



Artículo original

Herramientas educativas como apoyo en la enseñanza

Educational tools as support in the teaching

Ferramentas educativas de apoio ao ensino

Marco Vinicio Duque-Romero¹



<http://orcid.org/0000-0002-3198-0924>

Elizabeth Cristina Acero-Quilumbaquín¹



<http://orcid.org/0000-0001-5814-8575>

¹Universidad Tecnológica Indoamérica, Centro Universitario CIFE. Ecuador.



marcoduque@uti.edu.ec;
elicris1992@hotmail.es

Recibido: 08 de noviembre 2021.

Aceptado: 14 de febrero 2022.

RESUMEN

El problema de investigación que motivó este trabajo se enmarca en la desmotivación en el uso y aplicación de herramientas digitales dentro del campo educativo por parte de los profesores, lo cual deriva en dificultades para los estudiantes en su formación. En este estudio se realizó un análisis de la metodología docente y los recursos utilizados al momento de desarrollar experiencias con sus discentes. El objetivo del presente

estudio fue exponer las características de las herramientas digitales a partir de una revisión bibliográfica, para destacar las ventajas y beneficios de su uso en el contexto educativo. El enfoque de esta investigación fue cualitativo y de revisión documental, apoyado en la búsqueda de artículos de revistas científicas en repositorios como Scielo, Redalyc, y con el apoyo de la herramienta Google académico. Los principales resultados estuvieron determinados por el análisis en torno a la planificación y aplicación de estrategias metodológicas, con el apoyo de herramientas tecnológicas. A manera de conclusiones de la información analizada, se expone la importancia de los recursos virtuales en la educación para el desarrollo de aprendizajes para potenciar el desempeño de los discentes y, además, el liderazgo del docente para la adaptación de nuevos métodos y estrategias.

Palabras clave: aprendizaje; educación; herramientas digitales; innovación; Metodología.

ABSTRACT

The research problem that motivated this work is framed in the demotivation in the use and application of digital tools within the educational field by teachers, which leads to difficulties for students in their training; In this study, an analysis of the teaching methodology and the resources used when developing experiences with their students was carried out. The objective of this study was to expose the characteristics of digital tools based on a bibliographic review, to highlight the advantages and benefits of their use in the educational context. The focus of this research was qualitative and documentary review, supported by the search for articles from scientific journals in repositories such as Scielo, Redalyc, and with the support of the academic Google tool. The main results were determined by the analysis around the planning and application of methodological strategies, with the support

of technological tools. As conclusions of the analyzed information, the importance of virtual resources in education for the development of learning is exposed to enhance the performance of students, and also, the leadership of the teacher for the adaptation of new methods and strategies.

Keywords: learning; education; digital tools; innovation; Methodology.

RESUMO

O problema de investigação que motivou este trabalho está enquadrado na falta de motivação na utilização e aplicação de ferramentas digitais no campo educacional pelos professores, o que leva a dificuldades para os estudantes na sua formação. Neste estudo, foi realizada uma análise da metodologia de ensino e dos recursos utilizados no desenvolvimento de experiências com os seus alunos. O objectivo deste estudo era expor as características das ferramentas digitais com base numa revisão bibliográfica, a fim de realçar as vantagens e benefícios da sua utilização no contexto educativo. A abordagem desta pesquisa foi a revisão qualitativa e documental, apoiada pela pesquisa de artigos de revistas científicas em repositórios como Scielo, Redalyc, e com o apoio da ferramenta académica Google. Os principais resultados foram determinados pela análise do planeamento e aplicação de estratégias metodológicas, com o apoio de ferramentas tecnológicas. Através das conclusões da informação analisada, é exposta a importância dos recursos virtuais na educação para o desenvolvimento da aprendizagem para melhorar o desempenho dos estudantes e, além disso, a liderança do professor para a adaptação de novos métodos e estratégias.

