

Universidad Pedagógica Nacional

Francisco Morazán

Vicerrectoría de Investigación y Posgrado

Dirección de Posgrado

Maestría Gestión de la Educación



Tesis de Maestría

“Importancia de los ambientes físicos, virtuales e informales de enseñanza-aprendizaje para los estudiantes del I y II ciclo. Un análisis de la Escuela Marco Aurelio Soto del municipio de Gualaco, Olancho”

Tesista

Eliany Yadira Munguía Solís

Asesor de Tesis

Dr. Guillermo Pineda

“Importancia de los ambientes físicos, virtuales e informales de enseñanza-aprendizaje para los estudiantes del I y II ciclo. Un análisis de la Escuela Marco Aurelio Soto del municipio de Gualaco, Olancho”

Universidad Pedagógica Nacional

Francisco Morazán

Vicerrectoría de Investigación y Posgrado

Dirección de Posgrado

Maestría Gestión de la Educación



Título

“Importancia de los ambientes físicos, virtuales e informales de enseñanza-aprendizaje para los estudiantes del I y II ciclo. Un análisis de la Escuela Marco Aurelio Soto del municipio de Gualaco, Olancho”

Tesis para obtener el título de

Máster en Gestión de la Educación

Tesista

Eliany Yadira Munguía Solís

Asesor de Tesis

Dr. Guillermo Pineda

San Pedro Sula, mayo 2025

AUTORIDADES

Dra. LEXY CONCEPCIÓN MEDINA MEJÍA

Rectora

Dra. ANA MELISSA MERLO ROMERO

Vicerrectora Académica

MSc. JOSÉ DARÍO CRUZ ZELAYA

Vicerrector Administrativo

Dr. JOSÉ HERNÁN MONTÚFAR CHINCHILLA

Vicerrector de Investigación y Posgrado

MSc. CARLOS GERARDO AGUILAR NÚÑEZ

Vicerrector de Educación Abierta y a Distancia

Dr. HERMES ALDUVÍN DÍAZ LUNA

Vicerrector de Internacionalización

MSc. BARTOLOMÉ CHINCHILLA CHINCHILLA

Vicerrector de Vida Estudiantil

MSc. KAREM EUGENE AMADOR SIERRA

Secretaria General

Dr. ROGERS DANIEL SOLENO

Director de Posgrado

DEDICATORIA

A Dios por darme el privilegio de tener el milagro de la vida.

A mi madre Mariana Solís, por ser mi motor de inspiración.

A mi padre José Munguía, por su fortaleza e inspiración

AGRADECIMIENTO

A Dios por darme la sabiduría e inteligencia necesaria para superar cada reto durante el proceso.

A mis padres por el apoyo que me brindaros en cada momento durante el desarrollo del proyecto.

A el P. Gabriel Ramírez por motivarme a iniciar este proyecto y sus consejos de ánimo cada día, que fueron de mucha ayuda para no desmayar.

A mi asesor de Tesis Dr. Guillermo Pineda quien con su experiencia y basto conocimiento enriqueció mi investigación.

A Beatriz por su apoyo y disponibilidad de tiempo.

A la directora Xiomara Osorio, subdirectora Luz Hernández, cuerpo docente y estudiantes de la escuela Dr. Marco Aurelio Soto por su valiosa participación y colaboración durante la investigación.

A mis hermanos Pablo Alejandro Munguía, Elvin Orlando Munguía y Sandra Munguía por todo su apoyo.

A mis sobrinas Aracely Sarmiento y Karen Castillo por su colaboración y apoyo.

A todos los docentes, compañeras y compañeros que de una u otra forma colaboraron para que esta investigación fuera posible.

¡Muchas gracias!

