



Ciencia Latina
Internacional

Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.
ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), enero-febrero 2024,
Volumen 8, Número 1.

DOI de la Revista: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1

**ENTORNOS VIRTUALES Y SU ROL MOTIVADOR
EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE
EN EDUCACIÓN SUPERIOR**

**VIRTUAL ENVIRONMENTS AND THEIR MOTIVATING
ROLE IN THE TEACHING-LEARNING PROCESS
IN HIGHER EDUCATION**

Ana Gabriela Sacón Caicedo

Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, Ecuador

Mayra Johanna Solórzano Calderón

Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, Ecuador

Miguel Fabian Delgado Cedeño

Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, Ecuador

Entornos Virtuales y su Rol Motivador en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje en Educación Superior

Ana Gabriela Sacón Caicedo¹

ana.sacon@pg.ulead.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0009-4418-5151>

Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí
Ecuador

Mayra Johanna Solórzano Calderón

mayra.solorzano@pg.ulead.edu.ec

<http://orcid.org/0009-0005-2852-9568>

Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí
Ecuador

Miguel Fabian Delgado Cedeño

miguel.delgado@uleam.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-2998-1274>

Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí
Ecuador

RESUMEN

Actualmente uno de los problemas es la falta de motivación en el proceso de aprendizaje de los estudiantes universitarios, lo que se ha vuelto una disyuntiva para el sistema educativo, toda vez que el problema no es resuelto. En este sentido, el objetivo de esta investigación es identificar el uso de entornos virtuales que motivan el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes. Para su implementación se utilizó una metodología bibliográfica, inductiva / deductiva, analítico y sintético. Los resultados permitieron visualizar que el uso de entornos virtuales motiva el proceso de enseñanza – aprendizaje, donde los estudiantes se encuentran interconectados a fin de apropiarse a nuevos conocimientos, sin olvidar que estos tienen características que fomentan la participación en docentes y alumnos, entre ellas se destaca la interactividad que es la capacidad del receptor para controlar un mensaje no lineal hasta el grado establecido por el emisor. En cuanto, a las modalidades de educación está el E-learning aprendizaje electrónico a distancia, requiere que el estudiante este motivado y tenga habilidades para el aprendizaje autónomo. El B-learning, aprendizaje combinado, que mezcla la educación virtual con clases presenciales y solo incorpora el uso de algunas TIC. El M-learning aprendizaje que hace uso de dispositivos electrónicos móviles, permite acceder a la información desde cualquier lugar, disminuyendo barreras de espacio y tiempo. Como conclusión se plantea que el uso de los referidos entornos, potencia el proceso pedagógico de forma innovadora a través de la utilización de herramientas informáticas que permiten establecer un nuevo paradigma educativo.

Palabras clave: entornos virtuales, motivación, proceso enseñanza-aprendizajes, TIC, educación superior

¹ Autor principal.

Correspondencia: ana.sacon@pg.ulead.edu.ec

Virtual Environments and Their Motivating Role in the Teaching-Learning Process in Higher Education

ABSTRACT

Currently one of the problems is the lack of motivation in the learning process of university students, which has become a dilemma for the educational system, since the problem is not resolved. In this sense, the objective of this research is to identify the use of virtual environments that motivate the teaching-learning process of students. For its implementation, a bibliographic, inductive/deductive, analytical and synthetic methodology was used. The results allowed us to see that the use of virtual environments motivates the teaching-learning process, where students are interconnected in order to appropriate new knowledge, without forgetting that these have characteristics that encourage participation in teachers and students, among them highlights interactivity, which is the ability of the receiver to control a non-linear message to the degree established by the sender. As for the modalities of education, E-learning is distance electronic learning, which requires that the student be motivated and have skills for autonomous learning. B-learning, combined learning, which mixes virtual education with face-to-face classes and only incorporates the use of some ICT. M-learning, learning that makes use of mobile electronic devices, allows access to information from anywhere, reducing space and time barriers. In conclusion, it is proposed that the use of the aforementioned environments enhances the pedagogical process in an innovative way through the use of computer tools that allow establishing a new educational paradigm.

Keywords: virtual environments, motivation, teaching-learning process, ICT, higher education

Artículo recibido 20 enero 2024

Aceptado para publicación: 22 febrero 2024



INTRODUCCIÓN

La revolución tecnológica ha cambiado la manera de entender todo el entorno, las nuevas generaciones viven una realidad muy distinta de la que existía hace años atrás, muy probablemente, en pocos años nada de lo que se conoce tendrá que ver con lo que existe ahora. Cuando se habla de entornos virtuales de aprendizaje (EVA), se refiere a un espacio educativo que se aloja en una web. Se trata de un conjunto de herramientas que facilitan el aprendizaje y que conforman un espacio en el que los estudiantes y docentes universitarios, pueden interactuar de forma remota, interactuar y realizar todas las tareas relacionadas con la docencia sin necesidad de una interacción física, son de importancia en el desarrollo integral de los educandos, mediante ellos los docentes innovan en su praxis de aula encaminando a los alumnos a la autonomía en el proceso de enseñanza y aprendizaje alcanzando altos niveles de conocimiento.

A nivel mundial los sistemas educativos promueven la implementación de los entornos virtuales como apoyo en las clases que se imparten a diario para que los alumnos tengan la autonomía en su aprendizaje dando el rol de guía al tutor de la asignatura. Zambrano Giler, M., & Intriago Mora, C. (2022).

En el Ecuador esta realidad es distinta, debido a que no se han podido implementar en todas las universidades el acceso a los entornos virtuales por la carencia en las condiciones para poder llevar a cabo esta innovación de práctica, porque los alumnos desconocen sobre el dominio de herramientas tecnológicas como es el hardware y software. Zambrano Giler, M., & Intriago Mora, C. (2022).

A nivel de Manabí y Chone, se enfoca en un contexto específico con características urbanas; donde la investigación busca aportar conocimientos valiosos para optimizar y abordar el problema investigado que es cómo influye el uso de entornos virtuales en la motivación del proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes en la carrera de Educación Inicial en la Universidad Laica “Eloy Alfaro” de Manabí Extensión Chone.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) deben entenderse como la agrupación de elementos tecnológicos que incluyen los computadores, tablets, programas, redes, etc. A causa de su expansión, es una necesidad desarrollar competencias individuales relacionadas con el uso de la tecnología, ya que son la medida del éxito profesional, así como un factor crucial en la vida privada. Al respecto, López, E., & Ortiz, M. (2018), afirman “el impacto que están produciendo las nuevas TIC, en



todos los aspectos de nuestra vida y en nuestra sociedad es un hecho innegable”. En esta línea, los EVA se hicieron importantes, aunque no existía una homogenización de criterios en torno a qué modelo era el más adecuado acceder para aprender en un entorno virtual.