Palavras-chave: aprendizagem; educação; ferramentas digitais; inovação; Metodologia.

INTRODUCCIÓN

La importancia de impulsar el proceso enseñanza-aprendizaje involucrando actividades mediadas por las Tecnologías de la Investigación y las Comunicaciones (TIC) para de esta manera fortalecer las competencias educativas debe ser considerada permanentemente (Gutiérrez, 2018), en un contexto de evolución del conocimiento y de metodologías educativas que comprometen a todos los actores en el proceso educativo.

Contar con herramientas educativas permite llegar al estudiante de manera atrayente; no obstante, no todos los docentes cuentan con la capacitación correspondiente o simplemente no todos son aptos para brindar distintos métodos de aprendizaje; es importante lograr que los recursos sean compartidos con métodos virtuales de fácil acceso, en donde los estudiantes puedan visualizar contenidos apropiados para su edad y con un nivel de interés alto.

Conviene buscar aportes significativos en la metodología docente, ya que la educación debe ser pertinente y de interés para todos los estudiantes; donde las exigencias educativas tengan solución a través de métodos sugerentes para cada individuo, aportando valor al área educativa que promueva un mejoramiento constante y con herramientas digitales apropiadas para los estudiantes, para así lograr que ellos aprendan de manera equitativa.

Según Martínez-Bahena (2017), la integración de las TIC en el campo educativo viene a ser de gran importancia, ya que son estas herramientas las que permiten acercar a los alumnos al mundo del conocimiento a través de la teoría y la práctica para, de esta manera, generar una formación integral. Por otro lado, Pastora (2021) aclara que la era digital en constante transformación y desarrollo requiere de una educación que permita a los estudiantes ampliar sus

habilidades y destrezas para responder a los requerimientos actuales.

Piqueras (2009) indica que, a pesar del desarrollo tecnológico, en la primera década de los años 2000, las universidades españolas en general aún se encontraban a años luz de distancia de otros países europeos como Finlandia u Holanda, tecnológicamente hablando. El mismo autor indica que en el año 2007 el 30 % de los jóvenes de entre 16 y 24 años de la Unión Europea ya utilizaba Internet con fines educativos, mientras que la media española se reduce hasta la mitad. Esto indica que años atrás la tecnología y el uso de las herramientas virtuales no eran relevantes en el proceso educativo; en la actualidad es una necesidad importante ya que la mayoría de los estudiantes se encuentran familiarizados con la modalidad virtual.

Se debe llevar a cabo una educación que considere recursos para que los participantes puedan hacer uso con facilidades de hora y lugar, fomentando así el uso de la tecnología en la enseñanza-aprendizaje.

El objetivo del presente estudio consiste en exponer las características de las herramientas digitales, obtenidas del contraste entre diferentes autores, para destacar las ventajas y beneficios de su uso en el contexto educativo.

MATERIALES Y MÉTODOS

El presente estudio se basó en una investigación cualitativa, con interpretación crítica de los autores con base en la información recolectada, para llegar a conclusiones que aporten al desarrollo, en este caso, del campo educativo (Vergara *et al.*, 2019).

Este artículo se elaboró por medio de la revisión documental que, de acuerdo con el

estudio realizado por Vergara *et al.* (2019), representa una herramienta que permite construir conocimientos, facilita la interpretación de la realidad, fortalece los procesos de investigación y favorece la producción académica con el uso de fuentes de conocimiento científicas.

Se partió realizando una búsqueda de 25 fuentes por medio de la herramienta digital Google académico, que aporta conocimientos científicos validados, dando prioridad a las más actualizadas correspondientes a los últimos cinco años y se han seleccionado artículos de revistas científicas. Las palabras claves que se utilizaron en la búsqueda de bibliografía fueron: herramientas digitales, educación, metodología, enseñanza. De las 25 fuentes se han priorizado 10, ya que fueron las que principalmente han ayudado con un gran aporte.