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	1
Parte I: Marco Metodológico	4
Capítulo 1: Construcción del objeto de estudio	4
1.1 Contextualización del problema de investigación	4
1.2 Enunciado del problema	5
1.3 Sub-preguntas de investigación	6
1.4 Objetivo general de la investigación.....	6
1.5 Objetivos específicos de investigación	6
1.6 Justificación de la investigación.....	7
1.7 Delimitación	8
1.8 Viabilidad de la investigación	8
Capítulo 2: Metodología de la Investigación	9
2.1 Enfoque de la investigación.....	9
2.2 Tipo y diseño de la investigación.....	11
2.3 Variables y categorías de análisis	12
2.4 Población y la muestra	14
2.5 Estrategia de recolección	15
PARTE II: CAPÍTULO 3. MARCO TEÓRICO	16
3.1 Antecedente	16
3.2 Ambientes de enseñanza-aprendizaje	17
3.2.1 El papel de los docentes en los ambientes de enseñanza-aprendizaje.....	18
3.2.2 Ambiente físico o áulico educativo.....	19
3.2.3 Instalación arquitectónica como parte de la formación educativa	21
3.2.4 Maneras de disponer del espacio del aula de clases	22
3.3 Espacios de aprendizaje	24
3.3.1 Ambiente virtual.....	25
3.3.2 TIC's en los ambientes virtuales de educación.....	27
3.4 Rol del docente en los ambientes virtuales.....	30
3.5 Software como parte de los ambientes virtuales.....	31
3.6 Alfabetización digital como mejora de los ambientes virtuales.....	32
3.6.1 Ventajas y desventajas de la alfabetización digital.....	32

3.7 Microsoft 365 como herramienta para los ambientes virtuales	33
3.8 Plataformas virtuales.....	34
3.9 Ambiente informal	34
3.9.1 Áreas verdes como espacios informales de aprendizaje.....	36
3.9.2 Museos brindan aprendizaje informal	37
3.9.3 Bibliotecas como espacios de aprendizaje informales	38
3.10 Enseñanza-aprendizaje.....	38
3.10.1 Aula invertida como estrategia del proceso de enseñanza-aprendizaje.....	41
3.10.2 La gamificación como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje.....	43
3.11 Enseñanza.....	46
3.11.1 Perspectivas de la enseñanza.....	47
3.12 Aprendizaje.....	48
3.12.1 Teorías del aprendizaje.....	48
3.12.2 Tipos de aprendizaje significativo	49
3.12.3 Estilo de aprendizajes.....	50
3.12.4 El aprendizaje se da a lo largo de la vida.....	53
3.12.4.1 Importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.	53
3.13 Clasificación de las estrategias de aprendizaje	56
3.14 Enfoques de enseñanza aprendizaje	56
3.14.1 Algunos puntos importantes para mejorar el desarrollo de la calidad educativa.....	57
PARTE III: CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y CONCLUSIONES	59
4.1 RESULTADOS Y PRINCIPALES HALLAZGOS.....	59
4.2 Datos generales de la encuesta serían	59
4.3 Dimensión 2. Ambiente virtual.....	67
4.4 Dimensión III: Ambiente informal	72
4.5 Análisis de resultados cualitativos obtenidos en la entrevista	76
4.5.1 Entrevistas codificadas	76
4.6 Triangulación de datos cuantitativos y cualitativos.....	89
CONCLUSIONES	91
Referencias	95
ANEXOS	100

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Ambientes positivos y motivantes en el aula	21
Figura 2	Maneras de organizar el espacio del aula de clases.....	23
Figura 3	Entorno virtual de enseñanza y aprendizaje	28
Figura 4	Rol del docente en los ambientes virtuales de aprendizaje	30
Figura 5	Tipos de gamificación	45
Figura 6	Relación de los elementos del Proceso de Enseñanza – Aprendizaje	46
Figura 7	Actividades propuestas para cada estilo de aprendizaje VARK	52
Figura 8	Elementos que caracterizan los estilos de aprendizaje	55
Figura 9	Enfoques de aprendizaje y sus métodos	57
Figura 10	Edad de los encuestados	59
Figura 11	Sexo de los encuestados.....	60
Figura 12	Jornada de estudio	61
Figura 13	Grado que cursan los estudiantes	61
Figura 14	Estado de los pupitres	62
Figura 15	Condiciones en la infraestructura de la institución	63
Figura 16	Utilidad de los recursos didácticos	64
Figura 17	Material educativo	65
Figura 18	Recursos didácticos que debe existir en un aula de clases	66
Figura 19	Navegación general del internet	67
Figura 20	Tiempo de navegación para realizar tareas.....	68
Figura 21	Buscadores usados para realizar tareas	69
Figura 22	Conocimiento de plataformas educativas	70
Figura 23	Tareas en Microsoft Office.....	71
Figura 24	Laboratorios en el centro educativo.....	72
Figura 25	Biblioteca del centro educativo	73
Figura 26	Áreas de recreación del centro educativo.....	74
Figura 27	Huerto escolar	74
Figura 28	Seres vivos en ecosistema del centro educativo	75

