



Los entornos virtuales en los estudiantes de EBR

Virtual environments in EBR students

Ambientes virtuais em alunos da EBR

Lenin Manuel Henríquez-Saavedra ^I
leninmahss@hotmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-3553-4630>

Wilman Aguirre-Sifuentes ^{II}
wilmanas@gmail.com
<https://orcid.org/000-0002-9252-4332>

Correspondencia: leninmahss@hotmail.com

Ciencias de la Educación
Artículo de Investigación

* **Recibido:** 23 de septiembre de 2022 * **Aceptado:** 18 de octubre de 2022 * **Publicado:** 29 de noviembre de 2022

- I. Universidad Cesar Vallejo, Trujillo, Perú.
- II. Universidad Cesar Vallejo, Trujillo, Perú.

Resumen

Este artículo de revisión literaria sobre entornos virtuales para estudiantes de la EBR en Santiago de Chuco 2021 fue motivado por el interés en comprender cómo los entornos virtuales en tiempos de pandemia influyó en el rendimiento académico de los estudiantes. En la preparación de este artículo de revisión de la literatura científica, se realizó una búsqueda exhaustiva y rigurosa de información teórica y de antecedentes, que contribuye a la comprensión de la presente investigación. A continuación, se analiza el potencial de los entornos virtuales para posibilitar la mediación entre el aprendizaje y los sujetos educativos.

La metodología está centrada en la investigación documental de artículos científicos de los diez últimos años en revistas indexadas y otras fuentes diversas teóricas que conlleva al análisis y comprensión exhaustiva de las mismas. Así mismo se desarrolló una discusión entre la información priorizada de la bibliografía considerada y la posición del investigador. Por último, se presenta las conclusiones del artículo de investigación.

Palabras clave: Internet; Ambientes Virtuales; Entorno Virtual de Aprendizaje; Comunidades de Aprendizaje; Interactividad; Competencias; Tecnologías; Criterios de Calidad.

Abstract

This literary review article on virtual environments for students of the EBR in Santiago de Chuco 2021 was motivated by the interest in understanding how virtual environments in times of pandemic influenced the academic performance of students. In preparing this scientific literature review article, an exhaustive and rigorous search for theoretical and background information was carried out, which contributes to the understanding of the present investigation. Next, the potential of virtual environments to enable mediation between learning and educational subjects is analyzed. The methodology is centered on the documentary research of scientific articles from the last ten years in indexed journals and other various theoretical sources that leads to an exhaustive analysis and understanding of them. Likewise, a discussion was developed between the prioritized information of the considered bibliography and the position of the researcher. Finally, the conclusions of the research article are presented.

Keywords: Internet; Virtual Environments; Virtual Learning Environment; Learning Communities; interactivity; skills; Technologies; Quality criteria.

Resumo

Este artigo de revisão literária sobre ambientes virtuais para alunos da EBR em Santiago de Chuco 2021 foi motivado pelo interesse em entender como os ambientes virtuais em tempos de pandemia influenciaram o desempenho acadêmico dos alunos. Na preparação deste artigo de revisão da literatura científica, foi realizada uma busca exaustiva e rigorosa de informações teóricas e de base, que contribuem para a compreensão da presente investigação. Em seguida, analisa-se o potencial dos ambientes virtuais para possibilitar a mediação entre a aprendizagem e os sujeitos educativos. A metodologia centra-se na pesquisa documental de artigos científicos dos últimos dez anos em revistas indexadas e outras fontes teóricas diversas que conduzam a uma exaustiva análise e compreensão dos mesmos. Da mesma forma, desenvolveu-se uma discussão entre as informações priorizadas da bibliografia considerada e o posicionamento do pesquisador. Por fim, são apresentadas as conclusões do artigo de pesquisa.

Palavras-chave: Internet; Ambientes Virtuais; Ambiente Virtual de Aprendizagem; Comunidades de Aprendizagem; interatividade; Habilidades; Tecnologias; Critérios de qualidade.

Introducción

En las últimas décadas la sociedad del conocimiento ha entrado en interrelación con la tecnología y por ende con los entornos virtuales, permitiendo de esta manera la creación de múltiples formas de comunicación entre los seres humanos, manifestándose de una u otra manera a nuevas formas de vivir y educarse. Es así que los últimos avances tecnológicos unidos a la ciencia están produciendo nuevos escenarios de la realidad en entornos virtuales. (Negroponte 2005).

