.0 propicia el desarrollo de comunidades de práctica profesional y de aprendizaje mediante la interacción de los participantes desde una perspectiva territorial.

Los procesos de innovación respecto a la utilización de las TIC en la docencia suelen partir, la mayoría de las veces, de las disponibilidades y soluciones tecnológicas existentes. La utilización de las TIC, por si solas, según Salinas, (2004):

No supone innovación alguna, si entendemos innovación como un conjunto de cambios, procesos, que producen mejoras, cambios que responden a un proceso planeado, deliberado, sistematizado e intencional, no de simples novedades, de cambios momentáneos ni de propuestas visionarias. (p.10)

Así, la innovación, si bien está próxima a la práctica, está relacionada con todo el proceso, con perspectivas de globalidad, implicando cambios en el currículo, en las formas de ver y pensar las disciplinas, en las estrategias desplegadas, en la forma de organizar y vincular cada disciplina con otra.

De esta manera, los avances de los nuevos tiempos han generado la implementación de nuevos medios de enseñanza, entre los que destacan las Tecnologías de la Información, la Comunicación y Sistemas, conocidas como las TICS, generando escenarios novedosos para el desarrollo de la misión docente, propia de las instituciones universitarias. Entre estos, puede destacar los entornos virtuales de formación, que surgen a partir de la interacción de la informática, el internet, como espacios electrónicos que permiten el intercambio didáctico entre el docente y el estudiante.

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

El objetivo de este artículo es describir la Innovación Didáctica en Ambientes Virtuales de Aprendizaje en docentes en la Unidad Educativa Fiscomisional El Profeta Jeremías

Estudios recientes sobre la calidad de la educación superior (Kundu, 2017) se han enfocado principalmente en: a) modelos de calidad basados en TQM (Total Quality Management), b) calidad basada en resultados, c) calidad vista como sistema d) calidad del servicio desde la perspectiva de las partes interesadas, e) brechas de calidad en la educación superior internacional, f) calidad desde la perspectiva de los estudiantes, g) calidad de los sistemas de e-learning, y h) factores críticos que determinan el éxito en la calidad educativa.

Se destaca la importancia de la innovación didáctica en ambientes virtuales de aprendizaje (AVA) es crucial para el desarrollo profesional de los docentes y la mejora de la experiencia educativa. Su estudio responde a la necesidad de adaptar la enseñanza a un contexto cada vez más digital y diverso, donde los retos y oportunidades requieren nuevas competencias y enfoques

Las innovaciones en entornos virtuales permiten establecer canales de comunicación más dinámicos, facilitando la retroalimentación y el acompañamiento académico en tiempo real. El uso de herramientas tecnológicas y recursos digitales ofrece la posibilidad de ajustar los contenidos y ritmos de enseñanza a las necesidades individuales de los estudiantes. El docente innovador, al emplear AVA, promueve la autonomía del estudiante y la participación activa, incentivando el desarrollo del pensamiento crítico y la madurez cognitiva

Fundamentación Teórica

Estudios como Guzmán, y otros (2022). El crecimiento imparable de la Internet, con el uso de las TICs, ha ayudado el perfeccionamiento de las aplicaciones informáticas, que facilitan entornos educativos virtuales, en ellos se trasciende de una enseñanza tradicional a una nueva modalidad educativa en línea, donde el docente debe ser reflexivo y creativo para motivar a los estudiantes en estos entornos a aprender. Estos requieren de una didáctica tal vez más exigente que el aula presencial, pero no totalmente distinta. La separación física entre docente y discente debe ser compensada con una interacción didáctica continuada.

Motivado a la pandemia por COVID-19, las instituciones educativas en Ecuador no tuvieron otra alternativa que pasar sus clases de un aula presencial a una en línea, emergiendo de esta manera la realidad del docente en el manejo de las tecnologías en el aula. En tal sentido, el objetivo de este artículo está centrado en exponer cómo la didáctica que se aplica en los entornos virtuales puede generar un nuevo tipo de educación.

Este artículo es producto de una revisión bibliográfica, el aporte de varias fuentes primarias y secundarias consultadas y la experiencia de las autoras desde los espacios virtuales. La pandemia que hoy en día azota a la humanidad ha incrementado la brecha de la discriminación en todo aquel colectivo del Ecuador que no tiene acceso a la tecnología, marginándolo así en su proceso de enseñanza y aprendizaje, de igual manera, la preparación del docente en el manejo de las tics juega es un factor clave para estos procesos

Asimismo, Chong, y Marcillo (2020) titulado: Estrategias pedagógicas innovadoras en entornos virtuales de aprendizaje. La motivación de la investigación surge debido a que, en la sociedad del conocimiento, con las nuevas tecnologías de la información y comunicación Tic y el auge de los nuevos medios de aprendizaje, aún se desarrollan métodos conductistas, realizando únicamente el traslado de las mismas estrategias tradicionales a los nuevos contextos de la educación; utilizando inexactamente la tecnología para transmitir conocimiento.