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 2	Operacionalización de las categorías	13
Tabla 3	Elementos que influyen en el ambiente áulico.....	20
Tabla 4	Ventajas y desventajas de las Tic's en la educación	29
Tabla 5	Metodologías para la enseñanza aprendizaje	40
Tabla 6	Ventajas y desventajas del aula invertida	43
Tabla 7	Categorías del modelo VARK.....	51
Tabla 8	Codificación y datos de los entrevistados.....	76
Tabla 9	Entrevista con código M. 1.....	77
Tabla 10	Entrevista con código M. 2.....	80
Tabla 11	Entrevista con código M. 3.....	82
Tabla 12	Entrevista con código M. 4.....	84
Tabla 13	Entrevista con código M. 5.....	87

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1. Cuestionario a estudiantes sobre enseñanza-aprendizaje de tercer y sexto grado.....	100
Anexo 2. Consentimiento y datos generales del estudiante.....	101
Anexo 3. Cuestionario de ambientes físicos de los estudiantes	102
Anexo 4. Cuestionario de ambientes virtuales de los estudiantes	103
Anexo 5. Cuestionario de ambientes informales de los estudiantes	104
Anexo 6. Entrevista a docentes sobre los ambientes de enseñanza aprendizaje de I y II de ciclo	105
Anexo 7. Consentimiento informado y datos generales del docente	106
Anexo 8. Entrevista ambiente físico y virtual	107
Anexo 9. Entrevista ambiente informal.....	108

RESUMEN

La presente investigación es muy importante para lograr comprender como influyen los ambientes de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de I y II ciclo de la escuela Marco Aurelio Soto del municipio de Gualaco, Olancho. Cabe señalar que los ambientes de enseñanza - aprendizaje son de suma importancia para el desarrollo educativo por tal razón se explica que existen diferentes ambientes físicos que se desarrollan en las aulas de clases y en la cual existe una interacción directa con el alumno, virtuales que se manejan en un plano desde el punto de vista tecnológico por medio de plataformas digitales y programas especializados, por último, están los informales, estos se desarrollan fuera de las aulas de clases.

Por tal razón, se demuestra en esta investigación que el tipo de ambiente influye y son cruciales para el desarrollo educativo, ya que cada uno ofrece diferentes formas de interacción y aprendizaje, mejorando la calidad educativa. Para esto se utilizó un enfoque metodológico mixto para entender la opinión de estudiantes y maestros de los docentes de la Escuela Marco Aurelio Soto.

Los resultados de la investigación muestran que los docentes aducen que hay muchos espacios informales en la institución, pero no están en las condiciones adecuadas para la enseñanza-aprendizaje de los alumnos, no existe una capacitación profesional sobre el uso de herramientas Tic's lo cual es otro obstáculo, los espacios físicos forman parte fundamental para el desarrollo de los estudiantes y al no contar con el apoyo institucional; los maestros son los que aportan directamente de sus bolsillos para mantener un ambiente agradable que permita mantener el interés de los niños. Por otro lado, en la encuesta de los estudiantes en la figura 22 no sabe de la existencia de plataformas para hacer tareas, sin embargo, la mayoría utiliza el internet por menos de dos horas para realizar sus tareas, esto da la medida que, si saben utilizar herramientas, pero no cuentan tampoco con una formación escolar adecuada para el uso de Tic's.