A medida que los entornos virtuales van acelerándose, estos sitios de entretenimiento y vida social van pasando hacer ambientes que promueven la creatividad y las experiencias educativas digitales; es así que el campo de la segunda vida nos ofrece soluciones de educación virtual en la mejora de planes de estudios existentes o crear nuevos modelos inmersos en aprendizajes colaborativos. Por otro lado, encontramos aprendizajes que se desarrollan a través de tecnologías web que está sujeto al aprendizaje inmersivo que se manifiesta de manera tridimensional proporcionando a los agentes educativos la capacidad de conectarse, comunicarse y colaborar

para mejorar en gran medida las experiencias de aprendizajes y esto se da gracias a los entornos virtuales de aprendizaje. (Martínez 2019).

La tecnología de la información en función a los entornos virtuales juega un papel importante en los procesos que son ricos en interfaces de usuarios, ya que, los agentes educativos se interrelacionan de manera sistemática, en tal sentido, los estudiantes interactúan de forma realista para lograr procesos pedagógicos complejos que fomentan aprendizajes significativos y cooperativos (Ly, Saadé & Morin, 2017).

Entonces diremos que los Entornos Virtuales de Enseñanza Aprendizaje son espacios virtuales de interaprendizaje, que se da en un tiempo planificado y determinado; utilizando las diversas herramientas y medios de comunicación como la tableta, el celular, laptop, páginas web, correo electrónico y otros medios de comunicación en red para la mejora de los aprendizajes de los estudiantes y facilitar la estrategia docente; así mismo las plataformas ofrecen herramientas que permiten la comunicación sincrónica y asincrónica tales como foros, chats, video conferencia, pizarra electrónica, blogs, noticias en línea, videos, diarios, etc. para fortalecer las capacidades de los estudiantes. Actualmente es considerado el pilar de la tecnología cibernética ya que permite que el aprendizaje se dé de manera adecuada, constructiva y dinámica en aras de una buena relación docente-estudiante y así lograr una buena demanda y alta calidad educativa. *Llanura Ruiz (2017)*

Los Entornos Virtuales de Enseñanza Aprendizaje en el distanciamiento social se han convertido en el centro principal de aprendizaje para las prácticas educativa como: la experiencia docente ,la naturaleza del área que se enseña y el conocimiento científico; ya que utilizan como recursos las tecnologías de la información y comunicación (comunicación en red) para brindar un mejor soporte técnico-pedagógico a las prácticas educativas y así mejorar el aprendizaje de todos los actores educativos de manera pertinente hacia el logro de sus objetivos trazados. *Vidal Ledo (2018)*

Un entorno virtual denominado entorno virtual de aprendizaje o de enseñanza es un ambiente virtual de aprendizaje que contribuye a la intercomunicación de manera pedagógica entre los agentes educativos en el proceso educativo ya sea de manera presencial, semipresencial o a distancia para el logro de los aprendizajes. (Adell, Castellet y Gumbau, 2014).

Estos entornos virtuales de aprendizaje tienen la función de almacenar y distribuir materiales educativos en formato digital (video, texto, imágenes, audio, juegos, etc.); realizar discusiones,

foros, debates, charlas, presentaciones, etc., en línea; con la participación de todas las entidades educativas. También hay que decir que en un entorno de aprendizaje o enseñanza se utilizan diferentes herramientas de comunicación sincrónica y asincrónica que servirán para la gestión de materiales, la participación, el seguimiento y acompañamiento de los alumnos, así como para la retroalimentación y evaluación. (Duart y Sangra, 2010).

Los entornos virtuales de aprendizaje deben estar bien diseñados para enrumbar situaciones formativas, de esta manera se garantizará los aprendizajes de nuestros estudiantes. Es así que el diseño debe permitir la estructuración de información y gestión del conocimiento de manera sistemática que coadyuve a la interacción y a un aprendizaje significativo. Por otro lado, debemos saber en qué momento estos medios en un entorno virtual son accesibles y como utilizarlos para lograr las metas y objetivos en función de los aprendizajes de nuestros docentes. Dillenbourg, (2010).

Diremos también que un entorno virtual de aprendizaje se ha convertido en un espacio social por las múltiples interacciones, las comunicaciones sincrónicas y asincrónicas que se dan de manera virtual y real; permitiéndonos estar comprometidos en los diversos acontecimientos virtuales de aprendizaje. (Wallace, 2011; Garrison y Anderson, 2015).

En los entornos virtuales de aprendizaje, las interacciones son determinantes, ya que estas serán determinantes para compartir y construir sólidas comunidades virtuales de aprendizaje. (Tolme y Boyle, 2010; Stacey y Rice, 2012), así, es muy importante determinar tiempo y espacio en las diversas comunidades de aprendizaje virtual, ya que la interacción social activará y promoverá la participación, discusión, motivación en los entornos virtuales de aprendizaje y por ende las comunidades on line se fortalecerán. Liponnen et al. (2012).

