


DOI: <https://doi.org/10.46502/issn.1856-7576/2024.18.03.1>

Cómo citar:


Linares Robles, F.M., & Meléndez Sánchez, N.J. (2024). Aula virtual como recurso didáctico en la enseñanza del tópico evaluación de los aprendizajes. *Revista Eduweb*, 18(3), 9-18. <https://doi.org/10.46502/issn.1856-7576/2024.18.03.1>

Aula virtual como recurso didáctico en la enseñanza del tópico evaluación de los aprendizajes

Virtual classroom as a teaching resource in teaching the subject evaluation of learning

Francis Mercedes Linares Robles <https://orcid.org/0000-0002-7374-0304>
linaresfrancis2@gmail.com

Universidad de Carabobo, Facultad de Ciencias de la Educación, Docente, Valencia, Venezuela.

Nathalie Joelia Meléndez Sánchez <https://orcid.org/0009-0008-3951-7070>
melendezsn11@gmail.com

Universidad de Carabobo, Facultad de Ciencias de la Educación, Docente, Valencia, Venezuela.

Recibido: 24/04/24

Aceptado: 25/06/24

Resumen

Encontrar elementos innovadores, metodologías de trabajo y recursos digitales que impulsen la consolidación de esquemas de trabajos educativos efectivos, prácticos, duraderos y a la vanguardia de los nuevos tiempos se hace cada vez más presente en las instituciones de educación superior. El presente artículo tiene como propósito presentar la experiencia obtenida con los estudiantes de la asignatura práctica profesional II a través de un aula virtual orientada a la enseñanza del tópico evaluación de los aprendizajes con diferentes materiales educativos, dicha aula se enmarcó como un recurso didáctico de apoyo a las clases presenciales, bajo la modalidad b-learning durante el periodo lectivo I-2022 con soporte de la plataforma Google Classroom. El estudio se sustentó en un diseño no experimental de campo y tipo descriptivo, la recolección de los datos se obtuvo a partir de la técnica de la encuesta y como instrumento el cuestionario constitutivo de catorce preguntas cerradas. Finalmente, se valora positivamente el aula virtual como recurso didáctico, pues se considera útil para reforzar temas abordados en las sesiones presenciales, siendo un medio complementario de la enseñanza y aprendizaje con mayor flexibilidad que permite mejorar el rendimiento académico y aumentar la motivación.

Palabras clave: Aprendizaje, aula virtual, enseñanza, recurso didáctico, TICS.

Abstract

Finding innovative elements, work methodologies, and digital resources that drive the consolidation of effective, practical, and long-lasting educational work schemes, at the forefront of the new times, is becoming increasingly present in higher education institutions. The purpose of this article is to present the experience obtained with the students of the professional practical subject II through a virtual classroom oriented to teaching the topic evaluation of learning with different educational materials, said classroom was framed as a didactic support resource to face-to-face classes, under the b-learning modality during the I-2022 school year with support from the Google Classroom platform. The study was based on a non-experimental field design and descriptive type, the data collection was obtained from the Survey Technique



and as an instrument the questionnaire consisted of fourteen closed questions. Finally, the virtual classroom is valued positively as a teaching resource, as it is considered useful to reinforce the topics addressed in the face-to-face sessions, being a complementary means of teaching and learning with greater flexibility, which allows improving academic performance and increasing motivation.

Keywords: Learning, virtual classroom, teaching, teaching resource, TICS.

Introducción

La sociedad del conocimiento y el avance de las nuevas tecnologías exigen de la educación y todo su espectro cambios significativos que contribuyan al fortalecimiento, de los procesos de enseñanza y aprendizaje, en este sentido, las Tecnologías de la Información y Comunicación (TICS) cumplen un papel preponderante, pues ahora son fundamentales en el proceso de aprendizaje (Melo et al., 2020). Es por ello, la necesidad de encontrar elementos innovadores, metodologías de trabajo y recursos digitales que impulsen la consolidación de esquemas de trabajo educativos cada vez más efectivos, prácticos, duraderos y a la vanguardia de los nuevos tiempos. Por ello, los docentes están llamados a asumir los retos que implica esta inserción de las TICS en el campo educativo, teniendo presente en su gestión las formas de acceso al conocimiento para hacerlas cada vez más dinámicas e interactivas y así estar en correspondencia con las demandas de una población que presenta necesidades educativas enmarcadas en la era digital. Asimismo, durante el trayecto formativo del futuro profesional de la docencia es necesaria la consolidación de procesos que serán indispensables dentro de su quehacer diario. En este sentido, la evaluación se constituye como uno de los aspectos más relevantes de los procesos de enseñanza y aprendizaje, ya que permite valorar los alcances de los objetivos de aprendizaje establecidos y ser una de las competencias y habilidades pedagógicas más importantes del perfil docente.