Palabras claves: Enseñanza-aprendizaje, ambiente físico, ambiente virtual, ambiente informal.

INTRODUCCIÓN

Con este proyecto se busca obtener resultados positivos para la educación permitiendo dar a conocer la importancia de los ambientes físicos, virtuales e informales obteniendo así aprendizajes de calidad, creativos, dinámicos y que servirán en la vida diaria de cada uno de los educandos de la institución.

Los ambientes de aprendizaje son todos aquellos espacios que forjan una enseñanza-aprendizaje al ser humano a lo largo de la vida, que sirven para adquirir conocimientos y enseñar y fortalecer valores. Por tanto, estos espacios de aprendizaje son cruciales en nuestra vida diaria encontrando entre ellos los espacios físicos, virtuales e informales que aportan una enseñanza significativa a nuestro conocimiento.

Según los autores Hernández y Cortez (2021):

Desde los ambientes de aprendizaje se debe tener en cuenta la infraestructura, materiales o recursos de apoyo para brindar espacios adecuados a la necesidad de los alumnos, además de esto se debe trabajar en el aumento de la iniciativa; la creatividad, la capacidad e interacción del individuo. Frente a este proceso se aplica la enseñanza-aprendizaje que facilita la convivencia escolar de los estudiantes (p. 12).

Ahora bien, de los ambientes físicos en los centros educativos; el aula de clases es el espacio donde se desarrolla la enseñanza-aprendizaje, estos mismos deben de conservar un ambiente seguro y adecuado en donde se pueda generar una educación pertinente para cada uno de los estudiantes del I y II ciclo. Por tal razón, se tomó en cuenta la opinión de Gareca (2018) en donde explica que:

Las aulas no se rigen a un diseño del espacio que refleje el plan de estudios del estudiante que se desea formar, puesto que en general son proyectadas bajo el objetivo de generar un espacio de acogida basados todavía en modelos educativos conductistas; que no responden a las necesidades didácticas actuales. (p. 10)

Del mismo modo, las aulas de clases deben contener un diseño atractivo e interesante que transmitan a cada uno de los educandos un ambiente que responda a sus necesidades de enseñanza-aprendizaje, con material didáctico actualizado que permita responder a las interrogantes que tengan estos en cada tema impartido según las asignaturas. Ahora bien, según lo citado por el autor Saza-Garzón (2016) este mencionó que:

Los ambientes virtuales de aprendizaje tienen elementos que los hacen totalmente diferentes a entornos académicos tradicionales, algunos de estos son el espacio físico; en un ambiente virtual no existe como tal, en consecuencia el espacio es una plataforma de sistema de gestión de aprendizaje LMS¹ entre los cuales hay plataformas como Moodle², blackboard³, chamilos⁴ entre otros, cuales funcionan como un medio para alojar archivos, actividades y comunicación, además presta servicios de alojamiento y repositorios de tareas, prestando herramientas de retroalimentación y de comunicación para compartir conocimiento, esta plataforma requiere que los estudiantes y docentes estén en constante conexión. (p. 106)

En cuanto a esto, al referirnos sobre los ambientes virtuales generalmente se procesan como una utopía tanto para los estudiantes, como para los docentes en la educación pública, pues no se cuenta con una formación para desempeñarse en el campo virtual lo cual puede derivar un ambiente tenso y poco atractivo por el hecho que para implementar este tipo de aprendizaje debemos estar en actualización constante para con la tecnología.

¹ Es un sistema de gestión de aprendizaje online desarrollado en un entorno virtual, al que accedemos gracias a una conexión a internet, en el cual podemos aprender y formarnos. Permite administrar, distribuir y evaluar actividades de formación programadas dentro de un proceso de enseñanza en línea o e-Learning.

² Es un sistema de gestión de aprendizaje (LMS) diseñado para proporcionar a educadores, administradores y alumnos un único sistema robusto, seguro e integrado para crear entornos de aprendizaje personalizados.

³ Es una plataforma de aprendizaje en línea diseñada para brindar soluciones educativas digitales a instituciones académicas, desde escuelas primarias hasta universidades.