Desde el punto de vista de Delgado Cedeño, F., & Igor Aguilar, A. (2018), indican que, las organizaciones necesitan alcanzar el objetivo inicial de brindar servicios con el apoyo de la tecnología en los procesos administrativos que requieren mejorar el desempeño.

Según Abreu, et al (2018), el proceso de enseñanza-aprendizaje (PEA) se concibe como el espacio en el cual el principal protagonista es el estudiante y el docente cumple con una función de facilitador de los procesos de aprendizaje. Son los estudiantes quienes construyen el conocimiento a partir de leer, de aportar sus experiencias y reflexionar sobre ellas, de intercambiar sus puntos de vista con sus compañeros y el docente. En este espacio, se pretende que el estudiante disfrute el aprendizaje y se comprometa con él de por vida.

El docente que participa en este tipo de modalidad debe tener y desarrollar una serie de funciones de carácter pedagógico, de orientación y técnicos, que a su vez exigen una serie de competencias. La forma con la que el docente de formación virtual desempeñe estas funciones y competencias varía dependiendo de las características del programa formativo. Igor Aguilar, A., & Delgado Cedeño M. (2019).

En la opinión de Cedeño, E., & Murillo, J. (2019), los EVA tienen cada día más preponderancia durante los procesos de enseñanza aprendizaje, debido a que es un proceso que facilita la comunicación fluida y activa donde el docente establece herramientas pedagógicas que interaccionan entre el conocimiento técnico y el pedagógico, que facilita la transformación de la educación tradicional con el apoyo de la tecnología.

Estos autores, Mengual, et al (2020), exponen que si se combinan de manera eficiente la motivación con las nuevas TIC apoyados en los e-learning, se podrá mejorar el rendimiento académico y la motivación en los estudiantes puesto que las herramientas virtuales están siendo de mucha ayuda en la educación.

En este sentido, el objetivo general de esta investigación es Identificar el uso de entornos virtuales que motivan el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes en la carrera de Educación Inicial en la



Universidad Laica “Eloy Alfaro” de Manabí Extensión Chone. Por consiguiente, la investigación se considera importante debido a que los entornos virtuales de aprendizaje cumplen un rol motivador en el proceso de enseñanza, en este tipo de espacios los estudiantes se encuentran interconectados y pueden apropiarse de nuevos conocimientos generados en procesos de análisis y reflexión colaborativa y superar la posición de simples espectadores del mensaje. La utilización de los referidos entornos posibilita la aparición de estrategias que permiten establecer un nuevo paradigma de enseñanza.

Las hipótesis planteadas son: H1: Analizar los entornos virtuales y como motivan el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes en la carrera de Educación Inicial; H2: Determinar mediante información bibliográfica aspectos relacionados con los entornos virtuales y el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes en la carrera de Educación Inicial en la Universidad Laica “Eloy Alfaro” de Manabí Extensión Chone; H3: Evaluar los entornos virtuales que motivan el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes en la carrera de Educación Inicial.

La hipótesis que se pretende comprobar es que si el uso de entornos virtuales motiva el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes en la carrera de Educación Inicial en la Universidad Laica “Eloy Alfaro” de Manabí Extensión Chone. La conclusión que se proyectará es que el uso de entornos virtuales efectivamente contribuye a motivar el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes en la carrera de Educación Inicial.

El documento se encuentra dividido en investigaciones de los entornos virtuales, tipos, características y elementos, el rol de la motivación en el proceso enseñanza- aprendizaje mediada por los entornos virtuales y las TIC, las modalidades de la educación virtual, el proceso de enseñanza - aprendizaje, el proceso de enseñanza - aprendizaje en un entorno virtual, materiales y métodos, resultados, discusión, conclusiones, limitaciones y recomendaciones.

Para el presente estudio se estableció la revisión literaria según al entorno de la investigación.

Los entornos virtuales

Como lo hacer notar Zambrano Giler, M., & Intriago Mora, C. (2022), sostienen que, son el conjunto de medios de interacción sincrónica y asincrónica, han tenido mucho impacto en el proceso de enseñanza y aprendizaje, en la actualidad permiten que los docentes mejoren su praxis mediante la innovación en el aula de clases, en donde los educandos se motivan en la adquisición de los



conocimientos, desarrollando sus habilidades para la resolución de las actividades que se proponen. El apoyo con ambientes de aprendizaje virtual es necesario debido a que permite la optimización de tiempo y espacio logrando que los alumnos puedan acceder a los materiales necesarios para su aprendizaje en cualquier momento mediante los dispositivos electrónicos característico de las TIC.

Tipos de entornos virtuales de aprendizaje.

Se ha verificado en base a estudios realizados por Vargas, G. (2021), que existen tres tipos de espacios virtuales como lo planteamos en la Tabla 1, en que se desarrollan como mecanismo de aprendizaje para los estudiantes con el uso de las TIC entre las que se encuentran:

Tabla 1. Tipos de entornos virtuales de aprendizajes.

Plataformas de E-learning	Blogs educativos	Wikis
Funcionan por el establecimiento de módulos que hacen que la comprensión de los contenidos sea más sencilla. Entre ellas tenemos: Moodle, Canvas LMS, Chamilo LMS, Sakai, Blackboard LMS, eDucativa, Cornerstone, CYPHER Learning, y Google Classroom.	Permiten desarrollar las diversas temáticas a fin de que puedan ser discutidas de forma abierta por los alumnos. Entre ellos tenemos: Blogs pedagógicos, didácticos, de difusión, institucionales y de trabajo.	Son desarrollados como estrategias didácticas pedagógicas conocidas como páginas webs que permite la creación y edición de contenidos de forma colaborativa. Entre ellas tenemos: Wikis privados, protegidos y públicos.

Nota: Cada tipo de entornos virtuales indica su clasificación. Tomado de Vargas, G. (2021).

Características de los entornos virtuales de aprendizajes

Para estos investigadores, Aguilar Vargas, L., & Otuyemi Rondero, E. (2020), describen que las principales características de los entornos virtuales se identifican con diversos procesos como son la colaboración, la interactividad, la flexibilidad, la estandarización, la escalabilidad y la funcionalidad, debido a que estos cuentan con recursos de aprendizaje y herramientas de comunicación que se encargan de facilitar los procesos de enseñanza - aprendizaje.

Con lo expuesto anteriormente, este autor Vargas, G. (2021), sostiene que las principales características con las que cuentan de los entornos virtuales de aprendizaje se encuentran establecidas por interactividad, flexibilidad, escalabilidad, estandarización, usabilidad, funcionabilidad (Tabla 2).