En un entorno virtual de aprendizaje, la organización de la información en los espacios sociales es basta, otorgando a los estudiantes o usuarios un papel más proactivo, activo e innovador lo cual permite estar representado explícitamente. La brecha en estos espacios virtuales de aprendizaje genera condiciones para la interacción de manera que al relacionarse con otros cibernautas dan como resultado la integración de experiencias de aprendizaje en tiempo real. Debemos tener en cuenta que los estudiantes en los entornos virtuales son los protagonistas de sus espacios y aprendizajes, así como también son los diseñadores y productores de sus logros de aprendizaje. En este sentido, el rol protagónico que juega el estudiante es determinante en sus

aportaciones activas tanto en la base de sus conocimientos y perspectivas emocionales y cognitivas.

Cabe resaltar que los entornos virtuales de aprendizaje dan funcionalidad sistemática a la educación virtual y también presencial, otorgando a ésta el soporte, apoyo y complemento en las diversas actividades. Barberá y Badia, (2014).

En gran medida los entornos virtuales de aprendizaje son el soporte y funcionalidad de las diferentes tecnologías de información y comunicación como de los diferentes enfoques pedagógicos. En suma, un entorno virtual de aprendizaje utiliza una infinidad de herramientas digitales que contribuyen a la multiplicidad de funciones de estos como de información, comunicación, colaboración, cooperación, gestión de los aprendizajes para fortalecer los logros de aprendizaje de los estudiantes.

Los entornos virtuales de aprendizaje son ambientes que sirven para innovar en cuanto a las prácticas formativas online, para ello tenemos que tener el soporte tecnológico, planes y paradigmas acordes con el currículo actual enmarcados en el paradigma constructivista para la construcción del conocimiento referido a las competencias de uso tecnológicos para el desarrollo de habilidades tanto en el diseño de experiencias formativas virtuales como a las interacciones para el logro de aprendizajes por parte de los estudiantes.

La implementación de los entornos virtuales de aprendizaje significa una oportunidad y un reto en la renovación de las prácticas docentes por la alta tecnología que conlleva y las múltiples bondades que proporcionan. Estas acciones requieren una reflexión eminente de la forma de cómo afrontar el proceso de aprendizaje en el logro de las competencias por parte de todos los agentes educativos.

Es necesario hoy en día la implementación de los entornos virtuales de aprendizaje en nuestras instituciones educativas pues garantizan la mejora de la calidad de aprendizaje; para ello debemos tener en cuenta los planes de estudio de nuestros estudiantes, el desarrollo de las competencias de carácter tecnológico, los recursos y materiales para implementar los espacios virtuales que conllevarán a que el estudiante cumpla un rol activo en el logro de sus aprendizajes.

En tal medida cualquier plataforma digital posee características básicas e imprescindibles como la Interactividad, en donde el usuario (estudiante) utiliza la plataforma con plena conciencia ya que es el eje de su formación. Interacciones recíprocas de los actores educativos en las diversas plataformas de manera consiente y pertinente en la construcción de sus aprendizajes, siendo él

estudiante el principal agente de su formación. La flexibilidad es la forma de adaptar y adecuar la funcionalidad de los diversos sistemas en las instituciones educativas de acuerdo a sus peculiaridades, organizaciones, estilos y ritmos de aprendizajes. Siendo la escalabilidad el rendimiento del sistema de acuerdo al aumento del número de usuarios al utilizar las respectivas plataformas. Por último, tenemos a la Estandarización que se manifiesta en el mejoramiento del proceso interno y externo de los diversos cursos para su ordenamiento de manera pertinaz, clara y precisa para dar mejor funcionalidad a los aprendizajes de nuestros usuarios y/o estudiantes, Boneau (2017).

Una de las plataformas- la plataforma de e-e-learning que, desde un enfoque educativo, los estudiantes desarrollan sus habilidades para resolver problemas de auto-aprendizaje haciendo uso del internet a través de dispositivos como las tabletas, teléfonos, etc. Para incrementar sus conocimientos desde cualesquiera lugares del ciberespacio, Bullé Sofía (2019).

Por otro lado, los Blogs son plataformas utilizadas recurrentemente por todos los docentes para compartir información didáctica de manera sencilla y clara para que los estudiantes interactúen en los quehaceres educativos de forma oportuna e interactiva como por ejemplo: líneas de tiempo, pdf, videos, mapas mentales, pódcast, entre otros y que contribuirá a desarrollar conocimientos y al manejo de las Tics, *Echeverría Pablo (2018)*.