⁴ Es un sistema para gestión de la formación (Learning Management System) diseñado para apoyar a la educación online (frecuentemente denominada e-learning).

Cabe mencionar que los ambientes virtuales permiten un crecimiento profesional desde casa, el cual permite ajustar horarios adecuados, sin embargo, es un tanto complejo ya que muchos docentes se resisten a un cambio por considerarlo un ambiente tenso por no contar con el conocimiento suficiente por su falta de preparación en las diferentes plataformas y aplicaciones web, exponiendo a un bajo rendimiento académico ante emergencias tal y como pasó en la pandemia del COVID en el año 2019.

Por otro lado, los ambientes de enseñanza-aprendizaje informales se refiere a los que el aprendizaje ocurre de manera extracurricular, es decir, fuera del aula de clases. En este ambiente generalmente los niños son impulsados por sus intereses y curiosidad adquiriendo conocimiento y habilidades de una manera libre y espontánea y lo que favorece el desarrollo de habilidades sociales y emocionales, esto se puede dar de manera colectiva, en parejas o de manera individual según las necesidades de aprendizaje de los niños.

Teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente se toma a bien reflexionar sobre: **¿Cuál es la importancia de los ambientes físicos, virtuales e informales de enseñanza-aprendizaje para los estudiantes del I y II ciclo de la escuela Marco Aurelio Soto del municipio de Gualaco, Olancho?**

En conclusión, la investigación este planteamiento se relaciona con la gestión educativa, porque permite tomar decisiones para mejorar los entornos del sistema educativo. Y al centrarse en el punto de innovación y el perfeccionamiento de la calidad educativa, se establece una conexión directa con los ambientes físicos, virtuales e informales de enseñanza – aprendizaje, promoviendo espacios que faciliten la equidad y la mejora continua en los procesos educativos por la necesidad de aumentar el rendimiento académico, fortalecer los conocimientos y valores de los estudiantes de la escuela Marco Aurelio Soto.

Parte I: Marco Metodológico

En esta sección del proyecto de investigación se estará presentando la contextualización del objeto de estudio, el enunciado del problema que se identifica para la oportuna realización de la investigación, también se estará planteando la pregunta general y preguntas específicas, así como el objetivo general y los objetivos específicos que nos permiten consolidar la investigación. Además, se destacan la justificación, delimitación y viabilidad de la investigación.

Capítulo 1: Construcción del objeto de estudio

1.1 Contextualización del problema de investigación

El Centro Educativo Básico Escuela Gubernamental Dr. Marco Aurelio Soto es una institución pública multigrado que se encuentra ubicada en el barrio El Colegio, Municipio de Gualaco, Departamento de Olancho.

En cuanto a las actividades que cada docente debe cumplir en la institución está la de mantener un portafolio actualizado el que puede ser físico o digital donde debe incluir su planificación diaria. Estos puntos colaboran para que los ambientes de aprendizaje sean propicios para cada uno de los estudiantes ya que el proyecto va centrado en los mimos, buscando una enseñanza-aprendizaje de calidad en donde se involucren todos los estudiantes y docentes del centro educativo y así brindar ambientes físicos, virtuales e informales sanos y adecuados para el crecimiento escolar educativo.

Ahora bien, para concatenar los ambientes de aprendizaje y los docentes, tomamos en cuenta lo que citó Castro (2019) sobre la conceptualización de ambiente donde explica que:

Cuando se habla de ambientes de aprendizaje, es mucho lo que dice la literatura al respecto, lo cual parte desde entornos constructivistas y tradicionales, espacios virtuales, interacciones y comunicaciones, la influencia de los docentes y su creatividad, hasta cómo pueden construirse para que sean efectivos. (p. 42)

En conclusión, los ambientes de enseñanza-aprendizaje deben ir de acuerdo con el enfoque con el que se esté trabajando, por lo tanto, no son estables; por el hecho que con el tiempo se van desarrollando nuevos modelos de enseñanza-aprendizaje.