Las principales limitaciones de la investigación surgieron en la validación de fuentes de investigación, pues se localizó una gran cantidad de información y autores; sin embargo, no todos cumplían con criterios de confiabilidad como una adecuada citación y referenciación de lo presentado. Así también, se localizó una gran cantidad de información que lamentablemente no pudo ser incluida en la investigación, debido a que se trataban de estudios realizados en un plazo mayor a ocho años, y no se la consideró como actualizada.

RESULTADOS

A continuación, en la tabla 1, luego de revisar qué autores aportan más, se muestra el resumen de ideas destacadas de la búsqueda en el tema de las herramientas tecnológicas.

Tabla 1- Aporte de los autores

Autores	Ideas destacadas
Díaz y Castro (2018)	Analizan, mediante el incremento de objetos virtuales dentro de clase, el mejoramiento académico de cada uno de los estudiantes.
Castro & Duran (2017)	Destacan la necesidad de desarrollar y validar un entorno de aprendizaje mediante capacitación hacia los profesores.
Pastora (2021)	Analiza la importancia de la planificación de estrategias de aprendizaje dentro del entorno virtual.
Carrillo <i>et al.</i> (2019)	Planean la aplicación de objetos virtuales de aprendizaje, para complementar los procesos de formación en los docentes y estudiantes.
Gómez <i>et al.</i> (2017)	Desarrollan una investigación cuasiexperimental sobre la influencia del desarrollo de la creatividad para mejorar el aprendizaje y crear recursos educativos.
Sandoval (2020)	Establece la integración de las herramientas TIC como estrategia didáctica en el aprendizaje colaborativo en los espacios de formación académica.
Flores <i>et al.</i> (2018)	Aborda las competencias desde una metodología educativa innovadora, que combine de forma equilibrada las necesidades de adquisición y asimilación de conocimientos con su adecuada aplicación.
Lorenzo (2018)	Destaca el uso de las TIC como parte importante dentro del proceso educativo al momento de compartir conocimientos.
López-García y Gutiérrez-Niño (2018)	Plantean el incremento de objetos virtuales, como la realidad aumentada, en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, obteniendo un alto potencial en su desarrollo.

La tabla 1 presenta, de manera resumida, las ideas destacadas de diferentes autores, que a continuación se detallan con un correspondiente análisis de los investigadores.

Según Díaz y Castro (2018), el bajo rendimiento de los estudiantes es debido al deficiente uso de recursos. Es preciso realizar

una búsqueda y selección adecuada de actividades para implementar en el aula, y así inspirar a que los estudiantes puedan aprender de manera divertida; aún se mantiene la metodología tradicional de enseñanza, donde los contenidos son trabajados de manera memorística y no funcional, los docentes aun usan pizarras y marcadores para impartir conocimientos. Debido a esto, el nivel educativo no crece como debería, y se genera poco interés al momento de descubrir un nuevo conocimiento o simplemente no se lo considera importante por ser repetitivo.

Para incorporar nuevas metodologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje es importante contar con el apoyo y compromiso por parte de los docentes con su capacitación en el uso de las herramientas tecnológicas, de esta manera podrán involucrar a la tecnología en el proceso de superación de los estudiantes; como lo indican Castro y Duran (2017), el capacitarse no debería ser una opción para los docentes, ya que entre más se aprende más se comparte, y beneficiarios directos serán los estudiantes en su desarrollo al participar en nuevas metodologías y recursos.

Pastora y Aparicio (2021) mencionan que la selección y validación de recursos tecnológicos adecuados motiva la autogestión del aprendizaje en el estudiantes. El docente debe mantener un conocimiento profundo de las herramientas tecnológicas que quiere implementar, porque no siempre resultan ser adecuadas, dependen del área de trabajo para poder incluirlas; una búsqueda minuciosa permitirá que el docente sepa qué herramienta es apropiada para los estudiantes, tomando en cuenta que ellos son los que deberán utilizarlas.

