

## Usabilidad de los entornos virtuales de aprendizaje en el proceso enseñanza-aprendizaje

Anabel Rosario Almánzar<sup>1\*</sup>, Rubén Edel Navarro<sup>2</sup>

### RESUMEN

La irrupción de los entornos virtuales de aprendizaje en el proceso educativo y la contribución didáctica de la internet, han gestado una forma diferenciada de visualizar los modelos educativos, así como otros medios escritos, análogos y digitales han tenido su impacto a través de la historia, tal es el caso del periódico, la radio, la televisión, la computadora, por citar algunos. Los avances tecnológicos brindan una revolución en todas las direcciones, incluida la educación, la cual ha sido una de las más beneficiadas al permitirle innovar los procesos de enseñanza-aprendizaje. La virtualidad educativa brinda una serie de herramientas que facultan, tanto al docente como al estudiante, para acceder a los recursos educativos sin obstáculos por las barreras físicas, geográficas y temporales.

**Palabras clave:** Entornos virtuales de aprendizaje, internet, innovación educativa, modelos educativos.

<sup>1</sup> Universidad Católica del Cibao (UCATECI)

<sup>2</sup> Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología de México (SNI-CONACyT)  
[aalmanzar@ucateci.edu.do](mailto:aalmanzar@ucateci.edu.do), [redel@uv.mx](mailto:redel@uv.mx)

## Usability of virtual learning environments in the teaching-learning process

### ABSTRACT

The irruption of virtual learning environments in the educational process and the didactic contribution of the Internet have generated a differentiated way of visualizing educational models, as well as other written, analog and digital media have had their impact throughout history. It is the case of the newspaper, the radio, the television, the computer, to name a few. Technological advances brought a revolution in all directions, including education, which has been one of the most benefited by allowing it to innovate teaching-learning processes. Educational virtuality provides a series of tools that enable both the teacher and the student to access educational resources without obstacles due to physical, geographical and temporal barriers.

**Keywords:** Virtual learning environments, internet, educational innovation, educational models.

<sup>1</sup> *Universidad Católica del Cibao (UCATECI)*

<sup>2</sup> *Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología de México (SNI-CONACyT)*  
[aalmanzar@ucateci.edu.do](mailto:aalmanzar@ucateci.edu.do), [redel@uv.mx](mailto:redel@uv.mx)

## Antecedentes

Desde que el ser humano alcanzó su estatus de *homo sapiens* la evolución de sus actividades diarias son un elemento clave y continuo. Dentro de estas actividades la educación ha sido primordial, independientemente de que haya sido usada para la mera transmisión de costumbres, mitos o conocimientos varios desarrollados por las distintas culturas. Llevando cierto orden cronológico es posible constatar un cambio en las maneras de transmitir conocimientos y, por lo tanto, enseñanzas, desde las figuras pictóricas en cuevas, tablas de arcilla, papiros, rollos, la creación de las academias por parte de los griegos, la imprenta que permitió una difusión más amplia, y la revolución industrial que dio forma a los métodos de enseñanza-aprendizaje estándares usados hasta pocas décadas atrás.

Tomando como punto de apoyo lo anteriormente expuesto, es innegable que la creación e implementación de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) dieron apertura al uso de nuevas herramientas educativas multimedia, más dinámicas e interactivas, marcando un antes y un después dentro del paradigma educativo. El uso de dichas tecnologías dentro del ámbito educativo ha revolucionado los procesos de enseñanza-aprendizaje, colocando al docente en un rol de orientador, y convirtiendo al estudiante en un ente más interactivo y reflexivo, y a la vez menos pasivo al momento de adquirir nuevos conocimientos.