1.2 Enunciado del problema

El tema de los espacios de enseñanza-aprendizaje se presenta como una problemática tanto para los estudiantes como para los docentes del centro educativo Marco Aurelio Soto dando a conocer la falta de motivación por la evidente carencia de recursos para el desarrollo de estas. Para ilustrar, cuando se les presentan tareas virtuales es un dilema para ellos pues no se encuentran adaptados para el entorno digital y las formaciones extracurriculares en las que se puedan formar con conocimientos positivos son escasos en el municipio.

Por tal razón, el autor Aguilar (2020) consideró que:

Es importante considerar que el proceso de aprendizaje va más allá de la educación escolar, pero es dentro del sistema educativo donde el sujeto aprende a interactuar con otros grupos que difieren en tradiciones, costumbres o creencias. La escuela se convierte en la institución capaz de formar integralmente al sujeto hasta que adquiera su condición ontológica de llegar a ser lo que es en relación con los otros. (p. 215)

Partiendo de esto, se entiende que cada uno los ambientes de enseñanza-aprendizaje es un desafío para adquirir conocimiento, tal es el caso que si en un ambiente físico (aula de clase) no tiene las condiciones adecuadas el estudiante se desmotivará por no encontrar un atractivo que interactúe con sus intereses, por otro lado, el ambiente virtual es un reto total cuando no se cuenta con las herramientas y el conocimiento necesario y respecto al ambiente informal, es un tanto arriesgado por el hecho que no hay una certeza si este aprendizaje sea positivo o negativo.

Asimismo, tomamos en cuenta lo citado por Castro (2019) donde señaló que:

El ambiente de aprendizaje está constituido por todos los elementos físico-sensoriales, como la luz, el color, el sonido, el espacio, el mobiliario, etc., que caracterizan el lugar

donde un estudiante ha de realizar su aprendizaje, los cuales deben tenerse en cuenta para que este sea posible, con el fin de que el alumno potencie sus capacidades. (p. 43)

Sin duda alguna esto deriva a una reflexión la cual conlleva una pregunta principal definida para esta investigación que es la siguiente:

¿Cuál es la importancia de los ambientes físicos, virtuales e informales de enseñanza-aprendizaje para los estudiantes del I y II ciclo de la escuela Marco Aurelio Soto del municipio de Gualaco, Olancho?

1.3 Sub-preguntas de investigación

1. ¿Cómo se conciben los espacios de aprendizaje físicos, virtuales e informales por parte de los docentes y estudiantes?
2. ¿Cómo perciben los estudiantes del I y II ciclo la organización del espacio y los materiales didácticos utilizados para la enseñanza aprendizaje en el aula de clases?
3. ¿Cuáles son los conocimientos que tienen los estudiantes de I y II ciclo, sobre la utilidad y manejo las Tecnologías de Información y Comunicación TIC's?
4. ¿Qué escenarios no áulicos de enseñanza-aprendizaje existen en el centro educativo y con qué frecuencia los visitan los estudiantes del I y II ciclo de la escuela Marco Aurelio Soto?

1.4 Objetivo general de la investigación

- Conocer la importancia de los ambientes físicos, virtuales e informales de enseñanza-aprendizaje para los estudiantes del I y II ciclo de la escuela Marco Aurelio Soto del municipio de Gualaco, Olancho.

1.5 Objetivos específicos de investigación

1. Analizar la manera que conciben los espacios de aprendizaje físicos, virtuales e informales los docentes y estudiantes.
2. Describir la percepción que tienen los estudiantes del I y II ciclo sobre la organización del espacio y los recursos didácticos utilizados para la enseñanza-aprendizaje en el aula de clases.

3. Identificar el conocimiento que tienen los estudiantes de I y II ciclo, sobre la utilidad y manejo de las Tecnologías de Información y Comunicación TIC's.
4. Describir los escenarios no institucionales de enseñanza aprendizaje que existen en el centro educativo para qué sean visitados con frecuencia por estudiantes del I y II ciclo de la escuela Marco Aurelio Soto.