Tabla 2. Principales características de los entornos virtuales de aprendizajes.

Característica	Descripción
Interactividad	Es la capacidad del receptor para controlar un mensaje no lineal hasta el grado establecido por el emisor, dentro de los límites del medio de comunicación asincrónico.
Flexibilidad	Cuando LMS ofrece flexibilidad, la plataforma no se mantiene rígida a los planes de estudio, sino que puede adaptarse tanto a la pedagogía como a los contenidos adoptados por una organización.
Escalabilidad	Se refiere a la propiedad de aumentar la capacidad de trabajo de un sistema, sin comprometer por ello su funcionamiento y calidad habituales. Es decir, poder crecer sin perder la calidad de sus servicios.
Estandarización	En estándar es un método aceptado, establecido y seguido normalmente para efectuar una actividad o función, para lo cual se deben de cumplir ciertas reglas con el finde obtener los resultados aprobados para la actividad o función.
Usabilidad	Se refiere a la rapidez y facilidad con que las personas realizan tareas propias mediante el uso de un producto y se logran objetivos específicos con efectividad, eficiencia y satisfacción.
Funcionalidad	Las funciones que cumple un objeto son fijadas por las necesidades que se desea que el objeto satisfaga. Un objeto es funcional si cumple las funciones que le fueron asignadas.
Ubicuidad	La ubicuidad en un LMS es la capacidad de una plataforma de hacerle sentir al usuario omnipresente: le transmite la seguridad de que en ella encontrará todo lo que necesita. La tecnología nos permite estar presentes en diferentes lugares al mismo tiempo.
Persuabilidad	Es una palabra compuesta por dos términos (persuasión y usabilidad) e implica la integración y articulación de cuatro características (funcionalidad, usabilidad, ubicuidad e interactividad).
Accesibilidad	La accesibilidad se refiere a los medios que permiten a personas con otras capacidades a acceder a la información online, la información es accesible cuando se logra el nivel más alto de utilización.

Nota: Cada característica indica los objetivos que cumplen los entornos virtuales. Tomado de Vargas, G. (2021).

Elementos que conforman un entorno virtual de aprendizaje.

Como lo dicen Ampuero, et al (2020), describen que los elementos claves para el funcionamiento óptimo de los EVA son:

- Análisis curricular: El mismo que corresponde a la asignación del currículo de educación



establecido.

- Planeación didáctica: Hace referencia a la organización del tiempo para el desarrollo de las actividades curriculares.
- Diseño de recursos didácticos: Donde se implementa los materiales a utilizar dentro y fuera del aula.
- Desempeño docente: Que es donde se coloca al docente como educador y ayuda a orientar dentro y fuera del aula.

Rol de la motivación en el proceso enseñanza- aprendizaje mediada por los entornos virtuales y las TIC

Para Cedeño, E., & Murillo, J. (2019), los EVA cumplen un rol motivador dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje, donde los estudiantes se encuentran interconectados a fin de apropiarse a nuevos conocimientos, los mismos que son generados en los diversos procesos de análisis y reflexión colaborativa, superando la posición a simples espectadores del mensaje donde se pueden establecer nuevos paradigmas de enseñanza.

Se debe tener en cuenta que los EVA permiten establecer redes de aprendizaje que faciliten el desarrollo de una motivación para enseñanza de un modo eficaz, considerando que dichos entornos deben mantener la interacción entre los sujetos de la relación enseñanza – aprendizaje de ahí el esmero y cuidado que se debe tener en la planificación de las clases virtuales. Para lograr la motivación en los alumnos el docente debe tener presente que su escritura y su diálogo debe ser de forma adecuada, estimulando la autonomía del alumno, acompañándolo siempre en su proceso de aprendizaje y en todo momento que ellos utilicen los entornos virtuales, además se debe elogiar el esfuerzo y el progreso personal de los estudiantes insistiendo en que los errores también forman parte del proceso de aprendizaje.

La era digital toma fuerza en la educación llevando consigo innovación, motivación y preparación tanto de docentes como estudiantes, que combinados con la didáctica y el currículo ayudan en la educación Tobias, et al (2019). Si se combinan de manera eficiente la motivación con las nuevas TIC apoyados en los e-learning, se podrá mejorar el rendimiento académico y la motivación en los estudiantes, puesto que las herramientas virtuales, dada la pandemia, están siendo de mucha ayuda en la educación



Mengual, et al (2020).

La motivación es el impulso que tiene una persona para lograr un objetivo, en este análisis inciden dos tipos de motivación, la intrínseca y extrínseca. La motivación intrínseca es aquella que florece dentro del ser humano, lo anima a realizar cosas que le agradan, mientras que la motivación extrínseca está dada por los estímulos o recompensas externas. Álvarez Martínez, J., & Rojas Ochoa, J. (2021).

El educador cumple un rol muy importante que aviva la curiosidad y capta la atención de los alumnos en clases y así el proceso de enseñanza–aprendizaje se vuelve fructífero porque existe una predisposición a aprender Cáceres, et al (2021).

El empleo de nuevas tecnologías ha revolucionado la formación académica y al mismo tiempo ha incrementado la motivación y predisposición de los estudiantes hacia una nueva forma de aprendizaje en el que se posibilite la interacción con el conocimiento.

Modalidades de la educación virtual

Márquez, K. (2019), menciona que, la educación virtual enmarca la utilización de las nuevas tecnologías. Los nuevos instrumentos informáticos (en la década de los 90') de la primera generación de la «Educación Virtual», la llamada “Educación 2.0” crearon un sin fin de posibilidades para que el estudiante virtual acceda en cualquier momento a su aula virtual. Desarrollando así las metodologías alternativas para que el aprendizaje de los estudiantes se dé mediante el uso de su tiempo disponible y de esta manera el docente brinde una mejor calidad de educación. En la tabla 3 se mencionan las modalidades de la educación a distancia:

e-learning (aprendizaje en línea),

b-learning (aprendizaje combinado) y el

m-learning (aprendizaje móvil); las cuales convergen en la búsqueda de la autoformación como pilar en el proceso de enseñanza-aprendizaje.



Tabla 3. Modalidades de la educación virtual.