## Entornos virtuales de aprendizaje

Dentro de estas tecnologías o herramientas educativas se encuentran los entornos virtuales de aprendizaje (EVA), los cuales introducen tanto al docente como al estudiante en un mundo en el cual el proceso educativo rompe las barreras del tiempo, las distancias, y las limitaciones de las paredes de los centros educativos. Los EVA son entornos virtuales, a los cuales se accede a través de la *web*, y desde cualquier dispositivo multimedia conectado a la internet, lo que hace posible acceder a los planes de estudios, contenidos educativos, material de estudio, repositorios, exámenes, foros de discusión, entre otros, colgados en dicho entorno por docentes, dando lugar a que el estudiante acceda desde cualquier lugar y en el momento que este se encuentre en condiciones de integrarse al proceso educativo.

Los EVA conceden la facilidad de comunicarse profesores con alumnos sin la necesidad de coincidir en tiempo ni en espacio físico. Asimismo, estos deben ser accesibles desde cualquier lugar, momento, y por supuesto, desde cualquier dispositivo. Es conveniente indicar que el EVA también funge como herramienta auxiliar o complementaria en los

procesos enseñanza-aprendizaje en los métodos presenciales, por lo tanto, no se limitan a la formación puramente en línea o a distancia.

Es necesario aclarar que la implementación y la interacción de los usuarios con estos entornos conlleva retos como la adquisición de competencias digitales, las cuales son vitales para el correcto uso y aprovechamiento de estos. Por lo tanto, es primordial la capacitación tanto de docentes y estudiantes en el manejo de los dispositivos digitales y plataformas que hacen parte imprescindible en los novedosos cambios que se están realizando en el proceso educativo.

Un entorno virtual de aprendizaje, comúnmente conocido por sus siglas EVA, es una plataforma educativa hospedada de la web, conformada por un grupo de herramientas informáticas que permiten la interacción entre los docentes y alumnos, lo cual facilita que se pueda llevar a cabo el proceso enseñanza-aprendizaje, y por lo tanto, realizar un conjunto de labores educativas como descarga y lectura de documentos, grupos de discusión o conversación, realización de ejercicios o tareas, trabajo en equipo, entre otras. Quesada, (2013) define los EVA como “el conjunto de entornos o espacios de interacción, sincrónica y asincrónica donde, con base en un programa curricular, se lleva a cabo el proceso enseñanza-aprendizaje” (p. 342). Según la concepción de Mata (2020) “el concepto de entornos virtuales de aprendizaje apunta a la creación de espacios virtuales de interacción social e intercambio de información y contenidos para la construcción colaborativa de aprendizajes significativos” (s/p).

### **La contribución de los EVA**

Con relación a la importancia de los EVA, distintos autores aportan sus distintos puntos de vista. La implementación de este tipo de entornos tecnológicos en los ámbitos educativos trae cambios sociales, como son el desarrollo de diferentes tecnologías y la necesidad de su asimilación por parte de los actores que se benefician de estas. Asimismo, se deben tomar en cuenta disciplinas como las telecomunicaciones y la informática, y así, de esta manera desarrollar las herramientas que componen estos entornos virtuales dentro del contexto de la demanda educativa y la formación en el manejo de estas por parte de sus usuarios (Rincón, 2008).

Los EVA abren una puerta de acceso para el estudiante que por diferentes motivos encaran limitaciones que les afecta su participación de forma presencial y puedan relacionarse con sus orientadores y compañeros de estudio, sea esto causado por falta de tiempo o inconvenientes de tipo geográficos que los distancian de los centros de educación. Aunque en caso de tener acceso a la red pueden ser parte de los entornos

de aprendizaje virtuales a través de los cuales pueden interactuar y seguir siendo parte del proceso enseñanza-aprendizaje y continuar con su desarrollo educativo de manera normal (Rincón, 2008). Para algunos investigadores la educación virtual está alcanzando un posicionamiento relevante debido a que esta modalidad otorga un tiempo de estudio más flexible que la modalidad presencial y brinda un proceso educativo más penetrante, y, por lo tanto, interactivo ya que otorga un mayor tiempo de relación profesor-alumno (Durán, 2015).