De lo anterior, es preciso señalar que desde un tiempo se han observado en los estudiantes de la carrera docente, específicamente los cursantes de la asignatura Práctica Profesional II de la Facultad de Ciencias de la Educación debilidades en relación al tópico evaluación de los aprendizajes, al no diferenciar el evaluar del calificar y no reconocer, construir y aplicar instrumentos de evaluación en sus ensayos pedagógicos y prácticas desarrolladas en los contextos reales de aprendizaje, además de la necesidad de incorporar espacios digitales que les permitan gestionar y reforzar los conocimientos.

El presente artículo tiene como propósito presentar la experiencia obtenida en este curso a través de un aula virtual orientada a la enseñanza del tópico evaluación de los aprendizajes con diferentes materiales educativos computarizados constitutivos de subtemáticas como la construcción de instrumentos de evaluación, dicha aula se enmarcó como un recurso de apoyo a las clases presenciales, bajo la modalidad b-learning durante el periodo lectivo I-2022 en el entorno de las aplicaciones de Google, específicamente Google Classroom.

Cabe destacar que dicha investigación se enmarca en el paradigma positivista, de tipo descriptiva, apoyado en un diseño no experimental, al analizar cómo el aula virtual se convirtió en un recurso didáctico favorecedor y de gran ayuda para el aprendizaje de los estudiantes cursantes de la práctica profesional II de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo. Por tanto, se obtuvieron resultados positivos, destacando la permanente participación de los estudiantes, aprovechamiento de las potencialidades que brindan las TICS y la consolidación de estrategias didácticas digitales, en tanto que se favoreció de manera significativa en el abordaje y gestión del tópico evaluación como una de las debilidades más destacadas no solo de los docentes en formación, sino también de aquellos que se encuentran activos en el ejercicio profesional.

Finalmente, el estudio permite divulgar una experiencia de aprendizaje mediados por las TICS a través de un aula virtual y analizar el papel que éstas cumplen en la educación superior actual, siendo una estrategia didáctica que puede ser de interés para los profesionales de la docencia interesados en integrar los medios

digitales en sus prácticas y para aquellos encargados de consolidar tópicos elementales de la carrera docente como lo es la evaluación en sus estudiantes.

Revisión de literatura

El apartado que a continuación se presenta da cuenta de la revisión literaria que sirvió como base a la investigación, además de las teorías que permiten sustentar el estudio en relación al aula virtual como recurso didáctico en la enseñanza del tópico evaluación de los aprendizajes en los estudiantes de la asignatura práctica profesional II de la Facultad de Ciencias de la Educación.

El aula virtual de aprendizaje

En los últimos años, los esfuerzos en materia educativa se han centrado en seguir metodologías que fortalezcan los aprendizajes de manera significativa y al tiempo pogan en práctica recursos didácticos que sean motivadores, despertando el interés de los estudiantes, la participación activa, la colaboración entre ellos y estrategias enmarcadas en una era cada vez más digitalizada, acortando la brecha entre la educación tradicional y las nuevas tendencias, lo cual exige de los docentes permanente actualización, convirtiéndose en constructores y diseñadores de espacios o entornos de aprendizaje que complementen la presencialidad o sean gestionados a distancia.

En este sentido, el aula virtual como entorno educativo, se constituye como un medio que facilita los procesos de enseñanza y aprendizaje con el apoyo de herramientas tecnológicas, permitiendo la interacción entre los docentes y sus facilitadores, fortaleciendo así la autonomía y la accesibilidad a una infinidad de recursos educativos a través del internet. A su vez, “se entiende aula virtual como el espacio simbólico en el que se produce la relación entre los participantes en un proceso de enseñanza y aprendizaje para interactuar entre sí y acceder a la información relevante” (Gómez & Cevallos, 2019, p. 50.) Esta información se encuentra principalmente disponible en la web, por lo que la virtualidad en este tipo de escenarios es lo que marca la diferencia entre un aula tradicional y un aula virtual, siendo una fuente que permite enriquecerla.