E-learning	B-learning	M-learning
Aprendizaje electrónico a distancia que utiliza la red para la distribución de información. Se basa en el uso de las TIC. Utiliza aplicaciones hipertexto (correo, foros, chats, páginas web) e hipermedia (videos, slidecast, postcas, etc.). Posibilita el aprendizaje colaborativo e interactivo, la comunicación sincrónica y asincrónica. Requiere que es estudiante este motivado y que tenga habilidades para el aprendizaje autónomo.	Aprendizaje combinado, se mezcla la educación virtual con clases presenciales, es una enseñanza semipresencial. Utiliza recursos físicos y estrategias de discusión en clases presenciales y solo incorpora el uso de algunas TIC. Flexibiliza la programación de los cursos, se debe diseñar y separar el material que sea más adecuado para las clases presenciales y para el aprendizaje virtual.	Aprendizaje haciendo uso de dispositivos electrónicos móviles. Es una modalidad del e-learning. Utiliza dispositivos como teléfonos móviles, smartphone, tablets, etc.; los cuales deben permitir el acceso a internet, conectividad con otros dispositivos, capacidad de almacenamiento, lectura y edición de documentos. Permite acceder a la información desde cualquier lugar, disminuyendo aún las barreras de espacio y tiempo.

Nota: Cada modalidad de educación virtual indica sus características. Tomado de Márquez, K. (2019).

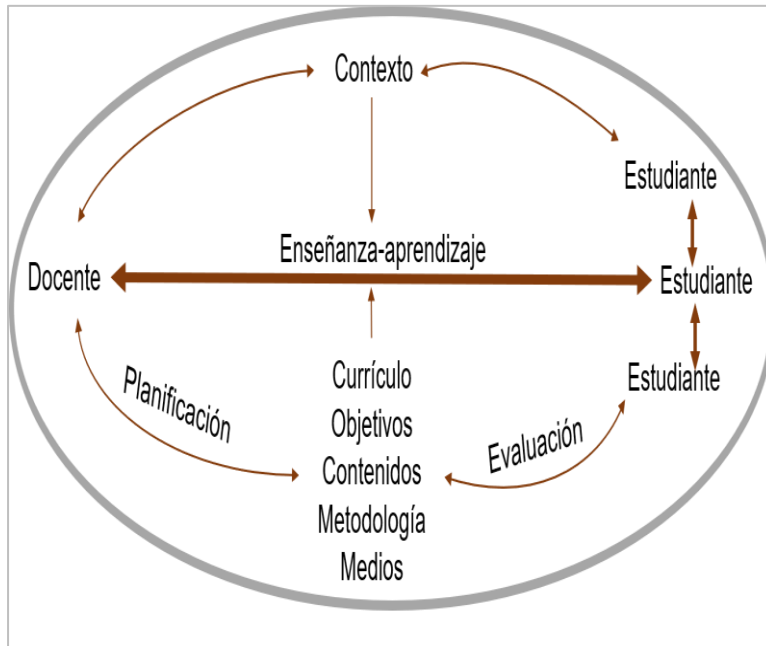
Proceso de enseñanza – aprendizaje.

Citando a Osorio, et al (2021), refieren que es un proceso bilateral en el que es tan importante aprender lo que se enseña como enseñar lo que se aprende, que involucra la implementación de estrategias pedagógicas con el fin de propiciar aprendizajes. El docente debe conocer y tener dominio de estos elementos que integran este proceso para que los pueda gestionar, en base al propósito que persigue y al paradigma pedagógico que le resulta más apropiado.

A continuación, se presenta en la Figura 1, refiere todos los componentes inmersos en la dinámica del proceso de enseñanza – aprendizaje se relacionan entre sí o confluyen en el acto didáctico.



Figura 1. Relación de los elementos del Proceso de Enseñanza – Aprendizaje.



Nota: Relación de los elementos del Proceso de Enseñanza – Aprendizaje.
Tomado de Osorio, et al (2021).

Esta figura refleja los protagonistas del proceso de enseñanza-aprendizaje: docentes y estudiantes con una relación bidireccional que impacta todo el proceso. De igual manera, se visualiza en la figura un docente que planifica y ejecuta el acto pedagógico, tomando en cuenta el contexto, las características de sus estudiantes, el currículo, objetivos, contenidos, metodología, medios de enseñanza y la evaluación. En cuanto a los estudiantes, mantienen una interacción constante entre sí, que repercute en el trabajo en equipo, la disciplina y en el aprendizaje colaborativo. Por último, el contexto influye y es influido por los docentes y estudiantes, afectando de manera directa el proceso de enseñanza – aprendizaje.

El proceso de enseñanza - aprendizaje en un entorno virtual.

Según Cedeño, E. (2019), el proceso de enseñanza - aprendizaje en un entorno virtual le permite al estudiante obtener un aprendizaje significativo de una manera más flexible. Es por ello que se requiere del acompañamiento de los tutores para facilitar y dinamizar este proceso, aunque este implique un cambio radical en relación a la enseñanza tradicional, debemos puntualizar que los docentes deben tener los conocimientos necesarios para fortalecer los procesos educativos, en el contexto virtual el estudiante es el protagonista de su propio aprendizaje haciendo uso de los entornos virtuales que motivan su proceso de aprendizaje ya que a través de ellos pueden adquirir conocimientos innovadores.

METODOLOGÍA

La investigación adoptó un enfoque mixto (Cualitativo y cuantitativo). Para la implementación se utilizó la siguiente metodología:

Bibliográfica. Porque se recurrió a fuentes como libros, revistas y página web para el proceso investigación del presente trabajo.

Método inductivo / deductivo. Esta metodología permitió fundamentar el trabajo desde un análisis para identificar los entornos virtuales que motivan el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes en la carrera de Educación Inicial. Para Alan & Cortes (2019), “El método inductivo efectúa observaciones, las ordena y clasifica, a fin de extraer conclusiones de ámbito universal partiendo del cúmulo de datos particulares” Según Alan & Cortes (2019), “El método deductivo se fundamenta en el razonamiento que permite formular juicios partiendo de argumentos generales para demostrar, comprender o explicar los aspectos particulares de la realidad”

Método analítico y sintético. Esta metodología permitió desarrollar un proceso de análisis y la síntesis de la problemática respecto de la desmotivación en el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes en la carrera de Educación Inicial Uleam Extensión Chone. Rodríguez & Pérez (2019).

Además, la presente investigación se lleva a cabo en la Universidad Laica “Eloy Alfaro” de Manabí (Uleam), ubicada en la Avenida Eloy Alfaro, parroquia Chone, cantón Chone en la provincia de Manabí, la cual va dirigida a 120 estudiantes de la Carrera de Educación Inicial del periodo 2023 (1) correspondiente al 100% de la población en análisis, por lo que no requiere utilizar muestras ya que el número de encuestados es inferior al requerido.