Los recursos empleados en el campo educativo los wikis son sistemas utilizados por millones de estudiantes para compartir infinidad de contenidos a través de las redes de internet. El potencial de los wikis en el aula es enorme debido a la eficacia y eficiencia de las tecnologías utilizadas. Los temas y aspectos que se pueden desarrollar en el aula abarcan la diversidad de contenidos del currículo de la educación primaria regular. Los grupos de estudiantes no solo aprenden a desarrollar contenidos e información, sino que también se motivan más a participar en experiencias de trabajo colaborativo y ver los resultados publicados en Internet. Los wikis en el sistema educativo surgieron del uso que hacen otros agentes del sistema educativo y de su importancia acumulativa en el ámbito educativo, Rosas Vila (2020).

Las redes sociales se manifiestan en los actores educativos cuando hacen uso de manera colaborativa toda la gama de información que tienen para darle a conocer a través de la red de internet, generando en los estudiantes aprendizajes significativos, favoreciendo en ellos seguridad y confianza al momento de interactuar y divulgar sus informaciones; Así, la satisfacción de los estudiantes en sus estudios utilizando estas tecnologías como herramienta complementaria es

satisfactoria, ya que les anima a ser mentores de otros estudiantes o ser mentores activos de sus propios compañeros al mismo tiempo, Alconcher (2018).

El repositorio actualmente es de vital importancia en la educación a distancia institucional ya que representa una fuente de información digital profesional, organizada y accesible para todos los miembros de la comunidad educativa en las diferentes regiones, Duperet Cabrera (2016).

Un archivo en línea o sitio web están dados por los recursos sincrónicos y asincrónicos que permite el aprendizaje de los estudiantes de sus diversas tareas, haciendo uso de información así como también archivos, páginas web, foro de novedades, contienen actividades tales como cuestionarios para autoevaluación, consultas y/o encuestas para mejora de los mismos, Miguez (2017).

Los foros se manifiestan en la comunicación recíproca que se da entre el docente-dicente. Aquí se provee áreas curriculares debidamente estructuradas y planificadas con recursos como foros, blog, etc. para la interacción entre los agentes educativos principales, dejando en claro que las intervenciones son recíprocas, Miguez (2017).

Las distintas interacciones en diversas áreas se ven reflejado cuando los estudiantes interactúan entre sí, la cual permite construir conocimiento de manera participativa y cooperativa. Estas áreas curriculares incluyen foros de discusión entre alumnos (que pueden incluir al docente o no), wikis, tareas grupales, entre otros, Perez (2018).

El nuevo enfoque virtual, espera que el docente no simplemente se centre en la transmisión de conocimientos sino en ser el guía, facilitador y acompañante de los procesos de aprendizaje de sus estudiantes, además debe ser un conocedor de las competencias digitales que atienda a las necesidades para promover aprendizajes cooperativos y significativos, estos se harán a través de debates, foros, blog, wikis de manera pertinente, respetando los espacios virtuales y haciendo uso de las redes sociales, Arboleda (2018).

En este sentido, se puede decir que la responsabilidad social tecnológica es obligatoria cuando es de dominio público, ya que todos los servicios que pueden promover la igualdad y la accesibilidad deben servir a los ciudadanos de manera consciente y honesta, Guilarte (2014).

Las competencias pedagógicas deben enmarcarse en la capacidad para aceptar propuestas que involucren el mejoramiento del desarrollo de los entornos virtuales; las competencias comunicativas se deben referirse en la capacidad para manejar herramientas tecnológicas como el blog, wiki, foros, entre otros; competencias tecnológicas referidas a manejar repositorios en

línea(imágenes, videos, documentos, etc); por ultimo encontramos a las competencias evaluativas centradas en ofrecer una retroalimentación oportuna de aprendizaje en el proceso de aprendizaje en los entornos virtuales, *Gisbert (2016)*.

Son las características que van a dar soporte a cada una de las plataformas para garantizar las distintas acciones como son: la infraestructura técnica necesaria, su accesibilidad y complejidad, el costo de acceso y mantenimiento, el nivel de conocimiento técnico requerido para utilizarla, la facilidad de navegación a través de su interfaz, la calidad de los sistemas de control de seguridad y acceso a procesos y materiales, Eficiencia en la administración de cursos ofrecidos, versatilidad en el seguimiento de altas y bajas de estudiantes, posibilidad de mantenimiento y actualización de la plataforma, *Belloch (2015)*.