Por ello el argumento cardinal que aborda este trabajo, es describir estrategias pedagógicas innovadoras que han sido mayormente fundamentadas en el ámbito educativo para potenciar los Entornos Virtuales de Aprendizaje EVA, desde el marco constructivista mediante un enfoque cualitativo basada en una investigación documental con la revisión de documentos sustentatorios como libros, artículos de divulgación científica, actas de conferencia, repositorios web y secciones de libros, dando prioridad a los de los últimos seis años que guardaban relación con el objetivo planteado, plasmando una interpretación relacionada a los aspectos metodológicos del aprendizaje colaborativo,

aprendizaje basado en proyectos y la gamificación.

Se reconoce que, al iniciar un curso o módulo de forma virtual, es imprescindible conocer las características y contextos de los participantes, para que en la planificación docente se establezcan las actividades de acuerdo a sus necesidades y que estas propicien experiencias motivadoras y enriquecedoras que los preparen en una formación integral y se disminuya la deserción escolar.

A su vez, Area Moreira, *et al.* (2018) trabajaron sobre: Las aulas virtuales en la docencia de una universidad presencial: la visión del alumnado. Este artículo aborda el análisis pedagógico de los entornos, espacios o aulas virtuales en la docencia presencial universitaria. Es continuación de otros trabajos previos de los autores que, desde hace casi una década, revisan el proceso de integración y generalización de las aulas virtuales en una universidad que oferta la mayoría de sus titulaciones en la modalidad de enseñanza presencial.

En este estudio se han seleccionado 12 casos de aulas virtuales de distintos campos o ramas de conocimiento analizadas con un instrumento de observación diseñado ad hoc y se han realizado doce entrevistas grupales al alumnado matriculado en las mismas. De los datos obtenidos se infiere que estos entornos o aulas virtuales responden a un modelo pedagógico de enseñanza expositiva caracterizado por ser un repositorio de objetos digitales que empaquetan el conocimiento, por ser el espacio a través del que el alumnado entrega las tareas o trabajos que les demandan, y por existir un bajo nivel de interacción social entre los docentes y los estudiantes durante todo el proceso.

Se concluye con recomendaciones para el desarrollo de políticas institucionales en universidades presenciales destinadas a la generalización entre su profesorado de modelos pedagógicos innovadores en estos entornos formativos digitales.

El término **innovación** ha adquirido una gran importancia en la actualidad, según Rivas (2000, p. 20) “innovación es la incorporación de algo nuevo dentro primer momento con el concepto de cambio, porque ambos son dos conceptos muy relacionados, tanto que no entenderíamos uno sin el otro”. En el campo formativo existen diferentes enfoques, para Carbonell (2002, p. 11):

La innovación educativa, utilizada como sinónimo de renovación pedagógica, es un concepto complejo y polisémico como lo son los de calidad educativa o libertad de enseñanza, que se presta a múltiples lecturas e interpretaciones. Aquí lo entendemos como un conjunto de ideas, proceso y estrategias, más o menos sistematizados, mediante las cuales se trata de introducir y provocar cambios en las prácticas educativas vigentes.

Los **entornos virtuales** tienen cada vez más preponderancia en los procesos de aprendizaje, que se brindan dentro de los sistemas educativos, por cuanto, la vinculación de las TIC, ha provocado una innovación positiva con grandes beneficios para la educación (Cedeño y Murillo, 2019), cuyo propósito es crear un espacio facilitador de la diversificación de las modalidades de enseñanza, en los distintos niveles educativos existentes dentro de las instituciones escolares.

En ese orden de ideas, puede considerarse la importancia de los entornos virtuales para el aprendizaje, como un canal de comunicación fluida, que promueve una efectividad en la ejecución de los procesos de enseñanza, impulsando consigo un aprendizaje significativo en los estudiantes mediante el uso de las TIC dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje que se imparten (Contreras y Garcés, 2019).

Siguiendo los aportes de los autores, es posible considerar que los entornos virtuales para el aprendizaje, generan un impacto positivo dentro de los procesos de formación educativa que se brindan en las instituciones escolares, por lo cual, es importante la formación y capacitación docente sobre el uso y aprovechamiento de los entornos virtuales para maximizar sus ventajas dentro de los procesos de enseñanza.

El uso de las TIC en los Entornos Virtuales de Aprendizaje ayuda a los futuros docentes a desarrollar competencias tecnológicas necesarias para aprovechar al máximo las herramientas digitales en su práctica profesional. Pinto y Plaza (2021) remarcan la importancia de capacitar a los docentes en esta área, utilizar las TIC como herramienta tecnológica implica aprender a filtrar grandes cantidades de información por lo cual se deben desarrollar habilidades de abstracción y comunicación. Señalan además que la formación docente en el uso de tecnologías de información y comunicación es más que aprender a utilizar la tecnología, las herramientas se harán obsoletas con el tiempo, pero la pedagogía siempre estará presente. Y por tanto es necesario renovar las habilidades de la docencia y crear aprendizajes significativos.