La técnica que se estableció es la encuesta, que consta de cinco interrogantes, con lo que se pretende identificar el uso de entornos virtuales que motivan el proceso de enseñanza de los estudiantes en la carrera de Educación Inicial en la Uleam Ext. Chone

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Los resultados para la investigación, se obtienen de la encuesta dirigida a los 120 estudiantes de la Carrera de Educación Inicial del periodo 2023 (1), en la Uleam Ext. Chone.

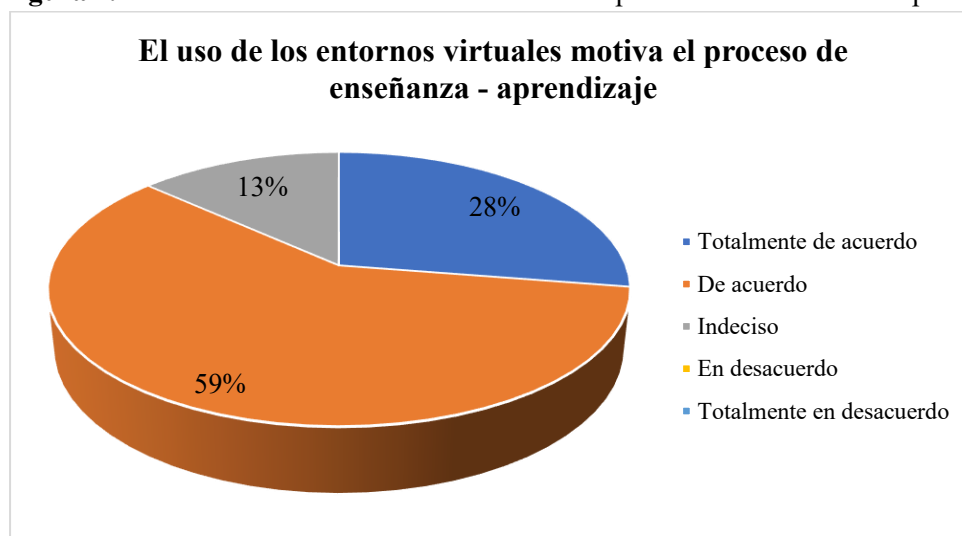
- a) ¿Está de acuerdo que el uso de los entornos virtuales motiva el proceso de enseñanza - aprendizaje, donde los estudiantes se encuentran interconectados a fin de apropiarse a nuevos conocimientos?



Tabla 4. El uso de los entornos virtuales motiva el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Alternativas	Frecuencia	Porcentajes
Totalmente de acuerdo	33	28%
De acuerdo	71	59%
Indeciso	16	13%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	120	100 %

Figura 2. El uso de los entornos virtuales motiva el proceso de enseñanza – aprendizaje.



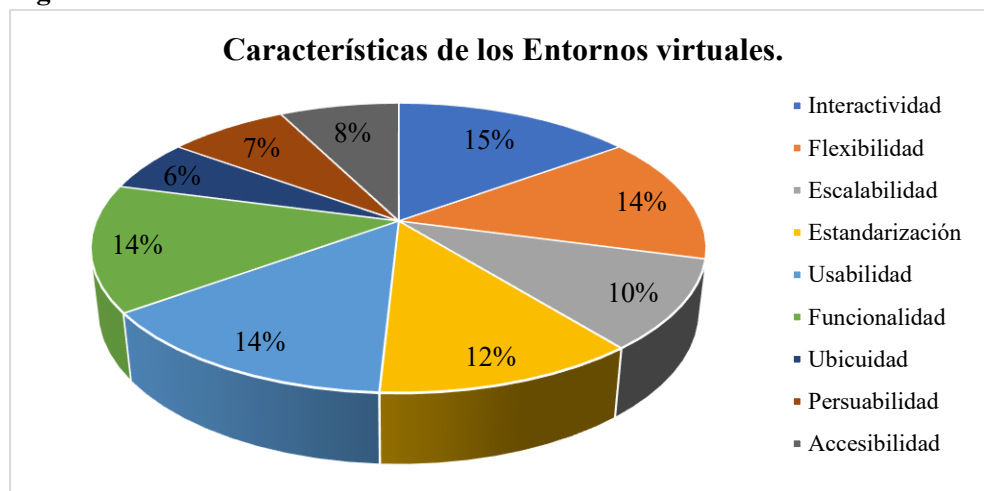
Nota: Fuente: Estudiantes de la carrera de Educación Inicial Uleam extensión Chone.
Tomado: Periodo 2023 (1). Elaborado por: Autores de la investigación. (2023).

b) ¿Cuál de las siguientes características que se mencionan a continuación, tienen los entornos virtuales que usted ha utilizado durante su carrera universitaria?

Tabla 5. Características de los Entornos virtuales.

Alternativas	Frecuencia	Porcentajes
Interactividad	20	15%
Flexibilidad	17	14 %
Escalabilidad	12	10%
Estandarización	14	12 %
Usabilidad	17	14 %
Funcionalidad	17	14 %
Ubicuidad	7	6 %
Persuabilidad	9	7 %
Accesibilidad	9	8 %
Total	120	100 %

Figura 3. Características de los Entornos virtuales.



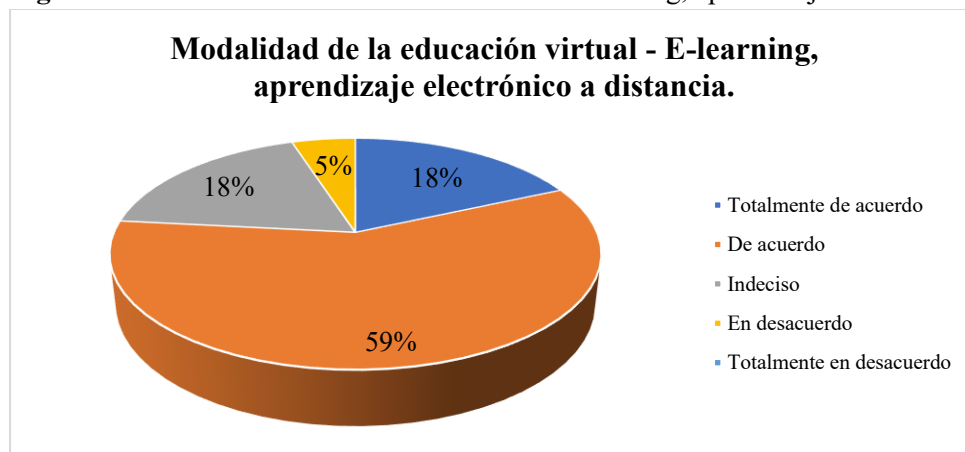
Nota: Fuente: Estudiantes de la carrera de Educación Inicial Uleam extensión Chone. Tomado: Periodo 2023 (1). Elaborado por: Autores de la investigación. (2023).

c) ¿Está de acuerdo que el E-learning es un aprendizaje electrónico a distancia, que utiliza la red para la distribución de información, que se basa en el uso de las TIC y requiere que es estudiante este motivado y que tenga habilidades para el aprendizaje autónomo?