Cuando se trata de plantear métodos de enseñanza y aprendizaje, la posibilidad de adaptar y utilizar otros escenarios educativos, de organizar herramientas y programas que faciliten el aprendizaje, llamamos al potencial organizativo y creativo completamente desarrollado del proceso de enseñanza; es así que el uso de las herramientas se debe tener en cuenta para diseñar y administrar programas educativos virtuales y con buenas posibilidades creativas. Posibilidad de organizar los contenidos mediante índices, organizadores gráficos, etc., para la mejora de los aprendizajes, *Belloch (2015)*.

Son diversas posibilidades de comunicación sincrónica y asincrónica entre los implicados en la acción formativa, combinados con nuevos retos, facilitando el intercambio de conocimientos entre los alumnos. Estas plataformas permitirán el uso de: foros o grupos de discusión, correo electrónico y mensajería interna, tableros de anuncios, calendarios, chat, audio, reuniones y/o videoconferencias, *Belloch (2015)*.

Es la secuencia y método para promover la innovación y el desarrollo óptimo de los procesos de conocimiento a través de estrategias pertinentes que brinden información relevante de manera coordinada en acciones formativas integradas para posibilitar el aprendizaje de los estudiantes, *Belloch (2015)*.

Organizamos y analizamos la información ilimitada para hacerla propia; El estudiante interpreta, modifica, organiza la información a través de foros, video conferencias, bibliotecas virtuales, libros electrónicos, wikis y redes sociales en un entorno virtual en donde sistematiza su información de acuerdo a sus expectativas en forma ética y pertinente, *CNEB (2016)*.

Debemos crear diversos materiales digitales de acuerdo a los propósitos planteados; permitiendo al estudiante editar, modificar y crear diversos formatos, imágenes, audios, videos, foros, etc. Para satisfacer sus necesidades y construir nuevos conocimientos que le sea significativo para la sociedad con alfabetización digital constante, *CNEB (2016)*.

Metodología

Los preceptos y argumentos proporcionados en la introducción abordan las temáticas de cómo influyen los entornos virtuales en el logro de aprendizajes de los estudiantes.

Entonces diremos que este estudio de investigación literaria empezó a abordar de manera panorámica y diagnóstica como avanzado la tecnología en cuanto a los entornos virtuales en la forma de vivir de las personas y educarse de los estudiantes; luego se abordó la tecnología en el campo educativo que se da de manera tridimensional tomando como referencia al aprendizaje inmersivo. En seguida se vio la importancia de los entornos virtuales en las diversas interacciones para el logro de los procesos pedagógicos de manera significativa.

Dependiendo del concepto del tema a tratar, se identifican diferentes conceptos que explican cada proceso y elemento de la interacción socioeducativa que genera la intervención en un ambiente virtual de aprendizaje para la realización del aprendizaje de los estudiantes. Por lo tanto, todas las herramientas y medios digitales se priorizan en un entorno virtual para permitir la comunicación sincrónica y asincrónica entre los participantes educativos de una manera completa, constructiva y dinámica. Por otro lado se referencia el diseño, accesibilidad, espacio y utilización de los entornos virtuales en el soporte, apoyo y complemento de las diversas actividades de interacción de los estudiantes.

Otras fuentes importantes fueron las presentadas por los distintos autores respecto a las diversas plataformas en los entornos virtuales que son de gran utilidad e innovación en el logro de los aprendizajes de los estudiantes para la mejora de su aprendizaje de manera virtual, semipresencial y presencial.

Cabe destacar lo planteado por el Currículo Nacional de Educación Básica en cuanto a los intereses y necesidades de nuestros estudiantes para fortalecer los entornos virtuales de manera ética y pertinente para de esta manera contribuir a nuevos conocimientos que le sea significativo en una sociedad digital constante y logren sus aprendizajes de manera autónoma.

Resultados y discusión

Se encontraron 31 artículos que trataban el tema de los entornos virtuales de aprendizaje y la interactividad en el ámbito educativo a distancia correspondiente a los diez últimos años, Luego se hizo una exhaustiva clasificación y depuración de aquellos que no se relacionaban con la educación virtual y específicamente con los entornos virtuales de aprendizaje, quedando 18 artículos científicos para el trabajo literario científico a desarrollar. Las fuentes visitadas fueron en las bibliotecas virtuales de CONCYTEC y otras fuentes diversas teóricas como las revistas indexadas de scopus, scielo, trabajos de investigación de la SUNEDU que brindaron el soporte académico y documental para la realización del presente artículo científico de investigación literaria. Jerarquizando las ideas clave respecto : a) contextualización y conceptualización de los conceptos principales; b) funcionalidad de los entornos virtuales de aprendizaje en espacios sincrónicos y asincrónicos; c) los tipos de interacción y espacios virtuales en los cuales se desarrollan los entornos virtuales; d) Diseño de los entornos virtuales y la utilidad en las clases presenciales, semipresenciales y a distancia y; e) la importancia de la dimensión afectiva en los entornos virtuales para el logro de los aprendizaje.