En la actualidad un ambiente virtual de aprendizaje es imprescindible en la formación de los estudiantes. Los ambientes virtuales han tenido un impacto positivo en el desarrollo de las competencias de los estudiantes. Sin embargo, es necesario fortalecer la interacción con los estudiantes y el proceso de realimentación de los contenidos. Según Maraza (2016), un entorno virtual pretende “desarrollar métodos dinámicos para la búsqueda e identificación del mejor estilo de aprendizaje de un estudiante” (p. 21).

En esta misma línea, Silva (2017) señala que un entorno virtual de aprendizaje es una aplicación informática diseñada para facilitar la comunicación pedagógica entre los participantes en un proceso educativo, sea éste completamente a distancia, presencial, o de una naturaleza mixta que combine ambas modalidades en diversas proporciones.

Rivera (2013) señala que debido a su importancia es necesaria una planificación cautelosa basada en las necesidades y características de los alumnos, así como el apego a las teorías educativas que aseguran aprendizajes significativos. Añade que este tipo de contextos no se trata de una adición a la modalidad presencial que ya existe, sino una nueva forma de enseñanza, el cambio hacia un nuevo paradigma que sustituye a los modelos actuales, para responder con su flexibilidad, aportación a la transversalidad y la alfabetización digital a la necesidad de la sociedad actual. Lo que implica advertir que detrás de estos ambientes hay mucho trabajo del docente, desde el diseño instruccional hasta su implementación. El docente, de transmisor de conocimientos pasó a ser guía y responsable de proponer a los alumnos experiencias de aprendizaje que les permitan por medio de la información y una reflexión rigurosa y sistemática, no sólo adquirir nuevos conocimientos, sino tomar conciencia de cómo continuar por sí solos su aprendizaje.

En esta línea, para Esteve, Duch y Gisbert (2014), los espacios virtuales impactan directamente en los procesos de aprendizaje y construcción del conocimiento de los estudiantes. En cambio, Gisbert y Johnson (2015) consideran que este nuevo proceso de interacción predispone la oportunidad de innovar y renovar las propuestas metodológicas. Sabulsky (2019) manifiesta que se requiere favorecer el uso de metodologías innovadoras por parte del docente para la incorporación de las TIC en los procesos educativos.

El *profesor virtual* debe adoptar el rol de mentor y facilitador del aprendizaje constante, pues debe revisar cada día los mensajes recibidos, respondiendo a cada uno de ellos, contestándolos de manera personalizada y siempre animando, guiando y motivando a los participantes. Al respecto, Blázquez y Alonso (2009) señalan algunas precisiones:

El tiempo que hay que dedicar a esta tarea dependerá del número de alumnos que el tutor tenga, pero lo cierto es que exige más tiempo que una tutorización presencial, pues este aspecto resulta fundamental para el éxito de la acción formativa. Así, es probable que un alumno que se sienta solo, aislado y sin apoyo fracase en su acción, al contrario que aquél que experimente una verdadera atención desde el otro lado donde se transmita su entusiasmo, compromiso y dedicación intelectual.

Finalmente, el tutor virtual deberá plantearse profundamente el tipo de formación que desea desarrollar, pues si busca una verdadera interacción, quizá habrá que disminuir la extensión de los contenidos, para centrarse en lo fundamental y que sean los propios alumnos los que activamente los vayan desarrollando, siempre a través de la interacción (p. 207).

La competencia de información; el docente identifica, localiza, almacena, organiza y analiza la información digital, evaluando su finalidad y relevancia, utiliza las herramientas de Explorer, Chrome, Firefox, Opera, Netscape, google académico, dialnet, lectores RSS, microblogging, blogs, poscasts, youtube, googledrive, Dropbox, skydrive, evernote, simbaloo edu. La competencia de comunicación el docente participa, se comunica en entornos virtuales, forma parte de diferentes comunidades digitales y redes sociales. Utilizando las herramientas como Webex, Skype, google hangouts, Moodle, Edmodo, MOOC, webinars, streaming, Facebook, twitter, Tuenti, Badoo, blogs, microblogs, wikis, slideshare, picasa, flickr, scoop it., wordpress, blog, wiki, blogger, wikispaces, classroom, linkedln, leepass, mypermissions cleaner.

En la competencia de creación de contenidos el docente debe crear y editar contenidos educativos nuevos integrando y reelaborando conocimientos y producciones artísticas, utilizándolas herramientas como Word, power point, mindomo, prezzy, sway, haikudeck, infographics toolbox de google, picmonkey, audacity, movie, jing, formulario de google. Competencia de seguridad consiste en la protección de los datos personales, respetar la privacidad de los demás, protegerse así mismo de amenazas y ciberacoso, protección de la identidad digital.