### **Modalidad educativa virtual**

Los espacios de aprendizaje virtual muestran mayor fortaleza en características en la que la modalidad educativa presencial es limitada. De estas herramientas virtuales, los más preponderante son la mejora de las barreras de distancia, la rigidez de horarios y la facilidad de uso. Una mejor distribución del tiempo de estudio incrementa las posibilidades de coordinarlo con distintas ocupaciones u actividades relacionadas con la forma de vida contemporánea. Estos factores determinantes hacen que este tipo de aprendizaje sea cada vez más buscado por estudiantes y profesionales para potenciar sus habilidades, capacidades y conocimientos generales o especializados (Moreira y Delgadillo, 2014).

Existen dos categorías dentro de la modalidad educativa virtual, dando paso a la creación de dos vertientes cardinales de aprendizaje: el aprendizaje sincrónico y asincrónico. En el aprendizaje sincrónico tiene que ver con la relación entre el docente y los estudiantes, esto permite una interacción personal la cual da acceso a consultas durante las clases y la posibilidad de recibir una respuesta inmediata a las cuestionantes del estudiante. Otro detalle que resaltar es la interacción entre compañeros, fortaleciéndose de esta manera los vínculos de amistad (Fuentes, s/f).

El aprendizaje asincrónico es un aprendizaje que puede llevarse a cabo en el sitio o fuera de línea utilizando videos, materiales o recursos proporcionados previamente por el maestro. Los estudiantes aprenden a su propio ritmo y administran su propio tiempo para aprender cada tema, lo que significa que no hay tiempo real para comunicarse, pero brinda la capacidad de registrar las contribuciones de los usuarios en una plataforma virtual, lo que ayuda a los estudiantes a administrar su propio aprendizaje (Fuentes, s/f).

Las ventajas del aprendizaje virtual son muchas al momento de compararlas con modalidades presenciales. Entre ellas es posible citar las siguientes: los alumnos tienen la oportunidad de trabajar a su propio ritmo: la modalidad virtual les facilita asumir un

papel protagónico en el proceso de aprendizaje, las herramientas de comunicación en línea entre profesores y estudiantes pueden facilitar el aprendizaje colaborativo, la virtualidad brinda a los estudiantes y maestros la capacidad de comunicarse y administrar información en una variedad de formatos y medios, los estudiantes pueden elegir entre una variedad de fuentes y actividades que mejor se adapten a su estilo e intereses, además, las plataformas tecnológicas brindan a los docentes la información que necesitan para decidir sus estrategias (Sanabria, 2020).

### **Virtualidad en el proceso enseñanza-aprendizaje**

La integración de plataformas de virtuales al ser utilizadas como herramientas educativas durante el proceso de aprendizaje aumenta el espectro de posibilidades debido a que los estudiantes tienen la facilidad de acceder a la web para adquirir, y, por lo tanto, ampliar sus conocimientos, publicar sus propios trabajos, logrando que el aprendizaje se convierta en un proceso más dinámico. Los entornos virtuales conceden a los estudiantes novedosas oportunidades para capacitarse y establecer contactos más allá de los limitados espacios físicos del aula. Desde el punto de vista de Díaz (2009) “las plataformas virtuales son aplicaciones específicamente concebidas y diseñadas para administrar y conducir procesos de enseñanza y aprendizaje en un entorno web más o menos privado y que cada vez más centros educativos están añadiendo a su repertorio de recursos” (p. 3).

Tomalá, Gallo, Mosquera y Chancusing (2020) indican con respecto a la implementación de las plataformas o entornos virtuales de enseñanza y su influencia en los estudiantes lo siguiente “Las plataformas virtuales y su integración en el ámbito educativo permiten desarrollar competencias y destrezas, permiten trabajar en grupo de forma colaborativa, presentar ideas y respetar las de otros en un medio pluralista y de equidad social” (p. 200).

Desde el punto de vista del docente, en este tipo de método educativo virtual, los maestros son capaces de apoyar a los estudiantes mediante el uso de diferentes plataformas virtuales, las clases están completamente en línea a través de Internet, lo que permite la interacción en tiempo real entre profesores y estudiantes, además de las clases tardías de las que los estudiantes pueden referirse las veces que lo desean, ya que estos tienen acceso remoto a los recursos educativos (Cruz, Zaldivar, Sifuentes y Valle, 2020).