Los entornos virtuales de aprendizaje son aplicaciones informáticas estructuradas para la interacción entre todos los actores educativos en los diversos procesos pedagógicos de tal manera que existe una comunicación pedagógica a distancia, semipresencial y presencial en tiempo y espacio real, (Adell, Castellet y Gumbau, 2014).

La distribución de los materiales educativos en los entornos virtuales de aprendizaje se realiza de manera digital la cual permite la participación en los diversos eventos en línea.

Los entornos virtuales de aprendizaje utilizan un sin número de herramientas en las comunicaciones sincrónicas y asincrónicas para la gestión de los aprendizajes, por otro lado brinda el soporte tecnológico en los actores educativos optimizando el logro de los aprendizajes, (Areito, 2017). Por lo tanto, los entornos virtuales de aprendizaje se sirven de las redes para beneficio de la educación, (Duart y Sangrà, 2016).

Para garantizar un aprendizaje significativo, un entorno virtual de aprendizaje debe estar bien estructurado y diseñar un espacio virtual con finalidades formativas. Es decir que los entornos virtuales de aprendizaje deben considerar y priorizar actividades para que los actores educativos interactúen de manera sistemática en función del logro de los aprendizajes.

Los entornos virtuales de aprendizaje alojan a los espacios virtuales que son co-construïdos por todos los actores educativos. Los estudiantes son actores participativos, ya que son diseñadores y productores de sus conocimientos; también diremos que de acuerdo a sus interacciones los entornos virtuales se convierten en el soporte de la enseñanza a distancia, semipresencial y presencial, Barberá y Badia, (2014).

En los entornos virtuales, las interacciones en las diversas herramientas digitales juegan un papel importante porque de ellas depende la creación de las diversas creaciones de comunidades de aprendizaje que posibilitan el desarrollo de las competencias en el campo cognitivo, afectivo y social necesarios en todo proceso educativo virtual. A través de los entornos virtuales y en el campo socio-afectivo que son necesarias para fortalecer las relaciones interpersonales entre todos los actores educativos como son: los estudiantes, profesores, tutores, etc.; aminorando así la distancia a través de la comunicación. Es decir, se usa el concepto de distanciamiento transaccional, (Gunawardena y Stock, 2014)

En un entorno de aprendizaje virtual, “el papel realmente innovador de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en la educación a distancia es intentar reducir el espacio transaccional entre docentes y alumnos en favor de la interacción entre estos”, Cenich y Santos (2005); Siguiendo en respuesta, Lehman (2017) comenta en su investigación sobre cómo crear presencia en la educación a distancia que el concepto de presencia debe abrazar la emoción y considerar la interacción, el comportamiento y la cognición, es decir, debe ubicar el aprendizaje debido a dos dimensiones: la dimensión cognitiva y la dimensión efectiva, también se consideran las interacciones. Señaló que el concepto utiliza técnicas sincrónicas y asincrónicas como resultado de interacciones activas entre varios factores, como la emoción.

Otro aspecto a considerar en cuanto a los procesos de comunicación es el concepto de presencia social, que ha cobrado relevancia en los últimos años como un importante campo de investigación, que refleja cómo el entorno social afecta la motivación y las actitudes hacia el proceso de enseñanza y aprendizaje, y en virtual sentido de pertenencia en el entorno. Gunawardena y Stock (2014), En los diferentes interacciones que se dan en los entornos virtuales, y refiriéndose a las comunidades virtuales, menciona que “tienen la función de mediar y facilitar que exista un clima emocionalmente positivo en el desarrollo de los intercambios comunicativos y la comunicación cotidiana” (2001, página 180). Este tipo de interacción tiene implicaciones en la motivación para el aprendizaje.

En un entorno virtual las interacciones en las formas de comunicación están determinados de cómo los estudiantes adquieren ciertos códigos de comunicación en la sincronía y asincronía para expresar sus actividades y emociones, por ende, las dimensiones afectivas y cognitivas siempre están presentes en la modalidad de comunicación, ya que son fundamentales para el pleno desarrollo de los aprendizajes en estos entornos virtuales, Gálvez (2015).