Es de hacer notar, las aulas virtuales han experimentado un exponencial crecimiento en las últimas décadas, especialmente acelerado por la pandemia del COVID-19, ya que esta inesperada situación provocó el distanciamiento físico entre los actores educativos, lo que llevó a un drástico cambio de un aula tradicional a un espacio virtual que permitirá desarrollar los procesos pedagógicos desde la distancia, potenciando mejora e innovación en la educación. Precisamente, un elemento que caracteriza a este tipo de espacios es que no tiene límites físicos, la disponibilidad de su uso radica en el acceso a los componentes informáticos.

Por otra parte, existen tres tipos de aspectos que caracterizan los escenarios virtuales de aprendizaje tales como: las herramientas de comunicación, las cuales representan el eje central de estos ambientes, pues permiten la interacción entre los participantes y el intercambio de la información, los contenidos de aprendizaje orientados a dar respuesta al diseño instruccional y gestión de los cursos en cuanto a la accesibilidad de los mismos (Williams et al., 2001).

Entre las ventajas que ofrecen este tipo de escenario educativo es el hecho que puede facilitar la formación profesional y personal, disminuyendo los impedimentos en cuanto a tiempo y distancias. Romero (2020) señala como beneficios de los entornos virtuales de aprendizaje:

- Favorece la inclusión digital de los alumnos y profesores, además de estimular la enseñanza semi-presencial, haciendo las clases más dinámicas.
- Para los profesores, estos ambientes posibilitan diferentes tipos de aprendizajes: cooperativo, orientado al diálogo, por proyectos y por desafíos/problemas/casos.
- Actúan como un soporte para el desarrollo de prácticas pedagógicas multidisciplinarias permitiendo difundir información a un gran número de personas al mismo tiempo, sin límites geográficos.



- Proporcionan información en el mismo sistema, haciendo posible la actualización, almacenamiento, recuperación y distribución de contenido de forma instantánea sincrónica o asíncrona.
- Suministran acceso fácil a la información, pues no se depende de un espacio ni tiempo fijo. Los estudiantes tienen la libertad de estudiar en su propio ritmo independientemente de dónde estén.
- La producción de conocimientos se da de forma colectiva, ampliando las experiencias educativas y estimulando la colaboración entre los participantes. (Romero, 2020)

Es así como estos espacios desecadenan aprendizajes significativos a través de actividades interactivas que se adaptan a los intereses de los educandos con contenidos multimediales existentes y el registro sistematizado de procesos individuales (Flores Mammani, 2021). Por estas razones, en los últimos años las instituciones de educación superior han incorporado las aulas virtuales a las metodologías de trabajo, diversificándolas y al mismo tiempo ampliando su oferta formativa.

Plataforma google classroom como recurso de aprendizaje

Existe una variedad de plataformas para desarrollar las aulas virtuales, estas ofrecen diversas funcionalidades y están disponibles en diferentes formas y tamaños, facilitando la interacción entre docentes y estudiantes desde los contextos educativos en línea. Dentro de las ofertas gratuitas disponibles en la web con relación a estas aplicaciones destinadas para la educación a distancia se encuentra Google Classroom, siendo una plataforma integral que facilita la creación de sesiones de aprendizaje a través de los entornos digitales, permitiendo la participación y colaboración activa de los estudiantes con el uso de múltiples herramientas de aprendizaje como imágenes, videos, presentaciones y a su vez permite enlazar con otras herramientas de aprendizaje para apoyar los procesos y la gestión del conocimiento.