METODOLOGÍA

De acuerdo con Hurtado (2012), el marco metodológico se define como “el estudio de los métodos las técnicas, las tácticas, estrategias y los procedimientos que utilizará el investigador para lograr los objetivos de su investigación” (p.105), es decir, una vez formulado el problema, delimitado los objetivos y asumidas las bases teóricas que orientarán la investigación de manera precisa, es necesario indicar el procedimiento que se requiere indagar, y el recorrido metodológico que se seguirá, seleccionando los distintos métodos y técnicas que posibilitarán la información, que componen el marco metodológico.

La investigación se encuentra enmarcada dentro de un paradigma cuantitativo no experimental, por cuanto existe la búsqueda de datos numéricos específicos concretos sobre los indicadores de investigación, En este sentido, Hernández, Fernández y Baptista (2014) expresa: “los instrumentos de medida utilizados para el desarrollo de esta investigación se adaptan a esta doble vertiente y se adecuan a los tres intereses principales de esta investigación” (p.50). En este sentido, los datos se toman directamente de la realidad entrevistando personas dentro de la Institución con los individuos que tienen estrecha relación con el problema en estudio.

En este mismo orden de ideas, la investigación se apoya bajo el método de tipo descriptivo, según Hernández, Fernández y Baptista (2014), este método “especifica las propiedades importantes de personas, grupo o fenómenos” (p.60), por cuanto, la investigación se centrará sobre hechos reales y concretos, con información y resultados, veraces y

explícito buscando más allá de la obtención de los datos, la comprensión del problema en estudio.

Este estudio está enmarcado en una Investigación de Campo, es decir que los datos son recogidos para el logro de los objetivos propuestos, obtenidos de manera directa de la realidad, produciendo una mayor seguridad y precisión de los datos recolectados. Según las Balestrini (2016) “la población constituye el objeto de la investigación, es el centro de la misma y de ella se extrae la información requerida para su respectivo estudio” (p. 59), en este sentido, la población es los veinticinco (25) docentes que trabajan en la Unidad Educativa Fiscomisional El Profeta Jeremías

La muestra, es en esencia un subgrupo de la población, es un subconjunto de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características al que se llama población. Balestrini (2016) define la muestra “como una parte representativa de la población cuyas características deben reproducirse en ella, lo más exactamente posible” (p.141). Para este estudio la muestra la representa la misma población, es decir los veinticinco (25) docentes por ser de carácter finita se toma la misma población por el número reducido del objeto de estudio.

Las técnicas e instrumentos de recolección de información que se incorporan en la investigación, responden a las variables de la investigación y los objetivos. En este sentido, Arias (2018) define los instrumentos de recolección como “las técnicas diversas según el objeto a que se apliquen, siendo excluyente entre sí, siendo preciso, por una parte, saber elegir la más adecuada y, por otra utilizarla convenientemente” (p. 36) es decir, resume los aportes del marco teórico, seleccionado datos que corresponden a los indicadores, las variables o conceptos utilizados. De igual modo, la recolección de información se realiza mediante la técnica de la encuesta, definida por Arias (2018) como “Una técnica que pretende obtener información que suministra un grupo o muestra de sujetos acerca de sí mismo, o en relación con un tema en particular” (p.73).

En relación con el instrumento, se aplica un cuestionario, según Hernández, Fernández y Baptista (2014) “consiste en un conjunto de preguntas respecto a una o más variables a medir” (p.122) a partir de los indicadores propuestos en la investigación. En este caso, está conformado por diez (10) ítems y una escala de Likert con tres alternativas de respuesta: Siempre, Algunas veces y Nunca, permitiendo dar respuesta a cada objetivo específico planteado en la investigación.

De igual modo, se lleva a cabo el proceso de observación directa, según Arias (2018) la Observación, también representa una importante herramienta de recolección de datos, según el citado autor, se presenta cuando: “el observador interactúa con los sujetos observados”, (p. 92) es decir, forma o medio donde se desarrolla el estudio.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Kerlinger (2010), afirma que: “con el análisis se busca reducir los datos en una forma inteligible e interpretable” (p. 36). De tal forma, que se puedan estudiar y poner a prueba las relaciones del problema investigado, de manera que, para su mejor procesamiento, los datos se agrupan en una matriz de doble entrada y transformados en símbolos numéricos, se presentan en cuadros y gráficos, proporcionando un resultado general por dimensión.

En razón a lo anterior, para presentar los resultados se toma en consideración la Estadística Descriptiva, la cual permite utilizar los cuadros para organizar la información recabada, que luego se distribuyeron por frecuencias, traducidas en porcentajes, para representar las respuestas emitidas por los sujetos encuestados en este estudio. Por lo tanto, se presentaron los análisis de acuerdo con los diez (10) ítems respondidos y son llevado a gráficos de barras.

Cuadro 1. Distribución simple y porcentual de la interrogante 1 y 2.