Así, los resultados nos permiten destacar que los entornos virtuales de aprendizaje se evalúan positivamente en términos de rendimiento académico, incluido el cumplimiento de las metas y objetivos del artículo de investigación de la literatura sobre la complementariedad virtual del aprendizaje presencial y semipresencial. Entonces el estudiante interpreta, modifica, organiza la información a través de foros, video conferencias, bibliotecas virtuales, libros electrónicos, wikis y redes sociales en un entorno virtual en donde sistematiza su información de acuerdo a sus expectativas en forma ética y pertinente, *CNEB (2016)*.

Conclusiones

Los Entornos Virtuales de Aprendizaje son espacios que brindan a los agentes educativos alternativas de transibilidad en los distintos modelos de aprendizaje, desde el modelo transmisivo hasta los modelos basados en la construcción del conocimiento. Permitiendo de esta manera a los estudiantes desarrollen sus potencialidades y se conviertan en agentes activos en sus diversos procesos de aprendizaje para el logro de sus aprendizajes y por otro lado los docentes son facilitadores en la construcción y apropiación del conocimiento.

Con la creación de un Entorno Virtual de aprendizaje, los compartimientos de los agentes educativos se sistematizan, toda vez, que se desarrolla un aprendizaje interactivo en las diversas herramientas digitales que comparten actividades, materiales, recursos que conlleva al logro de los aprendizajes.

El currículum juega un papel preponderante en la formación integral de nuestros estudiantes, ya que desarrolla la competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por las Tics, permitiendo que nuestros estudiantes vivencien e interactúen de manera coherente en los diversos entornos de aprendizaje de manera autónoma, con ética y responsabilidad en función al logro de sus aprendizajes.

En un ambiente virtual de aprendizaje, el rol del docente emerge como una figura desapegada que es una experiencia formativa exitosa, que es capaz de diseñar y regular el ambiente virtual de

aprendizaje, utilizando diversas herramientas digitales para innovar en la educación de manera relevante y sostenible, permitiendo a los estudiantes crear actividades virtuales y entidades funcionales en el espacio.

La interacción y la comunicación en entornos virtuales de aprendizaje se ven como procesos complejos que deben desarrollarse y estudiarse desde múltiples perspectivas, incluidas las dimensiones cognitiva, social y emocional de aprendizaje teniendo como base una educación a distancia, presencial y semipresencial que se desarrollan en los diversos espacios de los entornos virtuales de aprendizaje.

En los entornos virtuales de aprendizaje la interacción y la comunicación se da de manera sincrónica y asincrónica, ya que el estudiante como el docente emplea una serie de recursos y estrategias que le ayudan a relacionarse con sus compañeros, tratando de interactuar en los diversos espacios que nos brinda las plataformas virtuales para el logro de los aprendizajes.

Referencia

1. ACEReSearch (2005). Monitoreo e Informe de la Evaluación del Aprendizaje. Continuidad y crecimiento: Consideraciones clave en la mejora educativa y la rendición de cuentas. Geoff N. Masters. Recuperado de http://research.acer.edu.au/cgi/viewcontent.cgi?article=1009&context=monitoring_learning [2016, 16 marzo].
2. Adell, J. (2017). Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la información. EDUTECH. Revista Electrónica de Tecnología Educativa,
3. www.uib.es/depart/gte/revelec7.html.
4. Adell, j., Castellet, J., & Gumbau, J. (2014). Selección de un entorno virtual de enseñanza/aprendizaj de código fuente abierto para la Universitat Jaume I
5. Aguerro, Inés (2009). Conocimiento complejo y competencias educativas. Recuperado de: <http://www.ibe.unesco.org/en/services/publications/ibe-working-papers.html> [2016, 16 marzo].
6. Aretio LG (2017) Unidades didácticas y guías didácticas en la UNED:(orientaciones para su elaboración). Universidad Nacional de Educación a Distancia.