Las implementaciones de plataformas virtuales han ayudado a realizar cambios significativos en la educación mediante la creación de nuevas formas de transmisión de conocimientos; tomando como punto de apoyo el imparable avance de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), se desarrollan nuevos modelos durante el proceso de aprendizaje. El uso de las aplicaciones informáticas reduce el tiempo necesario para la realización de los eventos educativos, los cuales en pasadas décadas solían ser complicados en su proceso y desarrollo (Viñas, 2021).

### **Competencias digitales**

Las competencias digitales están directamente relacionadas con la pedagogía, el contenido y la tecnología. Vargas (2019) define las competencias digitales de la siguiente manera “Las competencias digitales son habilidades, destrezas aquellas que desarrolla el profesor (...) en su labor docente y el estudiante en su proceso de aprendizaje” (p. 88).

Para Bolaño, Cárdenas y Uribe (2021) “Las competencias digitales se conciben como la habilidad de conocer, emplear y valorar el uso de herramientas tecnológicas para la búsqueda de información, la comunicación no presencial y la creación de conocimiento con el uso del computador” (p. 31). En esa misma línea Vargas (2019) señala “otro aspecto fundamental de la competencia digital radica en que propicia ambientes virtuales flexibles, colaborativos, científicos, además de generar conocimiento y permitir al usuario actualizarse en las nuevas Tecnologías de Información y Comunicación” (p. 93).

El desarrollo de las competencias digitales no se logra automáticamente, sino que es necesario lograr estas habilidades relacionadas con ellos, además de las relaciones importantes en la creación y la aplicación de contenido. Se enfatiza la necesidad de que los maestros tenga una cierta competencia digital, por lo que la capacitación docente debe contener las competencias digitales necesarias, centrarse en la enseñanza y no solo en función de las habilidades de la información. Esto debe ser parte de la capacitación inicial y fija de los maestros, brindándoles la capacitación necesaria para mejorar a lo largo de su carrera y proporcionarles herramientas y apoyo (Rodríguez, 2015).

### **Usabilidad de la TIC**

La usabilidad de TIC orientada hacia la formación docente representa una característica de aprendizaje que tiene como medio los recursos digitales, tomando como premisa que

el desarrollo de habilidades, actitudes y valores forman parte del uso de competencias a partir del uso de la TIC (Colorado y Edel, 2012).

Por lo tanto, la usabilidad de TIC está relacionada a la accesibilidad, uso y aplicación, esto en función de los criterios que los docentes deben establecer para incorporar los recursos tecnológicos que mantengan una coherencia con los modelos pedagógicos ya desarrollados. Los maestros deben cuestionarse acerca de qué tipo de recursos son accesibles y se ajustan a su labor educativa, así como el correcto empleo de TIC durante la planeación didáctica (Colorado y Edel, 2012).

Los recursos tecnológicos como los entornos virtuales de aprendizaje son un espacio en donde las tecnologías intervienen como un instrumento de mediación usado para crear el espacio una estructura orientada a aprender, y desde la cual cada estudiante interactúa en función de sus oportunidades. Dentro de las cualidades más representativas se acentúan la flexibilidad y la usabilidad, convirtiéndose en recursos didácticos tecnológicos que optimizan los procesos educativos. Otros de los grandes beneficios de los entornos virtuales de aprendizaje como recurso didáctico están relacionados con la liberación del acceso a la oferta educativa, así como la reducción de costos debido al uso de modelos educativos basados en TIC (Hirald, 2013).

### **Perspectivas sobre el aprendizaje virtual**

Durante el desarrollo teórico del presente artículo se abordaron cinco puntos de importancia vital como son: La importancia de los entornos virtuales de aprendizaje, la modalidad educativa virtual, virtualidad aplicada al proceso enseñanza-aprendizaje, las competencias digitales, y la usabilidad de la TIC.