Dentro de este marco, en los últimos años esta plataforma ha sido ampliamente utilizada con un exponencial uso durante el confinamiento por Covid-19 durante los años 2020 y 2021, por su versatilidad, dinamismo y accesibilidad. Se trata, pues, de un recurso creado en el año 2014 que forma parte de la variedad de aplicaciones que ofrece de forma gratuita Google, en especial para el sector educativo (Google Apps for Education), caracterizado para ser empleado bajo la modalidad b-learning, la cual consiste en combinar encuentros asincrónicos con encuentros sincrónicos, ofreciendo versatilidad y dinamismo. Al respecto, “en la actualidad se ha visualizado la importancia de Google Classroom, como herramienta versátil en el campo educativo, que brinda numerosas ventajas como herramienta en los entornos tecnológicos digitales” (Gómez, 2020, p. 4)

Como parte de las bondades que ofrece la plataforma Google Classroom, la Universidad Autónoma de México (2020) señala las siguientes:

- Permite matricular estudiantes de forma sencilla, ya sea con su correo electrónico o a través de un código de automatriculación que se les comparte.
- Facilita el debate y la colaboración.
- Automatizar algunos procesos, pues al crear un curso, se genera una organización en Drive, con una carpeta general por cursos y subcarpetas por cada actividad.
- Crear un calendario propio de la asignatura.
- Evaluar y brindar retroalimentación general para todo el grupo, por equipos y de manera individual a las actividades realizadas por los estudiantes.
- Fomentar la comunicación, ya que permite enviar notificaciones a los estudiantes e iniciar debates rápidamente.
- Tienen acceso a todos los materiales en un solo lugar.

De lo anterior, tomando en consideración todas estas ventajas, se empleó esta plataforma como recurso didáctico del tópico de evaluación de los aprendizajes para los estudiantes cursantes de la práctica profesional II de la Facultad de Ciencias de la Educación, integrando aplicaciones de Google Docs para

crear y compartir contenido con los estudiantes, así como videos con lecciones compartidas a través de enlaces. Por otro lado, se compartió el espacio con otros docentes a fin de enriquecer el aula virtual.

El diseño Instruccional

De acuerdo con Schlosser & Simonson (2002), un modelo de diseño instruccional representa un marco referencial o proceso sistemático para llevar a cabo una instrucción de manera directa o mediada, en este sentido, para el diseño del aula virtual se consideró el modelo de diseño instruccional propuesto por Heinich, Molenda, Russel y Smaldino. (2002), mejor conocido por sus siglas en inglés como ASSURE. Este modelo tiene sus raíces teóricas en el constructivismo por el énfasis que se pone en el logro de los objetivos de aprendizaje, partiendo de las características concretas del estudiante, sus estilos de aprendizaje y fomentando la participación de sus miembros.

En este marco, el dicho diseño asegura el uso efectivo de los medios en la instrucción, siendo útil para guiar y asegurar la planificación sistemática paso a paso de los procesos de enseñanza y aprendizaje que se dan en un aula convencional; sin embargo, para Heinich, Molenda, & Smaldino (2002) representa una guía valiosa para planear y conducir la enseñanza y el aprendizaje apoyado en las TICS, además sostienen que es de gran utilidad para aquellos docentes que empiezan a poner en práctica la tecnología, pudiéndose adaptar fácilmente a la planificación de cursos y programas académicos a distancia.

El modelo ASSURE presenta seis fases o procedimientos que a continuación se mencionan:

1. Analizar las características del estudiante o de los participantes del curso.
2. Establecer los objetivos de Aprendizaje.
3. Seleccionar las tecnologías, medios y materiales.
4. Utilizar los medios y materiales representados en la cuarta etapa.
5. Participación de los estudiantes.
6. Evaluación y revisión de la implementación/ resultados de aprendizaje.

Teorías relevantes

Tomando en cuenta el contexto de la investigación, se consideraron las siguientes teorías que sustentan el aula virtual como recurso didáctico:

Teoría del procesamiento de la información de Robert Gagné

Es una teoría sistemática que contempla dos principales corrientes: la conductista y la cognoscitivista, ya que, por un lado, relaciona las respuestas producidas por un estímulo y, por el otro, se centra en el procesamiento de la información. Considera el aprendizaje como un cambio en la capacidad o disposición humana relativamente duradera. Para Gagné, el aprendizaje es algo que toma lugar dentro de la cabeza de la persona, en el cerebro. El fundamento básico de esta teoría es que para lograr ciertos resultados de aprendizaje tales como información verbal, habilidades intelectuales, cognitivas, motoras y actitudes se requieren de una serie de condiciones:

- a) Condiciones de fenómenos externos existentes en el contexto de aprendizaje (Instrucción).
- b) Condiciones de fenómenos internos que pueden favorecer un óptimo aprendizaje.