7. Allueva, P. (2012). Conceptos básicos sobre metacognición. En P. Allueva, *Desarrollo de habilidades metacognitivas: programa de intervención* (págs. 59-85). Zaragoza: Consejería de Educación y Ciencia. Diputación General de Aragón.
8. Amadio, M. Operti, R. Tedesco, J.C. (2014). Un currículo para el siglo XXI: Desafíos, tensiones y cuestiones abiertas. Investigación y prospectiva en educación. Unesco: [Documentos de Trabajo ERF, No. 9].
9. Barbera, E. & Badia, A. (2014) Educar con aulas virtuales: Orientaciones para la innovación en el Proceso de enseñanza y aprendizaje, Madrid: A. Machado.
10. Barber, M. y Mourshed, M. (2008). Cómo hicieron los sistemas educativos con mejor desempeño del mundo para alcanzar sus objetivos. Santiago: PREAL. Recuperado de: http://www.oei.es/pdfs/documento_preal41.pdf [2016, 16 marzo].
11. Bransford, J.D., Brown, A.L., & Cocking, R.R. (1999). How people learn: brain, mind, experience and school. NAP, Washington, DC. Coll, César; Martín, Elena; Molina, Víctor (2006).
12. Bello, D. (2018.). *Educación virtual: aulas sin paredes*. (Comunidades Virtuales de Aprendizaje Colaborativo, Ed.). Recuperado de Educar.org: <http://www.>
13. Coll, C. Martín, E. (2009). Vigencia del debate curricular. Aprendizajes básicos, competencias y estándares.
14. Dorado, C. (2011). *Metacognición: aprendizaje y desarrollo II*. Recuperado de https://www.uam.es/personal_pdi/psicologia/cmessina/PPT/metacognicion_2011.pdf
15. Duart, J.M. & Sangrà, A. (2010). Aprender en la virtualidad. Barcelona: Gedisa/EDIUOC.
16. Duart, J, Gil. M., Pujol, M & Castaño, J. (2018), La Universidad en la sociedad RED, usos de la internet en educación superior, Barcelona: Ariel
17. El currículo al debate. Revista PRELAC, 6-27, 50-63. Recuperado de <http://unesdoc.unesco.org/images/0015/001516/151698s.pdf> [2016, 16 marzo].
18. Esposito, E. (2009). *Una breve aproximación al constructivismo: Consideraciones sistémicas y epistemológicas*. Recuperado de Jupixweb: http://www.jupixweb.de/2009/11/26/consideraciones_sistemicas_y_epistemologicas

19. Flores, K. & Bravo, M. (mayo, 2012). Metodología PACIE en los Ambientes Virtuales de Aprendizaje para el logro de un Aprendizaje Colaborativo. *Diálogos Educativos*, 12(24), 3-17. Recuperado de <http://www.dialogoseducativos.cl/revistas/n24/flores>
20. Garrison, D.R & Anderson, T. (2015), El e-learning en el siglo xxi: Investigación y práctica, Barcelona:Octaedro (Versión original: E-learning in the 21 st century, RoutledgeFalmer, 2013).
21. Hess, K. K. (2012). Learning progressions in K-8 classrooms: How progress maps can influence classroom practice and perceptions and help teachers make more informed instructional decisions in support of struggling learners (Synthesis Report 87).
22. Ly, S., Saadé, R., & Morin, D. (2017). Immersive learning: Using a web-based learning tool in a phd course to enhance the learning experience. *Journal of Information Technology Education Research*, 16, 227-246. doi: <https://doi.org/10.28945/3732>
23. Lehman, R. (2017), *Creating Presence in Distance Education*: <http://www.uwex.edu/disted/training/presence>. htm Fecha de consulta: 2 de marzo de 2017.
24. Lipponen, L., Rahikainen, M., Hakkarainen, K., & Palonen, T. (2012). Effective participation and discourse through a computer network: Investigating elementary students computer supported interaction. *Journal of Educational Computing Research*, 27,355-384. Martínez, F. y Prendes, M. (Coord) *Nuevas tecnologías y Educación* (pp 93-112), Madrid: Pearson.
25. Moore, M. y Anderson, W. (eds.) (2013), *Handbook of Distance Education*, Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.Ortiz, A. (2015), *Negroponte, N. 2015. Being digital*. A. A. Knopf, 2005 (traducción al castellano: *El mundo digital*. Barcelona: Ediciones B, 2015).
26. Osses, S. & Jaramillo, S. (julio, 2018). Metacognición: un camino para aprender a aprender. *Estudios Pedagógicos*, 34(1), 187-197. Recuperado de <http://mingaonline.uach.cl/pdf/estped/v34n1/art11.pdf>
27. Tolmie, A. & Boyle, J. (2010). Factors influencing the success of computer mediated communication (CMC) environments in university teaching: a review and case study, *Computers & Education*, 34 (2), 119-140.

28. Wallace, P. (2011). La Psicología de Internet. Barcelona/Buenos Aires/México: Paidós.
[Versión Original: The Psychology of the Internet, Cambridge University Press: Reino Unido.

© 2022 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).