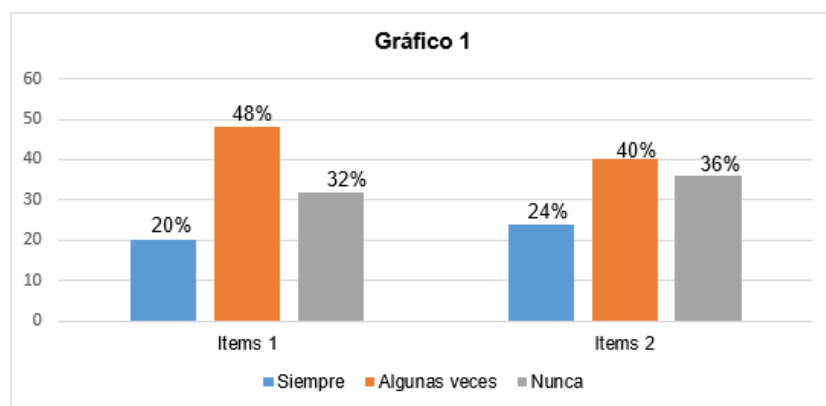
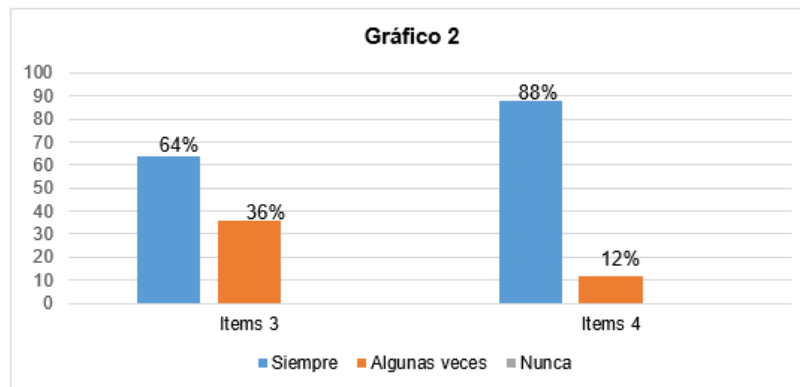
N°	Ítems	Categorías					
		S		AV		N	
		f	%	f	%	f	%
01	¿Con frecuencia utiliza herramientas digitales (foros, Meet, videos interactivos) para innovar en sus clases?	5	20	12	48	8	32
02	¿Considera que domina las competencias digitales necesarias para aplicar innovaciones didácticas en entornos virtuales?	6	24	10	40	9	36

Fuente: Buenaño, Córdova de la torre, Delgado, Celleri (2025)

Cuadro 2. Distribución simple y porcentual de la interrogante 3 y 4.

N°	Ítems	Categorías					
		S		AV		N	
		f	%	f	%	f	%
03	¿Considera que el diseño de los cursos virtuales incluye recursos de personalización/adaptación a distintos ritmos de aprendizaje?	16	64	9	36	0	0
04	¿Considera que la inclusión de innovación didáctica ha mejorado la motivación y resultados de los estudiantes?	22	88	3	12	0	0

Fuente: Buenaño, Córdova de la torre, Delgado, Celleri (2025)

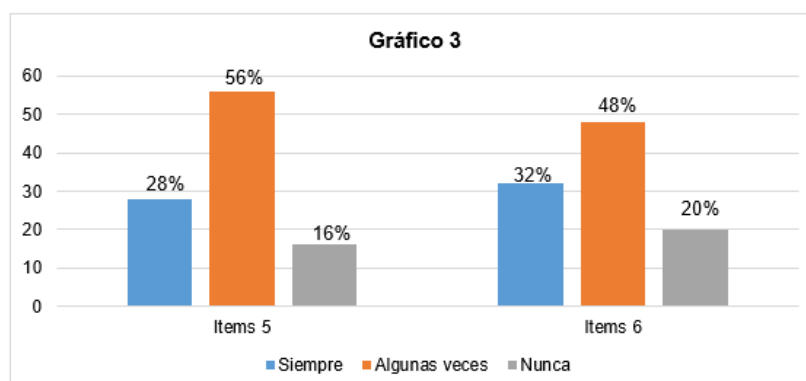
Gráfico 1. Respuestas porcentuales del instrumento aplicado a los docentes de la Unidad Educativa Fiscomisional El Profeta Jeremías**Gráfico 2.** Respuestas porcentuales del instrumento aplicado a los docentes de la Unidad Educativa Fiscomisional El Profeta Jeremías

Los resultados del cuadro 1, el ítem 1, 64% manifestaron siempre el diseño de los cursos virtuales incluye recursos de personalización/adaptación a distintos ritmos de aprendizaje, el 36% expresaron algunas veces. Este enfoque es fundamental para atender la diversidad de necesidades, estilos y preferencias entre los alumnos, potenciando la efectividad de la experiencia educativa. La personalización en entornos virtuales otorga a los alumnos la posibilidad de avanzar a su propio ritmo y acceder a contenidos cuando lo necesiten, ajustando la experiencia a sus circunstancias. Seguidamente el ítem 2, el 88% opinaron siempre, la inclusión de innovación didáctica ha mejorado la motivación y resultados de los estudiantes, el 12% contestaron algunas veces. En concreto, la innovación didáctica no solo incrementa la motivación, sino que también genera mejoras tangibles en los resultados académicos, como lo prueban meta-análisis y estudios de caso. Por ejemplo, la implementación de tecnologías educativas y metodologías activas está asociada a un aumento en las calificaciones, mayor retención de conocimiento y mejores tasas de éxito académico, en comparación con sistemas tradicionales.