En relación con lo anterior, esta teoría señala que en el proceso de aprendizaje tiene relevancia los fenómenos internos como la percepción selectiva, la atención, la memoria a corto plazo y el almacenamiento en la memoria a largo plazo, así como el feedback, hecho externo que facilita el refuerzo. Por otra parte, se establecen los aspectos que intervienen para que el sujeto asimile la información, los cuales se describen a continuación:



- **Receptores:** se refiere a cualquier tipo de elemento que altere los receptores sensoriales encargados de llevar la información al cerebro.
- **Registro sensorial:** es la información ingresada al cerebro dependiendo del tipo de estímulo e información.
- **Memoria a Corto Plazo:** es una memoria que está activada durante un periodo corto.
- **Memoria a largo plazo:** almacena recuerdos a largo plazo que pueden prolongarse desde unos pocos días hasta décadas.
- **Generador de Respuestas:** son las acciones que se producen desde la información almacenada.
- **Control Ejecutivo:** son las habilidades que nos permiten regular nuestro comportamiento.
- **Expectativas:** se refiere a las motivaciones tanto internas como externas que se tienen para aprender algo.

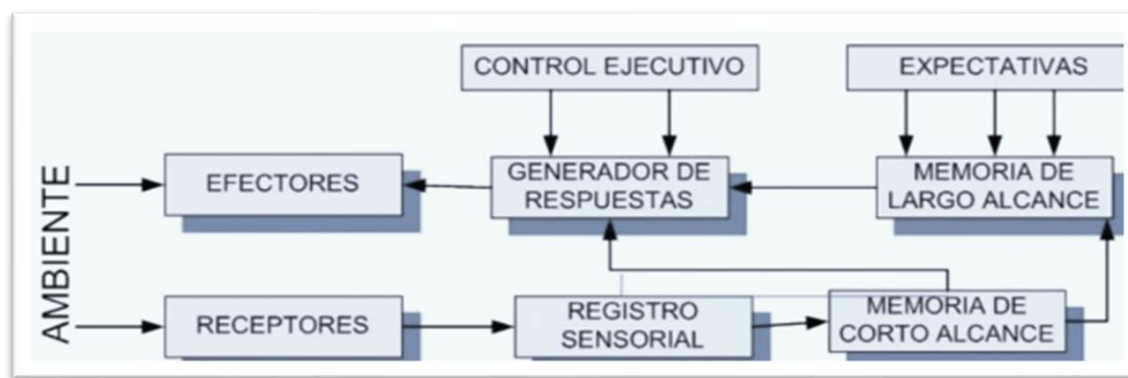


Figura 1. Modelo de Procesamiento de la Información según Gagné.

Fuente: Rubio, 2018.

Este modelo se puede explicar como el ingreso de la información a un sistema estructurado por medio de los receptores (órganos sensoriales), donde esa información será codificada y modificada a través de su paso por algunas estructuras hipotéticas y luego se produce la emisión de una respuesta, en todo este proceso se considera la motivación tanto intrínseca como extrínseca que preparan o estimulan a la persona para que pueda codificar y decodificar la información. Por lo tanto, los fenómenos internos y externos se llevan a cabo en una secuencia lógica que consiste en captar la atención, informar al aprendiz del objetivo, evocar los conocimientos previos, presentar material de estímulos (contenidos), suministrar guías de aprendizaje, proponer realimentación, valorar el rendimiento, aumentar la retención y transferencia. En cuanto a los elementos que constituyen los fenómenos internos, se describen en fases o etapas que forman el acto de aprender y se describen a continuación:

1. **Fase de motivación:** corresponde a la existencia de la promesa de un refuerzo, expectativa, entre otras para el estudiante, es un llamado de la atención.
2. **Fase de atención y percepción selectiva:** donde la atención y sus mecanismos se dirigen hacia un elemento que debe ser aprendido para percibir los elementos destacados de la situación.
3. **Fase de adquisición:** es muy importante la codificación, ya que permitirá el paso de la memoria a corto plazo a largo plazo.
4. **Fase de retención:** la información es procesada dentro de la memoria a corto plazo para determinar la permanencia en la memoria a largo plazo de forma indefinida o con desvanecimiento progresivo.
5. **Fase de Recuperación de la Información:** interviene la acción de estímulos externos, ya que a veces es necesario recuperar la información desde la memoria de largo plazo.
6. **Fase de Generalización:** es la aplicación de lo aprendido a una gran cantidad de situaciones variadas.
7. **Fase de desempeño:** en esta etapa se verifica si la persona ha aprendido, dando como supuesto el hecho de que ya recibió la información.