En lo concerniente a la importancia de los entornos virtuales de aprendizaje, es indudable que los cambios que han traído los avances tecnológicos al ámbito educativo están creando una verdadera revolución de este, tanto desde la perspectiva del docente, del estudiante y la influencia de herramientas de la tecnología de la información y comunicación en el desarrollo de los entornos virtuales de aprendizaje. La posibilidad de participar en los procesos educativos a distancia, sin límites de tiempo, fuera de las aulas, y poder acceder al contenido educativo desde cualquier lugar y las veces que sea necesario, están expandiendo, transformando, y adaptando los procesos de enseñanza-aprendizaje a las exigencias de los tiempos actuales.

Siguiendo en esta misma línea cabe recordar lo expresado por Rincón (2008), sobre la importancia de los entornos virtuales de aprendizaje, en donde expresa que los EVA



abren una puerta de acceso para el estudiante que por diferentes motivos encaran limitaciones que les afecta su participación de forma presencial y puedan relacionarse con sus orientadores y compañeros de estudio, sea esto causado por falta de tiempo o inconvenientes de tipo geográficos que los distancian de los centros de educación. Aunque en caso de tener acceso a la red pueden ser parte de los entornos de aprendizaje virtuales a través de los cuales pueden interactuar y seguir siendo parte del proceso enseñanza-aprendizaje y continuar con su desarrollo educativo de manera normal.

En torno a la modalidad educativa virtual es una modalidad adaptada o desarrollada a los ambientes tecnológicos, por lo tanto, es la modalidad educativa más actualizada dentro de las demás que aún siguen vigentes. Lo que se busca es fomentar este tipo de educación, hasta el punto en que llegue a ser una elección real y de calidad para la formación del estudiantado. Es un formato educativo en el que docentes y alumnos pueden interactuar entre sí, sin la obligatoriedad de un espacio presencial.

Según Sanabria (2020) las ventajas del aprendizaje virtual son muchas en comparación con los métodos presenciales. Entre ellos, se pueden citar: los estudiantes tienen la oportunidad de trabajar a su propia velocidad: el método virtual facilita el papel principal en el proceso educativo, las herramientas de comunicación en línea. Los maestros pueden facilitar la capacitación general para brindar a los estudiantes la oportunidad de comunicar y administrar información en diferentes formatos, los estudiantes pueden elegir entre diferentes fuentes y eventos para ajustar mejor sus estilos e intereses, además de que plataformas tecnológicas en las que se apoya la educación virtual brindan a los maestros los medios que necesitan para resolver sus estrategias.

Con relación a la virtualidad aplicada al proceso enseñanza-aprendizaje, una de las diferencias clave entre un aula virtual y un aula tradicional es que puede acceder a ella desde cualquier lugar, en cualquier momento, siempre que tenga una conexión a Internet y un dispositivo. Para su implementación es necesario introducir nuevas tecnologías que tengan en cuenta procesos pedagógicos, didácticos y diferentes modelos de aprendizaje. Al respecto, Moreira y Delgadillo (2014) indican que los espacios de aprendizaje virtual muestran mayor fortaleza en características en la que la modalidad educativa presencial es limitada. De estas herramientas virtuales, los más preponderante son la mejora de las barreras de distancia, la rigidez de horarios y la facilidad de uso.

Otro aspecto que destacar lo son las competencias digitales, que vienen a ser una variedad de conocimientos, habilidades, actitudes, estrategias que tienen como punto de partida el uso de tecnologías, a través de las cuales se busca implica la resolución de problemas, la realización de tareas, la gestión de la información, la colaboración, la creación y el intercambio de contenidos, la creatividad, así como la autonomía y empoderamiento de sus usuarios. Involucra el uso creativo y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación para lograr objetivos relacionados con la educación, la inclusión y la participación social. Con el uso de las tecnologías de la información y comunicación y su aplicación en el desarrollo de entornos virtuales de aprendizaje, se podría asegurar el logro de resultados en el aprendizaje asociados a todas aquellas competencias que pudieran relacionarse a estas tecnologías, claro sin dejar de lado la cantidad de horas prácticas que son necesarias para el desarrollo de habilidades. Se debe resaltar que el desarrollo de las competencias digitales debe ser orientada tanto a docentes como a estudiantes.