Tabla 6. Modalidad de la educación virtual - E-learning, aprendizaje electrónico a distancia.

Alternativas	Frecuencia	Porcentajes
Totalmente de acuerdo	27	22%
De acuerdo	69	58 %
Indeciso	29	16%
En desacuerdo	5	4%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	120	100 %

Figura 4. Modalidad de la educación virtual - E-learning, aprendizaje combinado.



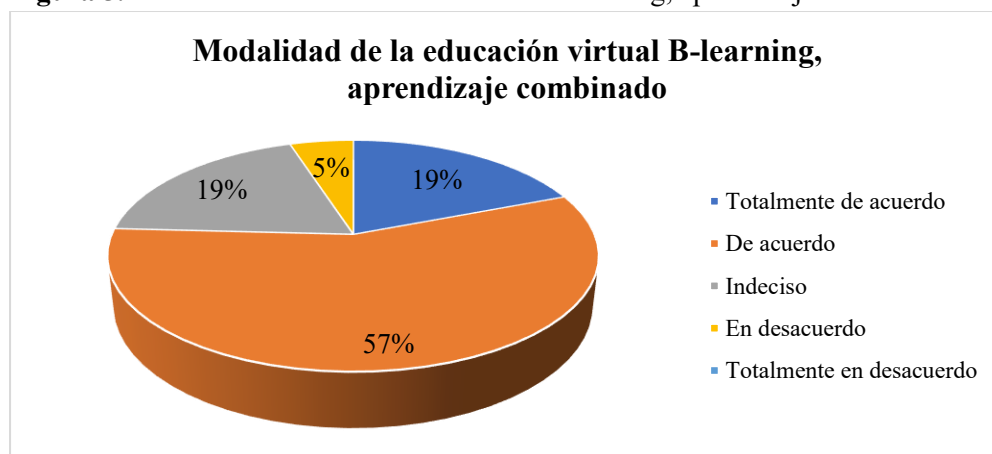
Nota: Fuente: Estudiantes de la carrera de Educación Inicial Uleam extensión Chone. Tomado: Periodo 2023 (1). Elaborado por: Autores de la investigación. (2023).

d) ¿Está de acuerdo que el B-learning es un aprendizaje combinado, se mezcla la educación virtual con clases presenciales y solo incorpora el uso de algunas TIC?

Tabla 7. Modalidad de la educación virtual B-learning, aprendizaje combinado.

Alternativas	Frecuencia	Porcentajes
Totalmente de acuerdo	23	19%
De acuerdo	68	57%
Indeciso	23	19%
En desacuerdo	6	5%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	120	100 %

Figura 5. Modalidad de la educación virtual B-learning, aprendizaje combinado.



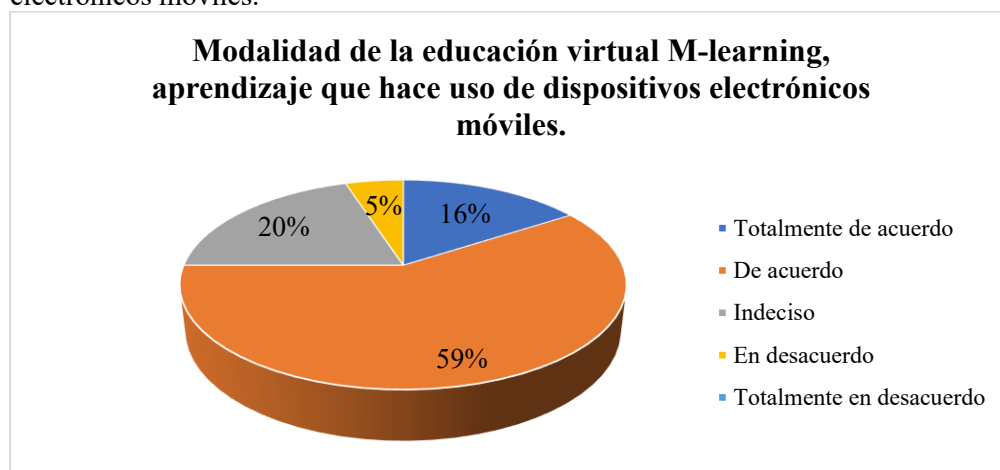
Nota: Fuente: Estudiantes de la carrera de Educación Inicial Uleam extensión Chone. Tomado: Periodo 2023 (1). Elaborado por: Autores de la investigación. (2023).

e) ¿Está de acuerdo que el M-learning es un aprendizaje que hace uso de dispositivos electrónicos móviles, es una modalidad del e-learning, permite acceder a la información desde cualquier lugar, disminuyendo aún las barreras de espacio y tiempo?

Tabla 8. Modalidad de la educación virtual M-learning, aprendizaje que hace uso de dispositivos electrónicos móviles.

Alternativas	Frecuencia	Porcentajes
Totalmente de acuerdo	19	16%
De acuerdo	71	59%
Indeciso	24	20%
En desacuerdo	6	5%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	120	100 %

Figura 6. Modalidad de la educación virtual M-learning, aprendizaje que hace uso de dispositivos electrónicos móviles.



Nota: Fuente: Estudiantes de la carrera de Educación Inicial Uleam extensión Chone.
Tomado: Periodo 2023 (1). Elaborado por: Autores de la investigación. (2023).

A continuación, se discutirán los principales hallazgos de esta investigación:

a) El uso de los entornos virtuales motiva el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Como se muestra en la tabla 4; de acuerdo con los datos presentados, en esta pregunta de la encuesta pretendió identificar si el uso de los entornos virtuales motiva el proceso de enseñanza - aprendizaje, donde los estudiantes se encuentran interconectados a fin de apropiarse a nuevos conocimientos. En esta pregunta los criterios expuestos se mencionan a continuación y se puede dar el siguiente análisis: el 28% de los estudiantes indicaron estar totalmente de acuerdo, mientras que el 59% de los estudiantes indicaron estar de acuerdo, un 13% de los estudiantes indicaron estar indeciso y un 5% de los estudiantes indicaron estar en desacuerdo.