Cuadro 3. Distribución simple y porcentual de la interrogante 5 y 6

N°	Ítems	Categorías					
		S		AV		N	
		f	%	f	%	f	%
05	¿Utiliza herramientas digitales para crear experiencias de aprendizaje diferenciadas?	7	28	14	56	4	16
06	¿Diseña actividades que promueven el pensamiento crítico usando plataformas virtuales?	8	32	12	48	5	20

Fuente: Buenaño, Córdova de la torre, Delgado, Celleri (2025)

Gráfico 3. Respuestas porcentuales del instrumento aplicado a los docentes de la Unidad Educativa Fiscomisional El Profeta Jeremías.

Los resultados del cuadro 3, el ítem 5, el 28% siempre utiliza herramientas digitales para crear experiencias de aprendizaje diferenciadas, el 56% algunas veces el uso de herramientas digitales permite crear experiencias de aprendizaje diferenciadas y personalizadas, adaptadas a los distintos ritmos, intereses y estilos de los estudiantes. Estas soluciones aprovechan la tecnología para enriquecer y diversificar el proceso educativo: veces

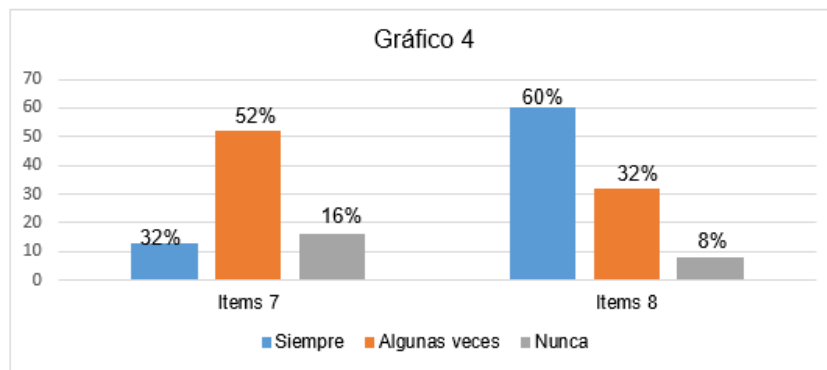
Por su parte, el ítem 6, el 32% siempre diseña actividades que promueven el pensamiento crítico usando plataformas virtuales; el 48% algunas veces. Para diseñar actividades que promuevan el pensamiento crítico usando plataformas virtuales, es fundamental aprovechar tanto la tecnología como las estrategias didácticas colaborativas, reflexivas y de resolución de problemas. Por lo tanto, el 20% nunca. Por consiguiente, el diseño de estas actividades no solo facilita el desarrollo del pensamiento crítico, sino que también incrementa el compromiso, la autonomía y la alfabetización digital en entornos virtuales.

Cuadro 4. Distribución simple y porcentual de la interrogante 7 y 8.

N°	Ítems	Categorías					
		S		AV		N	
		f	%	f	%	f	%
07	¿Explora nuevas aplicaciones y herramientas para mejorar las clases en línea?	8	32	13	52	4	16
08	¿Modifica constantemente las estrategias didácticas según las posibilidades tecnológicas?	15	60	8	32	2	8

Fuente: Buenaño, Córdova de la torre, Delgado, Celleri (2025)

Gráfico 4. Respuestas porcentuales del instrumento aplicado a los docentes de la Unidad Educativa Fiscomisional El Profeta Jeremías

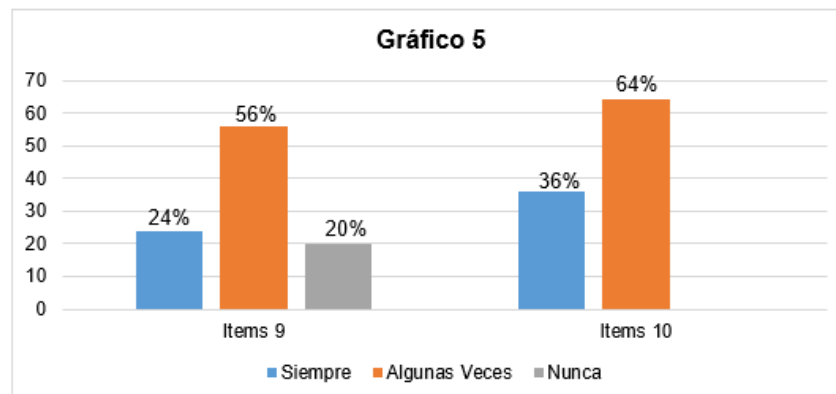


Cuadro 5. Distribución simple y porcentual de la interrogante 9 y 10.