Para Bolaño, Cárdenas y Uribe (2021) “Las competencias digitales se conciben como la habilidad de conocer, emplear y valorar el uso de herramientas tecnológicas para la búsqueda de información, la comunicación no presencial y la creación de conocimiento con el uso del computador” (p. 31). El desarrollo de competencias digitales no ocurre automáticamente, sino que estas habilidades deben adquirirse, y de este modo estar en condiciones de crear y aplicar contenidos educativos adecuados. Se enfatiza la necesidad de que los docentes cuenten con competencias digitales específicas, por lo tanto, la formación docente debe incluir las competencias digitales necesarias, enfocándose en el aprendizaje, no solo en las capacidades técnicas. Esto debe ser parte de la capacitación inicial del maestro, brindándoles la capacitación necesaria para mejorar a lo largo de su carrera (Rodríguez, 2015).

Por último, la usabilidad de la TIC está directamente relacionada con la experiencia de sus usuarios, dicha experiencia busca la realización de un proceso enseñanza-aprendizaje usando como medio los recursos digitales. Las características y necesidades de la sociedad moderna exigen nuevos modelos de educación, en los cuales los procesos educativos estén orientados al autoaprendizaje, el procesamiento y uso racional de la información, el uso de las tecnologías de la información y la comunicación. En un mundo guiado por las innovaciones digitales, las cuales han expandido sus raíces en prácticamente todo el quehacer humano, el proceso educativo ha sido una de las áreas más influenciadas y beneficiadas.

## **A manera de epílogo**

En función de lo anteriormente expuesto es posible señalar que las posibilidades que aportan los entornos virtuales de aprendizaje amplían el horizonte en los procesos enseñanza-aprendizaje en el sistema educativo, dando paso a la transformación e innovación en una variedad de aspectos que forman parte de esta. La implementación de los EVA ha producido un incremento tanto en la producción como en la transferencia de la información y el conocimiento, modificando un conjunto de características dentro del contexto de la educación.

Por último, es prudente indicar que al momento de implementar un entorno virtual de aprendizaje no solo se debe tomar en consideración las herramientas, recursos tecnológicos o la planificación con relación al contenido que estos van a albergar. Es necesario dar seguimiento fiel al uso que los actores del proceso educativo hacen de este tipo de entornos con la finalidad de obtener retroalimentación y mantener una mejora constante, tanto de la parte tecnológica, así como, de los contenidos colgados en ellas.

Los EVA modifican el paradigma educativo, permitiendo que el proceso enseñanza-aprendizaje no se vea limitado a las aulas, el espacio físico, la distancia, y el tiempo. Los entornos virtuales ayudan a involucrar de manera más activa e interactiva a los estudiantes durante el proceso de educativo, lo cual conlleva el desarrollo de habilidades para el uso de estos, y a la vez, permite un incremento en su rendimiento académico.

Estos entornos permiten tener acceso al proceso educativo desde cualquier dispositivo multimedia conectado a internet en el lugar y momento mas conveniente para el alumno, dando espacio a una mayor creatividad, accesibilidad y rendimiento al instante de acceder a los recursos educativos que se encuentran en estos. El uso de los EVA compromete tanto a docentes como a los estudiantes a capacitarse, y, por lo tanto, adquirir competencias digitales necesarias para desarrollar las actividades diarias de una sociedad guiada por la tecnología y la información.