8. **Fase de retroalimentación:** aquí se confirman las expectativas de refuerzo, utilizando variadas opciones.

En el contexto de la investigación, la teoría del aprendizaje de Gagné permitió la organización del aula virtual a partir del enfoque cognitivo, facilitando la integración de nuevos esquemas que se integraron al conocimiento existente una vez realizada las actividades interactivas propuestas, además de tomar en consideración lo motivacional como estímulo en los estudiantes para la construcción de aprendizajes significativos. Por otra parte, se tomó en cuenta las fases que forman parte del acto de aprender, dando de esta manera las pautas para seleccionar y desarrollar el contenido, siendo de gran ayuda a la hora de hacer el diseño.

Metodología

El estudio se sustentó bajo una investigación de diseño no experimental de campo y tipo descriptiva, donde se analizó la experiencia obtenida después de haber empleado medios digitales para mediar los aprendizajes a través de un aula virtual diseñada a partir de la plataforma Google Classroom, en la cual se realizó una única medición de variables, característico del diseño empleado (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018).

Dichos resultados se obtuvieron para extraer conclusiones de carácter general. Para el estudio se contó con una población de 62 estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo, cursantes de la asignatura práctica profesional II, de la cual se tomó una muestra no probalística (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018), de 24 estudiantes, seleccionada de manera intencionada por tener disponibilidad tecnológica y ser participantes del 9no semestre, penúltimo de nivel de la carrera Licenciatura en Educación.

Para la recolección de la información se utilizó la técnica de la encuesta y como instrumento el cuestionario constitutivo de 14 preguntas cerradas aplicado en un único momento enviado en formato digital a través de la propia aula virtual.

La investigación se desarrolló en tres fases, la **fase 1** consistió en explorar las necesidades de los estudiantes de la práctica profesional II, diseñar el aula virtual para desarrollar el tópico evaluación de los aprendizajes y realizar las preparaciones previas a su uso. Cada estudiante tenía acceso al aula a través de un código compartido por correo electrónico, así como un manual en formato PDF que contenía información, normas, horarios y ayuda para encontrar rápidamente la información de interés. Durante la **fase 2** se realizó la construcción del cuestionario en base a cuatro dimensiones claves: Educación mediada con recursos tecnológicos, experiencia en el uso del aula virtual, dificultades detectadas en el proceso de enseñanza y aprendizaje a través del aula virtual y recursos empleados durante el proceso. Finalmente, en la **fase 3** se procedió a realizar el análisis de los datos obtenidos bajo estadística descriptiva correspondiente a las experiencias de los estudiantes.

Resultados

Una vez finalizada la experiencia de aprendizaje se procedió a recabar los datos a partir del instrumento seleccionado, el cual estuvo seccionado en cuatro dimensiones, a continuación, se presentan los resultados distintivos y su interpretación descriptiva:

Tabla N° 1.

Educación mediada con Recursos Tecnológicos

Items	Porcentaje de estudiantes %
Las Tics me optimizan el tiempo	73
Las Tics me motivan para aprender	82



En el caso de la pregunta n° 1, que hacía referencia al tiempo de los estudiantes empleando el uso de las Tics para su aprendizaje, en su mayoría consideraron que éstas le permiten hacer mejor uso de su tiempo y con relación a la pregunta n° 2, una gran mayoría señaló sentirse motivados para aprender utilizando este tipo de recursos, por lo cual se considera altamente positiva la percepción de los estudiantes en cuanto al empleo de las Tics en los procesos de enseñanza y aprendizaje. En relación con lo anterior, la OEI (2021) señala que las TIC en la educación facilitan la emisión, el acceso y el tratamiento de la información de manera innovadora. Así, su integración impacta los procesos de enseñanza y aprendizaje con entornos mucho más efectivos.