Por otro lado, Carrillo *et al.* (2019) indican que la incorporación de recursos o herramientas tecnológicas dentro del ámbito educativo ha permitido que el docente

mejore su metodología y pueda variar sus estrategias didácticas, que estas sean llamativas para los estudiantes. Es importante tomar en cuenta que los recursos tecnológicos en la actualidad son fundamentales en el proceso educativo para un mejor desarrollo, pues permiten que el estudiante aprenda de manera creativa e interactúe con sus compañeros compartiendo ideas a través de una herramienta digital, dejando de lado el método tradicional e involucrándose más con la era de la tecnología mediante el descubrimiento.

Según manifiestan Gómez *et al.* (2017), los factores asociados a la motivación y creatividad son los docentes y su metodología, creada mediante una aplicación en la asignatura correspondiente con la experimentación y conocimiento a través del invento. La imaginación y creatividad es fundamental al momento de compartir ideas y saberes dentro de un proceso pedagógico; es por esto que un docente debe fomentar ideas originales a través de herramientas virtuales que estimen el comportamiento creativo en una clase, logrando que los estudiantes desarrollen destrezas para la vida.

El reto consiste en integrar las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) a los procesos formativos, tomando en cuenta que la mayoría de los docentes no tienen el conocimiento suficiente de manera técnica para el manejo o simplemente no disponen de información sobre lo que puede ofrecer el proceso educativo. Según indica Sandoval (2020), se debe procurar el uso de las TIC dentro del proceso educativo, aunque los docentes no cuenten con un conocimiento alto en herramientas básicas; por ello, es importante apoyar institucionalmente para que fortalezcan los conocimientos en el campo, por medio de capacitaciones continuas referentes a herramientas virtuales.

Flores *et al.* (2018) manifiestan que la adquisición de competencias innovadoras aporta al proceso de asimilación del conocimiento en el campo educativo, proporcionando referencias prácticas aplicables en la vida. Las prácticas innovadoras en educación forman también a los estudiantes en competencias y aprendizajes que les serán útiles, tanto en su vida académica como en lo cotidiano.

El manejo de las TIC resulta ser importante para los docentes y alumnos; según Lorenzo (2018), en la actualidad los docentes constantemente deben mantenerse informados y capacitados acerca de las herramientas tecnológicas, investigando día a día en el campo, ya que los recursos virtuales evolucionan rápidamente. La actualización en metodologías educativas facilita la creación, uso, procesamiento y difusión del conocimiento para el desarrollo de la destrezas y aprendizaje en general.

La realidad aumentada no reemplaza el mundo real por uno virtual, más bien mantiene a un mundo real que puede ver el estudiante argumentándolo con información virtual similar a la real (López y Gutierrez, 2018). La realidad aumentada mejora niveles de comunicación, de entendimiento, de razonamiento, permitiendo al alumno generar nuevas ideas, visiones e incluso desarrolla nuevas estrategias de pensamiento innovador descubriendo, de esta manera, la creatividad que tiene cada estudiante en un contexto diferente; al final se llegará al mismo resultado, que consiste en descubrir herramientas que le puedan favorecer en su nivel educativo virtual, utilizándolas así para una explicación, para una exposición o simplemente como herramienta de uso en su aprendizaje.

Por otra parte, Castro y Durán (2017) habla del conocimiento de los docentes en cuanto a herramientas tecnológicas virtuales. Se puede decir que los docentes están convencidos de que la implementación de

tecnología en las aulas permitirá mejorar el proceso haciendo de los estudiantes autónomos; es por ello que la innovación educativa debe ser imprescindible por parte de los docentes, tomando en cuenta que la manera de aprender cada día herramientas apropiadas para el proceso de enseñanza es a través de capacitaciones continuas, las que les ayudarán a descubrir más sobre el mundo virtual como apoyo dentro de las horas clase, cumpliendo así retos día a día teniendo como responsabilidad formar a sus alumnos en todos sus aspectos.