N°	Ítems	Categorías					
		S		AV		N	
		f	%	f	%	f	%
09	¿Fomenta el uso autónomo de la tecnología por parte del estudiante?	6	24	14	56	5	20
10	¿Adapta los métodos de evaluación según el entorno tecnológico?	9	36	16	64	0	0

Fuente: Buenaño, Córdova de la torre, Delgado, Celleri (2025)

Gráfico 5: Respuestas porcentuales del instrumento aplicado a los docentes de la Unidad Educativa Fiscomisional El Profeta Jeremías



Los resultados del cuadro 4, en el ítem 7, el 32% siempre explora nuevas aplicaciones y herramientas para mejorar las clases en línea, el 52% algunas veces, son muchas las combinaciones de herramientas para crear

experiencias variadas (una plataforma principal más apps de colaboración y gamificación); aprovechar las funciones interactivas y de feedback inmediato, no olvidarse la inclusividad: elige plataformas accesibles y multiplataforma y sobre todo explora versiones gratuitas o demos antes de integrar una herramienta nueva de forma estructural. El 16% nunca explora nuevas aplicaciones. Se debe aprovechar la aplicación Lectera es una plataforma internacional que ofrece más de 200 cursos en áreas diversas y usa la metodología Fast Education para un aprendizaje rápido y efectivo. Permite descargar lecciones para seguir sin conexión y otorga certificados de formación

Por consiguiente, el ítem 8, el 60% siempre modifica constantemente las estrategias didácticas según las posibilidades tecnológicas, el 32% algunas veces, pero el 8% nunca realiza modificaciones. Modificar constantemente las estrategias didácticas según las posibilidades tecnológicas es esencial para mantener la enseñanza actualizada, relevante y efectiva. Así, las estrategias se transforman de forma dinámica, aprovechando las mejores herramientas disponibles, promoviendo la interacción, la personalización, la inclusión y el pensamiento crítico, y ajustándose a las características y recursos técnicos de cada contexto educativo.

Como se observa el gráfico 5, el ítem 9, el 24% siempre fomenta el uso autónomo de la tecnología por parte del estudiante, el 56% algunas veces; para fomentar el uso autónomo de la tecnología por parte del estudiante es clave implementar estrategias que promuevan la curiosidad, la autogestión y el desarrollo de competencias digitales críticas. Así que el 20% nunca fomenta el diseñar proyectos y actividades con impacto social, que utilicen la tecnología para resolver problemas reales, integrando la responsabilidad social y valores éticos, lo que conecta el aprendizaje con el mundo real y motiva un uso autónomo más significativo.

El ítem 10, el 36% siempre adapta los métodos de evaluación según el entorno tecnológico, el 64% algunas veces. Estas estrategias, junto con el acompañamiento docente que oriente y retroalimente de forma constructiva, ayudan a que los estudiantes se conviertan en usuarios críticos, responsables y autónomos de la tecnología educativa, preparándolos para enfrentar los retos del siglo XXI.

CONCLUSIONES

La innovación didáctica con tecnologías en ambientes virtuales exige propuestas flexibles, capaces de adaptarse a contextos cambiantes y a diferentes estilos y necesidades de los estudiantes.

Hay una transformación significativa en los roles de docentes y alumnos. El estudiante asume un papel más activo, autónomo y responsable en su proceso de aprendizaje, gestionando recursos y tomando el control de su formación de acuerdo a sus intereses y objetivos. Resaltando que, los entornos virtuales potencian la autonomía del alumno, fomentan una mayor implicación y permiten experiencias de aprendizaje personalizadas, mediadas por tecnologías digitales.

Se promueve el trabajo colaborativo y la interacción entre estudiantes y docentes, lo cual enriquece la construcción colectiva del conocimiento y el desarrollo de competencias digitales y sociales.

Las plataformas virtuales amplían el acceso educativo, eliminando restricciones de tiempo y espacio, y permitiendo que más personas, incluidas aquellas distantes de los centros tradicionales, participen activamente en procesos de formación.

Se subraya la importancia de que los docentes desarrollen competencias digitales y se capaciten constantemente en el uso de nuevas tecnologías para poder diseñar experiencias formativas innovadoras y efectivas. Aunado a ello, el uso de entornos virtuales facilita la aplicación de metodologías activas, como el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje colaborativo y el uso de recursos multimedia interactivos, estimulando el pensamiento crítico y habilidades para este siglo.