Tabla N° 2.
Experiencia en el uso del Aula Virtual de Aprendizaje (AVA)

Ítems	Porcentaje de estudiantes %
El AVA fue de gran utilidad en el proceso de Enseñanza y Aprendizaje	75
Mejó el rendimiento académico con el empleo del AVA	68
El AVA me motivó a mantenerme activo y motivado	73
El AVA permite mayor organización de la información y que el proceso de evaluación sea más rápido	85
La información presentada del tópico es completa y actualizada	92
El AVA me permitió gestionar el aprendizaje de manera autónoma	73

Con la relación a esta tabla, se evidenció que el AVA fue de gran utilidad para los estudiantes en su proceso de enseñanza y aprendizaje, demostrando que en su mayoría presentaron mejoras en su rendimiento académico, incrementando la motivación y participación, además de reconocer que existe una mayor organización de la información presentada en este tipo de entornos, siendo abundante y actualizada y la realización del proceso evaluativo de manera más expedita.

Por otra parte, los estudiantes consideraron que este tipo de espacio les permite potenciar el aprendizaje autónomo. Por tanto, se considera que el AVA a través de la plataforma seleccionada, generó resultados positivos en diversos aspectos del acto pedagógico. Se destaca, las TIC en la educación virtual porque desempeñan un papel importante en los sistemas de aprendizaje. Con ellas, el estudiante puede tener un rol mucho más protagónico, al punto de convertirse en el propio artífice de su proceso educativo. Adquiere libertad para administrar su tiempo y puede asistir a las clases y realizar evaluaciones desde cualquier dispositivo (Universia, 2020).

Tabla N° 3.
Dificultades detectadas en el proceso de enseñanza y aprendizaje a través del aula virtual

Ítems	Porcentaje de estudiantes %
No se dispone de internet o datos para ingresar al AVA con frecuencia	22
Se siente incomodidad al usar este tipo de recurso virtual	18
Existen debilidades en las competencias digitales para interactuar en el aula virtual	12

Como principales debilidades se puede señalar la imposibilidad de poder conectarse a la red, ya sea por carencia de internet o datos que así lo permitan. Así lo manifiestan el 22% de los estudiantes. Otra de las dificultades expresadas radica en la incomodidad en el uso de este tipo de recurso (AVA) y un pequeño porcentaje manifiesta presentar debilidades o carencias en relación con las competencias digitales que poseen para poder interactuar con el aula de manera satisfactoria.

Sin embargo, a pesar de todos estos obstáculos, en su mayoría los estudiantes lograron superar estas dificultades para lograr cumplir con el objetivo de aprendizaje. En concordancia, “implementar las TIC en la educación virtual requiere tener en cuenta aspectos básicos para su funcionamiento. Principalmente, el uso y la disponibilidad de recursos, así como la capacitación docente” (Banco Interamericano de Desarrollo (BID), 2020, 5)

Tabla N° 4.

Recursos de aprendizaje empleados durante el proceso

Ítems	Porcentaje de estudiantes %
Fueron útiles los recursos virtuales compartidos	76
La variedad de recursos compartidos en el AVA fue fácil de emplear	68
Google Classroom es una ayuda como plataforma de aprendizaje	76

En relación con los recursos de aprendizaje empleados y compartidos en el AVA en su mayoría los estudiantes que participaron manifiestan que les fueron útiles, fácil de utilizar y adicionalmente reconocen la plataforma Google Classroom como una herramienta de ayuda para gestionar los conocimientos.