Autores como Aguilar Vargas, L., & Otuyemi Rondero, E. (2020), en sus investigaciones mencionan que el uso de entornos virtuales se relaciona con la mejora de la calidad educativa, además de complementar la educación presencial, motivación el proceso de enseñanza – aprendizaje, debido a que estos cuentan con mayor flexibilidad e independencia y más tiempo disponible para los estudios; permiten aprender a trabajar de manera colaborativa, manteniendo mayor comunicación con los demás participantes; y en ellos puede ser evaluado, evaluar y autoevaluarse.

b) Características de los Entornos virtuales.

Como se muestra en la tabla 5; de acuerdo con los datos presentados sobre las características de los entornos virtuales en este contexto esta pregunta tuvo respuestas muy variadas y se puede dar el

siguiente análisis: el 15% de los estudiantes indicaron como características de los entornos virtuales la interactividad, el 14% de los estudiantes indicaron como características de los entornos virtuales la flexibilidad, el 10% de los estudiantes indicaron como características de los entornos virtuales la escalabilidad, el 12% de los estudiantes indicaron como características de los entornos virtuales la estandarización, el 14% de los estudiantes indicaron como características de los entornos virtuales la usabilidad, el 14% de los estudiantes indicaron como características de los entornos virtuales la funcionalidad, mientras que el 6% de los estudiantes indicaron como características de los entornos virtuales la ubicuidad, el 7% de los estudiantes indicaron como características de los entornos virtuales la persuabilidad, y el 8% de los estudiantes indicaron como características de los entornos virtuales la accesibilidad.

Bajo esta misma dirección Aguilar Vargas, L., & Otuyemi Rondero, E. (2020), describen que hay rasgos esenciales que todo EVA debe poseer, se trata de características imprescindibles para el buen desarrollo de esta herramienta educativa, porque constituyen la base sobre la cual se asientan sus objetivos. Estos se identifican con diversos procesos como son la colaboración, la interactividad, la flexibilidad, la estandarización, la escalabilidad y la funcionalidad entre otras, debido a que estos cuentan con recursos de aprendizaje que se encargan de facilitar el proceso pedagógico.

Un EVA debe permitir y fomentar la participación de los alumnos y de los docentes de forma tal que quien utilice esta herramienta sea consciente de que es el protagonista de su propia formación. Además, adaptarse a los requerimientos específicos de cada institución educativa, a sus planes de estudio, a los contenidos que propone y a los estilos pedagógicos sobre los cuales se fundamenta.

c) Modalidad de la educación virtual - E-learning.

Como se muestra en la tabla 6; de acuerdo con los datos presentados sobre la modalidad de la educación virtual - E-learning, aprendizaje electrónico a distancia, que utiliza la red para la distribución de información, que se basa en el uso de las TIC y requiere que es estudiante este motivado y que tenga habilidades para el aprendizaje autónomo. En esta pregunta los criterios expuestos se mencionan a continuación y se puede dar el siguiente análisis: el 22% de los estudiantes indicaron estar totalmente de acuerdo, mientras que el 58% de los estudiantes indicaron estar de acuerdo, el 16% de los estudiantes indicaron estar indeciso, y un 4% de estudiantes indicaron estar en desacuerdo.



En la opinión de Silva Villalobos, M. (2019), el *E-Learning*, se refiere a la enseñanza que tiene lugar en línea y no siempre es monitoreada por algún tutor, sino que puede tratarse de un proceso autogestionado a través de una plataforma, alude al proceso de aprendizaje que tiene lugar cuando se implementan las TIC, cuyo centro es el estudiante. Complementando a esta definición, otras investigaciones establecen que el E- Learning es una herramienta que permite fortalecer los procesos de aprendizaje, ya que tanto los estudiantes como maestros puedan construir el conocimiento de una manera más interactiva, a través de recursos como videos, presentaciones de diapositivas, realización de seminarios y clases virtuales, comunicación online, y descarga de distintos recursos en varios formatos, que dan paso a un proceso de aprendizaje más dinámico.

d) Modalidad de la educación virtual B-learning.

Como se muestra en la tabla 7; de acuerdo con los datos presentados sobre la modalidad de la educación virtual - B-learning es un aprendizaje combinado, se mezcla la educación virtual con clases presenciales y solo incorpora el uso de algunas TIC. En esta pregunta los criterios expuestos se mencionan a continuación y se puede dar el siguiente análisis: el 19% de los estudiantes indicaron estar totalmente de acuerdo, mientras que el 57% de los estudiantes indicaron estar de acuerdo, el 19% de los estudiantes indicaron estar indeciso, y un 5% de estudiantes indicaron estar en desacuerdo.

Se ha verificado de acuerdo con investigaciones efectuadas por Bachelor, J. (2019), el *B-learning* es un aprendizaje combinado, que desde sus primeras aplicaciones ha presentado diversos beneficios a los alumnos como la facilidad de disponer en cualquier momento de todos los recursos y materiales de aprendizaje que necesiten para reforzar el conocimiento, además de la oportunidad de elegir el instante y lugar adecuado para su estudio, independientemente de que se fortalece el aprendizaje. Por otro lado, a lo largo de diversos estudios, se ha logrado demostrar que los beneficios obtenidos al implementar una modalidad *B-learning*, puede influir de forma directa en el proceso de aprendizaje de los alumnos, pues este se caracteriza por la facilidad con la que integra las herramientas y recursos tecnológicos y los medios digitales con las actividades tradicionales del aula dirigidas por un guía o facilitador, lo que brinda más flexibilidad para personalizar sus experiencias de aprendizaje.

e) Modalidad de la educación virtual M-learning.

Como se muestra en la tabla 8; de acuerdo con los datos presentados sobre la modalidad de la educación



virtual M-learning es un aprendizaje que hace uso de dispositivos electrónicos móviles, es una modalidad del e-learning, permite acceder a la información desde cualquier lugar, disminuyendo aún las barreras de espacio y tiempo. En esta pregunta los criterios expuestos se mencionan a continuación y se puede dar el siguiente análisis: el 16% de los estudiantes indicaron estar totalmente de acuerdo, mientras que el 59% de los estudiantes indicaron estar de acuerdo, el 20% de los estudiantes indicaron estar indeciso, y un 5% de estudiantes indicaron estar en desacuerdo.

El M-learning, que es un tipo de aprendizaje que usa dispositivos móviles, que hoy en día son muy empleados por las nuevas generaciones, porque es de fácil acceso y promueve el desarrollo de las competencias y habilidades sociales, probablemente esto es una fuente de motivación en los estudiantes por la familiarización que tienen con este medio. Zamora Delgado, R. (2019), considera al M-learning como “una forma de aprendizaje multimedia que permite aprender en cualquier lugar y en cualquier momento, sin necesidad de coincidir en un espacio y tiempo determinado, a través de dispositivos móviles”. Además, este mismo autor precisa que los dispositivos móviles facilitan el aprendizaje personalizado ya que cada estudiante es único con diferentes necesidades, intereses, conocimientos y destrezas para aprender, por ello el teléfono celular da a los estudiantes mayor flexibilidad para avanzar a su propio ritmo y seguir sus propios intereses, lo que podría aumentar su motivación para aprovechar las oportunidades de aprendizaje.