Beneficios y ventajas de las herramientas digitales

Existen beneficios y ventajas en el uso de herramientas digitales dentro del proceso educativo, como, por ejemplo: facilitan la comprensión durante la explicación de un tema nuevo, permiten aclarar dudas de un nuevo conocimiento, involucran al estudiante con su participación, fomentan el trabajo en equipo, generan interacción entre los actores del proceso y aportan en el desarrollo de diversas habilidades y destrezas personales y grupales.

Es importante destacar la utilidad que brinda el uso de la tecnología en la actualidad, pues ayuda a mejorar el pensamiento crítico en los estudiantes mediante la interacción y el razonamiento; parte de las ventajas de involucrar las herramientas virtuales es que las mismas optimizan la información.

El desarrollo de habilidades y competencias contribuyen al aprendizaje significativo de los estudiantes, con el uso de herramientas que les llame la atención y donde se produzca interacción entre ellos, de forma que puedan compartir ideas, comentarios, incluso información que los involucre y los haga parte del descubrimiento.

DISCUSIÓN

Díaz y Castro (2018), Gómez *et al.* (2017), Flores *et al.* (2018) y López-García y Gutiérrez-Niño (2018) realizan aportes referentes a las herramientas digitales y su buen uso en las clases virtuales dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, planteando como prioridad la creatividad, las estrategias con las que se desarrollarán y el método de planificación al cual se acogerán con el fin de llegar a los estudiantes a través de herramientas tecnológicas. Los contenidos más importantes abordados por los artículos seleccionados exponen el potencial del uso de las herramientas tecnológicas para trabajar en las clases virtuales.

Dentro de las estrategias de aprendizaje en el proceso virtual, Castro & Duran (2017) y Carrillo *et al.* (2019) comparten que es necesario implementar estrategias que apoyen el desarrollo de la creatividad del estudiante; la innovación aplicada por el docente con nuevas herramientas digitales en procesos de lectura, análisis, argumentación, evaluación, entre otros, representa una ayuda para encontrar soluciones a problemas del contexto académico y promueve aprendizajes significativos; también destacan la importancia de la formación del profesorado para la adquisición de las habilidades adecuadas a este contexto mencionado.

En el proceso educativo es oportuno aclarar que la planificación es una actividad primordial en todo tipo de ambientes. Esto permite una organización óptima seleccionando los recursos apropiados que se adapten a lo que se requiere en una clase; las herramientas virtuales en la actualidad son un aporte y pieza fundamental en el proceso de planificación, es por esto que hay que tomar en cuenta cada paso y en qué parte y con qué función ingresa la herramienta tecnológica dentro de una

planificación (Sandoval, 2020; Lorenzo, 2018).

Se ha encontrado que acerca de la importancia de herramientas tecnológicas hablan ciertos autores como Díaz y Castro (2018) y Carrillo *et al.* (2019), quienes comparten la idea de implementar herramientas tecnológicas de fácil uso y llamativas, que sirvan durante el proceso de enseñanza-aprendizaje de cada uno de los estudiantes, logrando de esta manera hacer de sus tareas más básicas, rápidas y eficientes al momento de compartir a través de una de ellas; ello posibilitaría los impactos positivos que mejorarán el proceso educativo para incorporar métodos de aprendizajes factibles y, sobre todo, adaptar un rol importante al momento de trabajar con las mismas, y dar un uso adecuado.

Varios autores como Gómez *et al.* (2017), Flores *et al.* (2018) y López-García y Gutiérrez-Niño (2018) coinciden en que la creatividad es base fundamental dentro del desarrollo de destrezas aplicadas a los estudiantes, ya que el crear viene a ser un proceso en donde se involucre herramientas virtuales que se acomoden a los temas que brindarán los docentes. El solo utilizar herramientas tecnológicas puede servir, pero si a eso se añade la creatividad e imaginación se conseguirá un mejor resultado como es el adquirir la interacción de docente a estudiante mediante la curiosidad, indagación, respuestas apropiadas, permitiéndole desarrollar el pensamiento crítico.