Conclusiones

- El uso de Tics y en especial de un aula virtual de aprendizaje como recurso de apoyo a la presencialidad genera resultados positivos en diversos aspectos del acto pedagógico, como es el caso de la motivación, pues permite mayor participación y fomento de un aprendizaje activo por parte de los actores educativos.
- El AVA se valora positivamente en el contexto pedagógico y didáctico, pues se consideran útiles para reforzar temas abordados en las sesiones presenciales, siendo un medio complementario de la enseñanza y aprendizaje con mayor flexibilidad, que permite mejorar el rendimiento académico en el proceso educativo.
- Desde el contexto didáctico, el aula virtual se puede convertir en un recurso efectivo didáctico para mejorar la enseñanza y el aprendizaje, siempre y cuando exista una permanente motivación y seguimiento por parte del moderador en su uso, brindándole todas las herramientas necesarias para ello.
- La gestión pedagógica actual exige escenarios acordes a los nuevos tiempos que requieren innovación en los procesos educativos.
- El aprendizaje autónomo se ve reforzado con el empleo de entornos virtuales de aprendizaje, pues le permite al estudiante gestionar no solo los conocimientos sino también el tiempo empleado.
- El rápido acceso a la web a través del AVA proporciona mayor posibilidad de presentar información actualizada de los tópicos de aprendizaje generando de manera positiva interés en los estudiantes.
- Se presentan algunos desafíos a tomar en cuenta a la hora de emplear este tipo de recursos, considerando las condiciones y limitaciones de Venezuela en estos aspectos como lo es la disponibilidad en el acceso a la red (internet) y el desarrollo de competencias digitales por parte de todos los actores participantes en el proceso, de tal manera de optimizar el uso de la amplia gama de recursos que se encuentran en la web.
- Es necesario divulgar este tipo de estudios y socializarlos, de tal manera que puedan aportar no solo conocimientos, sino también experiencias potencialmente efectivas en otros entornos educativos.

Referencias Bibliográficas

Banco Interamericano de Desarrollo (BID). (2020). *La educación en tiempos del coronavirus: los sistemas educativos de América Latina y el Caribe ante COVID-19*. Recuperado de: <https://acortar.link/I551Ju>



- Flores Mammani, D. (2021). Efectos del aula virtual como estrategia de enseñanza-aprendizaje en el logro de aprendizajes significativos en estudiantes universitarios. *Revista De Investigaciones Interculturales*, 1(1), 19-24. <https://doi.org/10.54405/rii.1.1.9>
- Gagné, R. (1970). *Las condiciones del Aprendizaje*. Aguilar. Madrid.
- Gomez, J. M. (2020). Google Classroom: como herramienta para la gestión pedagógica. *Mamakuna*, (14), 44-54. Recuperado a partir de <https://revistas.unae.edu.ec/index.php/mamakuna/article/view/340>
- Gómez, K., & Cevallos, A. (2019). Gómez, K. y Cevallos, Á. (2019). El desafío de las nuevas tecnologías: el uso del aula virtual y su influencia en el rendimiento académico. *Rehuso*, 4(3), 48-56. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/6731/673171023004.pdf>
- Heinich, R., Molenda, M., Russel, J., & Smaldino, S. (2002). *Intructional media and tehnology Learning*. UPPER SaddleRiver, NJ: Pearson education
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Ciudad de México, México: Editorial Mc Graw Hill Education. Recuperado de: <https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612>
- Melo, E., Llopis, J., Gascó, J., & González, R. (2020). Integración de las TIC al proceso de educación superior: El caso de Colombia. *Journal of Small Business Strategy (archive Only)*, 30(1), 58-67. Recuperado de: <https://libjournals.mtsu.edu/index.php/jsbs/article/view/1665>
- Olivares Paizan, G., & Oliva Noa, G. (2023). Estudio comparado de la educación virtual en Cuba y América Latina: dimensiones y profesionalización docente. *Revista Científica Del Amazonas*, 6(12), 34-47. <https://doi.org/10.34069/RA/2023.12.04>
- Organización de Estados Iberoamericanos (OEI). (2021). *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo*. Recuperado de: <https://www.oei.es/uploads/files/microsites/28/140/lastic2.pdf>.
- Romero, D. (2020). *Descubre cómo funcionan los Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA) y qué aportan a la educación*. Rock Content. Recuperado de: <https://rockcontent.com/es/blog/ambientes-virtuales-de-aprendizaje/>
- Schlosser, L., & Simonson, M. (2002). *Distance Education, Definition and Glossary of Terms*. Bloomington, IN: AECT
- Universidad Autonoma de Mexico (2020). *Google Classroom*. Recuperado de: <https://educatic.unam.mx/publicaciones/infografias/infografia-google-classroom-ventajas-desventajas.pdf>
- Universia. (2020). *La importancia de las TIC en el sector educación*. <https://www.universia.net/mx/actualidad/orientacion-academica/importancia-tic-sector-educacion-1129074.html>
- Williams, P., Schrum, L., Sangrá A., & Guardia, L. (2001). *Fundamentos del diseño técnico-pedagógico en e-learning. Modelos de diseño instruccional*. España: Universidad Abierta de Cataluña. Recuperado de: <https://acortar.link/VGHNFJ>