CONCLUSIONES

De los objetivos planteados se pueden establecer las siguientes conclusiones:

La investigación fue de utilidad para identificar el uso de entornos virtuales que motivan el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes en la carrera de Educación Inicial en la Uleam Ext. Chone, donde se identificó que el mencionado uso es efectivo concibiéndose como una herramienta de acción eficaz para el aprendizaje que implica un proceso de construcción de saberes.

En el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes en la carrera de Educación Inicial en la Uleam Ext. Chone, se analizaron los aspectos de motivación, autorregulación, evaluación y habilidades comunicativas que son desarrolladas por los docentes y estudiantes de manera aceptable, caracterizándose de esta forma un proceso de aprendizaje efectivo.

El desarrollo de los referentes teóricos de los entornos virtuales y la motivación en el proceso de



enseñanza – aprendizaje, realizados desde una revisión bibliográfica utilizando el análisis reflexivo, permitió identificar la fundamentación conceptual de las variables abordadas en este estudio. Dicha fundamentación sirvió como referencia para desarrollar los instrumentos para la medición de las variables, así como para realizar la constatación de los resultados obtenidos.

En lo que se refiere al último objetivo, evaluar los entornos virtuales que motivan el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes en la carrera de Educación Inicial. El presente estudio fue realizado estableciendo la relación existente entre ambas variables, así se encontró relación positiva y estadísticamente significativa entre las variables estudiadas, es decir que a medida que el uso de los entornos virtuales motiva en proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes de la carrera mencionada, se potencia el proceso pedagógico en relación a la flexibilidad y accesibilidad de forma innovadora a través de la utilización un conjunto de herramientas informáticas que posibilitan la aparición de estrategias que permiten establecer un nuevo paradigma de enseñanza – aprendizaje, la razón esta investigación será de gran aporte porque beneficiara a las siguientes generaciones en el proceso de enseñanza aprendizaje.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Aguilar Vargas, Luisa Rosa Isela., & Otuyemi Rondero, Emma Omolade. (2020). Análisis documental: importancia de los entornos virtuales en los procesos educativos en el nivel superior. *Tecnología, Ciencia y Educación*.
- Álvarez Martínez, Julio Antonio., & Rojas Ochoa, Jony de Jesús. (2021). “La motivación en el aprendizaje en estudiantes universitarios de la ciudad de Medellín, Colombia.”. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*.
- Abreu Alvarado, Y., Barrera Jiménez, A.D., Breijo Worosz, T., Bonilla Vichot, I. (2018). El proceso de enseñanza aprendizaje de los Estudios de los Estudios Lingüísticos: su impacto en la motivación hacia el estudio de la lengua. *MENDIVE, Revista de Educación*, 14.
- Alan & Cortes. (2019). *Procesos y Fundamentos de la Investigación Científica*.
- Ampuero Velásquez, Xavier Francisco.; Ramos Ramos, Valentina.; y Salgado Arteaga, Francisco. (2020). Competencias de innovación en entornos virtuales de aprendizaje basados en gestión del conocimiento. *Estudios de la Gestión: revista internacional de administración*.



- Bachelor, Jeremy W. (2019). El aula presencial, semipresencial, virtual e invertida: Un estudio comparativo de métodos didácticos en la enseñanza de L2. *Revista Educación*.
- Cáceres, C., Muñoz, C. & Valenzuela, J. (2021). Responsabilidad personal docente y motivación escolar. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*.
- Cedeño Romero Eva Lisbeth & Murillo Moreira José Atilio . (2019). Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 11.
- Cedeño Romero, Eva. (2019). ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE Y SU ROL INNOVADOR EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*.
- Delgado Cedeño, Fabián & Igor Aguilar, Alonso. (2018). Results of the Information Technology Outsourcing Study from the Perspective of Internal Users in Public Organizations in the Province of Manabí-Ecuador. *In Proceedings of the World Congress on Engineering and Computer Science (Vol. 1)*.
- Igor Aguilar, Alonso., & Delgado Cedeño Miguel Fabián. (2019). Early Study of IT Outsourcing in Public Organizations in the Province of Manabi-Ecuador. *In 2019 5th International Conference on Information Management (ICIM). IEEE.*, pp. 13-19.
- López Jiménez, Esmeralda & Ortiz Carvajal, Maribel. (2018). Uso De Entornos Virtuales De Aprendizaje Para La Mejora Del Rendimiento Académico En Estudiantes De Quinto Grado En La Institución Educativa Pozo Nutrias 2. *Universidad Privada Norbert Wiener - Escuela de Posgrado*, 119.
- Márquez Benítez Kretheis. (2019). De la Educación a Distancia a la Educación Virtual. *Última cumbre de Tecnología Educativa, Ottawa Canadá*.
- Mengual Andrés, S.; López Belmonte, J.; Fuentes Cabrera, A., y Pozo Sánchez, S. (2020). Modelo estructural de factores extrínsecos influyentes en el flipped learning. *Educación XX1. Facultad de Educación. UNED*.
- Osorio Luis, Vidanovic Andrea., & Finol Mineira. (2021). ELEMENTOS DEL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE Y SU INTERACCIÓN EN EL ÁMBITO EDUCATIVO.



REVISTA CIENTÍFICA QUALITAS.

- Rodríguez & Pérez. (2019). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento, Cuba. *Revista EAN. N. 82*, 179-200.
- Silva Villalobos, Medardo Mauricio. (2019). FORTALECIMIENTO DEL SISTEMA DE GESTIÓN DE APRENDIZAJE (LMS). *PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR.*
- Tobias Dombrowski, Stefan Dazert., & Stefan Volkenstein. (2019). Estrategias digitales en la enseñanza. *Laringorrinotología.*
- Vargas Murillo, Gabino. (2021). DISEÑO Y GESTIÓN DE ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE. *Revista "Cuadernos Hospital de Clínicas" Vol. 62(1).*
- Zambrano Giler, Marllury Raquel., & Intriago Mora, Casilda Paquisha. (2022). Los entornos virtuales como recursos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje del nivel de estudios básico superior. *Ciencias de la Educación*, 14.
- Zamora Delgado, Ronald. (2019). EL M-LEARNING, Las Ventajas De La Utilización De Dispositivos Móviles En El Proceso Autónomo De Aprendizaje. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales.*