Es fundamental emprender cambios en el ambiente de aprendizaje mediante metodologías de enseñanza, en las cuales los partícipes sean los estudiantes, compartiendo herramientas innovadoras para aprender o reforzar conocimientos; esto permitirá en ellos aprendizajes significativos, con el uso de la tecnología hecha actividad y mejorando de esta manera su capacidad de aprendizaje independiente. Es preciso dar

paso a la educación tomada de la mano de la tecnología, con nuevos contenidos mediante la web, siendo fundamental e innovador su aplicación, pues permite la participación de manera sincrónica y asincrónica de los estudiantes durante su aprendizaje.

Se han analizado aportes de diferentes autores identificándose distintos métodos de conocer, descubrir y presentar recursos virtuales para su uso dentro del proceso enseñanza-aprendizaje; esto ha permitido destacar la propuesta de incrementar objetos virtuales dentro de clase para el mejoramiento académico de los estudiantes. También se debe considerar la necesidad de capacitación constante hacia los profesores, en aspectos de planificación, creación y aplicación de estrategias de aprendizaje en entornos virtuales.

Al momento de utilizar las herramientas tecnológicas, un gran apoyo representa la creatividad al momento de incluir las herramientas virtuales, es importante también acompañar a docentes y estudiantes al implementar nuevos métodos y recursos en el proceso, para fortalecer su campo de acción y fortalecer el dominio dentro de clases.

Los beneficios que se han identificado en el uso de herramientas digitales, entre otros, son: comprensión durante la explicación de un nuevo tema; participación de los estudiantes al momento de compartir ideas claras y solventar dudas; formación de equipos de trabajo para resolver temas estudiados; además de mejorar el pensamiento crítico de los estudiantes y el buen desarrollo de habilidades a través de competencias que incentiven el proceso de enseñanza aprendizaje, facilitando también el análisis durante la utilización de las herramientas, lo que permitiría la adquisición de información veraz y eficaz de manera sencilla al momento de dar uso a las mismas.

A partir de lo investigado es conveniente continuar descubriendo acerca de los resultados que brindan las herramientas tecnológicas luego de su uso y cómo es el proceso de aplicación de las mismas realizado por cada uno de los estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Carrillo, S.; Tigre, F.; Tubón, E. & Sánchez, D. (2019). Objetos Virtuales de Aprendizaje como estrategia didáctica de enseñanza aprendizaje en la educación superior tecnológica. *Revista Científica Mundo de la Investigación y el Conocimiento*. 3 (1), enero, ISSN: 2588-073X, 2018, 287-304. <https://www.recimundo.com/index.php/es/article/view/371/pdf>
- Castro, T. & Durán, E. (2017). Capacitación de profesores en el diseño de recursos educativos abiertos (rea). desarrollo y factibilidad de un entorno virtual de aprendizaje. *Aula de Encuentro*, 19 (1), 115-142. <https://revistaselectronicas.ujaen.es/index.php/ADE/article/view/3269/2705>
- Díaz, I. & Castro, F. (2018). Objetos virtuales de aprendizaje como estrategia didáctica significativa para mejorar el desempeño académico en el área de ciencias naturales de los estudiantes de grado 8º. *Seres y Saberes* 5, 13-23. <http://revistas.ut.edu.co/index.php/SyS/article/view/1510/1397%20,%201-11>
- Florez-Yepes & Rincón-Santamaría, A. (2018). Herramientas de aprendizaje para favorecer la educación. *Revista Electrónica Educare (Educare Electronic Journal)* EISSN: 1409-4258 22(2) MAYO-AGOSTO, 2018: 1-21. <https://www.scielo.sa.cr/pdf/ree/v22n2/1409-4258-ree-22-02-67.pdf>
- Flores, G.; Rincón, A.; Cardona, P. & Gallego, F. (2018). Herramientas de aprendizaje para favorecer la educación. *Revista Electrónica Educare, ISSN-e 1409-4258*, 22 (2), 2018. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6313002.pdf>
- Gómez, M.; Vergel, M. & Fernández, E. (2017). Creativa, metodología para la motivación por el aprendizaje de las ciencias naturales. *Revista Logos Ciencia y tecnología* 8 (2), Enero - Junio 2017: 200-2012. <https://www.redalyc.org/pdf/5177/517754056018.pdf>
- Gutiérrez, C. (2018). Herramienta didáctica para integrar las TIC en la enseñanza de las ciencias. *Revista interamericana de investigación, educación y pedagogía*, 11 (1). Enero - Junio 2018: 101-126. <https://revistas.usantotomas.edu.co/index.php/riep/article/view/4786/4533>
- López-García, J. D. & Gutiérrez-Niño, D. (2018). Efecto del uso de la herramienta "realidad aumentada" en el rendimiento académico de estudiantes de Educación Básica. *Revista Perspectivas ISSN: 2590-9215 (En Línea)*, 3 (1) Enero Junio de 2018, 6-12. <https://revistas.ufps.edu.co/index.php/perspectivas/article/view/1464/1385>
- Lorenzo, J. (2018). Uso de tic en docentes de nivel medio, terciario y