## Referencias

- Bolaño, M., Cárdenas, E. y Uribe, C. (2021). Desarrollo de competencias digitales a partir del uso de vídeos didácticos. *Revista Espacios*, 42(13), 31.  
<https://doi.org/10.48082/espacios-a21v42n13p03>
- Colorado, B. y Edel, R. (2012). La usabilidad de TIC en la práctica educativa. *RED. Revista de Educación a Distancia*, (30). <https://www.um.es/ead/red/30/edel.pdf>
- Cruz, C., Zaldivar, A., Sifuentes, A. y Valle, R. (2020). Análisis crítico de ambientes virtuales de aprendizaje. *Utopía y Praxis Latinoamericana*, 25(11), 33-47.  
<https://www.redalyc.org/journal/279/27964922003/27964922003.pdf>
- Díaz, S. (2009). Introducción a las plataformas virtuales en la enseñanza. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, (2), 1-7.  
<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd4920.pdf>
- Durán, R. (2015). *La Educación Virtual Universitaria como medio para mejorar las competencias genéricas y los aprendizajes a través de buenas prácticas docentes* [Tesis doctoral, Universitat de Barcelona]. TDX (Tesis Doctorals en Xarxa). <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/397710/TRADR1de1.pdf>
- Fuentes, M. (s.f.). *Modalidades Del Aprendizaje Virtual*. Universidad Ricardo Palma.  
<https://www.urp.edu.pe/pdf/id/30838/n/modalidades-aprendizaje-virtual-mcfh.pdf>
- Hirald, R. (2009). *Uso Educativo de Internet en las Instituciones de Educación Superior de la Provincia de Santiago de los Caballeros, de la República Dominicana* [Tesis doctoral, Universidad Estatal a Distancia]. Repositorio Institucional UAPA.  
<http://rai.uapa.edu.do:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/370/Uso%20educativo%20de%20internet%20en%20las%20instituciones%20de%20educacion%20superior%20.pdf>
- Mata, L. (14 de abril de 2020). *Entornos Virtuales de Aprendizaje*. Investigalia.  
<https://investigaliacr.com/educacion-e-investigacion/entornos-virtuales-de-aprendizaje/>

- Moreira, C. y Delgadillo, B. (2014). La virtualidad en los procesos educativos: reflexiones teóricas sobre su implementación. *Tecnología en Marcha*, 28(1), 121-129. <https://www.scielo.sa.cr/pdf/tem/v28n1/0379-3982-tem-28-01-00121.pdf>
- Quesada, A. (2013). Aprendizaje colaborativo en entornos virtuales: los recursos de la Web 2.0. *Revista de Lenguas Modernas*, (18), 337-350. <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/rlm/article/viewFile/12370/11624>
- Rincón, M. (2008). Los entornos virtuales como herramientas de asesoría académica en la modalidad a distancia. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (25). <https://www.redalyc.org/pdf/1942/194215513009.pdf>
- Rodríguez, I. (2015). La importancia de las competencias digitales de los docentes, en la sociedad del conocimiento. *Revista Iberoamericana de Producción Académica y Gestión Educativa*, (2). <https://www.pag.org.mx/index.php/PAG/article/view/484/523>
- Sanabria, I. (7 de julio de 2020). *Educación Virtual: Oportunidad para “aprender a aprender”*. Fundación Carolina. <https://www.fundacioncarolina.es/wp-content/uploads/2020/07/AC-42.-2020.pdf>
- Tomalá, M., Gallo, G., Mosquera, J. y Chancusing, J. (2020). Las plataformas virtuales para fomentar aprendizaje colaborativo en los estudiantes del bachillerato. *RECIMUNDO*, 4(4), 199-212. [https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(4\).octubre.2020.199-212](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(4).octubre.2020.199-212)
- Vargas, G. (2019). Competencias digitales y su integración con herramientas tecnológicas en educación superior. *Cuadernos - Hospital de Clínicas*, 60(1), 88-94. [http://www.scielo.org.bo/pdf/chc/v60n1/v60n1\\_a13.pdf](http://www.scielo.org.bo/pdf/chc/v60n1/v60n1_a13.pdf)
- Viñas, M. (2021). *Plataformas educativas en el nivel superior en contexto de emergencia sanitaria por el COVID-19* [Trabajo final integrador, Universidad Nacional de La Plata]. Memoria Académica. <https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/tesis/te.2131/te.2131.pdf>