Estas prácticas fomentan una comunicación más dinámica y efectiva, facilitando el acompañamiento y la retroalimentación constante, lo cual ayuda a mantener el interés y el compromiso del alumno. Por ello, el uso de tecnologías y entornos virtuales impulsa la autonomía del estudiante al permitirle gestionar su aprendizaje, explorar recursos diversos y adaptar el ritmo y contenido a sus necesidades

REFERENCIAS

- Area, Manuel, María Belén Santos, y Ana Sanabria (2018) **Las aulas virtuales en la docencia de una universidad presencial: la visión del alumnado**. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia ISSN: 1138-2783 Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=331455826011>
- Arias, Fidias (2018), **El proyecto de investigación: guía para su elaboración**. Caracas: Editorial Episteme
- Ballestrini, M. (2016). **Como se Elabora el Proyecto de Investigación**. Caracas.
- Blázquez, F. y Alonso, L. (2009). *Funciones del profesor de e-learning*. *Pixel Bit*. Revista de Medios y Educación, 34(3), 205-215. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/368/36812036014.pdf>
- Carbonell, J. (2002). *El profesorado y la innovación educativa*, en Cañal, P. La innovación educativa. Madrid: Akal, 11- 26.

- Cedeño, E. L., y Murillo, J. A. (2019). *Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza*. Rehuso. Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales, 4 (1), 119-127.
- Contreras-Colmenares, A. F., y Garcés-Díaz, L. M. (2019). *Ambientes Virtuales de Aprendizaje*. Dificultades de uso en los estudiantes de cuarto grado de Primaria. Prospectiva: Revista de Trabajo Social e Intervención Social, 7(27), 215-240
- Chong-Baque, Patricia Gabriela y Concepción Elizabeth Marcillo-García (2020) *Estrategias pedagógicas innovadoras en entornos virtuales de aprendizaje*. Revista Científica Dominio de las Ciencias. ISSN: 2477-8818 Vol. 6, núm. 3, julio-septiembre 2020, pp. 56-77
- Esteve, F., Duch, J. y Gisbert, M. (2014). *Los aprendices digitales en la literatura científica: diseño y aplicación de una revisión sistemática entre 2001 y 2010*. Pixel-Bit, Revista de Medios y Educación, 8(45), 9-21. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.12795/pixelbit.2014.i45.01> [Links]
- Gisbert, M. y Johnson, L. (2015). *Educación y tecnología: nuevos escenarios de aprendizaje desde una visión transformadora*. Universities and Knowledge Society Journal, 12(2), 1-14. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.7238/rusc.v12i2.2570> [Links]
- Guzmán, M. C., Albornoz, E. J., y Alvarado, R. (2022). *La didáctica en los entornos virtuales de aprendizaje*. Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas, 5(1), 96-102. Universidad Metropolitana. Ecuador
- Hernández, Fernández y Baptista (2014) **Metodología de la investigación**. Cuarta ed. México: McGraw-Hill Interamericana.
- Hurtado de Barrera (2012) Como **formular objetivo de investigación**. Una comprensión holística. Editorial Quirón, Segunda edición. Caracas.
- Kundu, G. K. (2017) *La calidad en la educación superior desde diferentes perspectivas: una revisión bibliográfica*. Revista internacional de investigación de calidad. 11(1), pp. 17-35. <http://dx.doi.org/10.18421/IJQR11.01-02>
- Pinto, G., y Plaza, J. (2021). *Determinar la necesidad de capacitación en el uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones para la formación docente*. 593 Digital Publisher CEIT, 6(1), 169-181.
- Rivas, M. (2000). *Innovación educativa: teoría, procesos y estrategias*. Madrid: Síntesis.
- Rivera, A. (2013). *Impacto de los Ambientes Virtuales de Aprendizaje en el desarrollo de competencias lingüísticas en tareas comunicativas básicas del inglés, en alumnos de bachillerato*. (Tesis de maestría). Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, Monterrey, México.
- Sabulsky, G. (2019). *Analíticas de Aprendizaje para mejorar el aprendizaje y la comunicación a través de entornos virtuales*. Revista Iberoamericana de Educación, 80(1), 13-30. Recuperado de <https://rieoei.org/RIE/article/view/3340> [Links]
- Salinas, J. (2004). *Innovación docente y uso de las tics en la enseñanza universitaria*. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento. Barcelona. (RUSC) Vol 1, N° 1. UOC. Fecha de consulta: 24/07/2025 [[http:// www.uoc.edu/rusc/dt/esp/salinas1004.html](http://www.uoc.edu/rusc/dt/esp/salinas1004.html)]
- Silva, J. (2017). **Un modelo pedagógico virtual centrado en las E-actividades**. Revista de Educación a Distancia, 17(53), 1-20. Recuperado de <https://www.um.es/ead/red/53/silva.pdf> [Links]
- Universidad Fermín Toro (2001) **Manual para la elaboración de tesis**. Estudios de pregrado y postgrado. Caracas - Venezuela