- universitario de ciencias humanas y sociales. *Anuario Digital de Investigación Educativa*, ISSN-e 2618-3862, 1, 2018 (Ejemplar dedicado a: XXVIII Encuentro Estado de la Investigación Educativa (2017)), 89-104.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7015591>
- Martínez-Bahena, E., López-Escogido, D. & Escamilla-Regis, D. y. (2017). La importancia de las plataformas educativas virtuales como herramienta de apoyo. *Revista de Tecnología y Educación Septiembre 2017*, 1 (1), 16-24.
https://www.ecorfan.org/republicofperu/research_journals/Revista_de_Tecnologia_y_Educacion/vol1num1/Revista_de_Tecnolog%c3%ada_y_Educaci%c3%b3n_V1_N1_3.pdf
- Pastora, B. (2021). La planificación de estrategias de enseñanza en un entorno virtual de aprendizaje. *Uisrael Revista Científica 8 (1) Enero Abril 2021*: 63-81.
<https://doi.org/10.35290/rcui.v8n1.2021.341>
- Piqueras, R. (2009). *Factores antecedentes en el uso de entornos virtuales de formación y su efecto sobre el desempeño docente*. [Tesis] Universidad Politécnica de Valencia Facultad de informática Departamento de organización de empresas.
<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/7524/tesisUPV3215.pdf>
- Sandoval, C. (2020). La Educación en Tiempo del Covid-19 Herramientas TIC: El Nuevo Rol Docente en el Fortalecimiento del Proceso Enseñanza Aprendizaje de las Prácticas Educativa Innovadoras. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 9(2), 24-31.
<https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/138/366>
- Vergara, D., Mezquita, J. & Gómez, A. (2019). Metodología Innovadora basada en la Gamificación Educativa: Evaluación tipo test con la herramienta Quizizz. *Revista de curriculum y formación de profesorado 23 (3) (Julio-Septiembre,2019)* 363-387.
<http://revistaseug.ugr.es/index.php/profesorado/article/view/11232/9313>

Conflicto de intereses:

Los autores declaran no tener conflictos de intereses.

Contribución de los autores:

Los autores han participado en el diseño y redacción del trabajo, y análisis de los documentos.



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional
Copyright (c) Marco Vinicio Duque-Romero, Elizabeth Cristina Acero-Quilumbaquín