1.6 Justificación de la investigación

Es relevante plasmar en esta investigación la importancia que tienen los ambientes físicos, virtuales e informales, para garantizar una enseñanza-aprendizaje de calidad, considerando que es pertinente una educación de calidad para los estudiantes.

También, en el contexto específico de los estudiantes del I y II ciclo de la Escuela Marco Aurelio Soto, en Gualaco, Olancho, esta investigación busca resaltar cómo la interacción de estos tres tipos de ambientes fomenta el aprendizaje efectivo, el bienestar emocional y el fortalecimiento de habilidades sociales. Al realizar este estudio se aportará una perspectiva integral para con la educación, complementando con elementos tradicionales y modernos que son los que responden a las necesidades de las comunidades estudiantiles actuales.

Asimismo, los hallazgos de esta investigación serán una guía o una herramienta que permitirán aplicar mejoras en las estrategias pedagógicas de la institución y su distrito. Además, esta investigación puede inspirar nuevas líneas de estudio centradas en la innovación educativa como lo es el uso de tecnología, la creación de espacios educativos inclusivos, y el impacto del aprendizaje experiencial en contextos rurales.

Para finalizar, este trabajo será valioso para los tomadores de decisiones, porque proporcionará datos concretos y recomendaciones basadas en evidencia, esto facilitará la inversión de infraestructura, formación docente y recursos educativos. Su carácter inventor se enfoca en el abordaje de tres dimensiones de aprendizaje de manera integrada, pero en un contexto rural de Honduras, cabe mencionar que es un enfoque que ha sido poco explorado en el ámbito educativo del país.

1.7 Delimitación

- ✚ **Delimitación temporal:** El proyecto de investigación se realizará en un tiempo estimado de 6 meses.
- ✚ **Delimitación espacial:** La investigación será limitada al centro educativo Marco Aurelio Soto, ubicado en el barrio El Colegio, Gualaco, Olancho.
- ✚ **Delimitación poblacional:** Se limitará a una población estimada, tomando como muestra a los docentes, personal administrativo y estudiantes que pertenecen al centro educativo.
- ✚ **Delimitación conceptual:** Para la realización de esta investigación se tomaron en cuenta diversas teorías mencionando entre ellas la de los autores. Jean Piaget se encargó de desarrollar una tesis sobre el proceso psicológico en la infancia y la teoría constructivista del desarrollo de la inteligencia, siendo conocida como la teoría del Aprendizaje de Piaget. La teoría de Vygotsky enfatiza en la importancia de crear ambientes propicios para la enseñanza-aprendizaje.

1.8 Viabilidad de la investigación

Respecto a la viabilidad es importante resaltar que la investigación es viable, porque se encuentra dentro del tiempo programado para su realización. Además, se cuenta con los recursos para su ejecución, base de datos, colaboración para realizar el estudio, las y los docentes están dispuestos a colaborar para que la misma sea un éxito.

Capítulo 2: Metodología de la Investigación

En este capítulo se presentan las partes metodológicas de la investigación: el enfoque de la investigación, tipo y diseño de investigación, variables y categorías de análisis, población y la muestra y estrategia de recolección con ello el plan de análisis de datos.

2.1 Enfoque de la investigación

Cuando enfrentamos una problemática, surgen interrogantes que nos conducen a investigaciones en dichas investigaciones podemos utilizar diferentes métodos para realizarlas, y uno de ellos es el método cualitativo con el cual podemos realizar investigaciones y obtener información basándonos en la comunicación y diferentes observaciones que nos permite describir las diferentes características del tema a investigar. Es por lo que los autores Lecanda y Garrido (2002) establecieron que:

Los estudios cualitativos intentan describir sistemáticamente las características de las variables y fenómenos (con el fin de generar y perfeccionar categorías conceptuales, descubrir y validar asociaciones entre fenómenos o comparar los constructos y postulados generados a partir de fenómenos observados en distintos contextos), así como el descubrimiento de relaciones causales, pero evita asumir constructos o relaciones a priori. Intentan descubrir teorías que expliquen los datos. (p. 12)

Sin duda alguna el estudio cualitativo es de gran ayuda al momento de plantearnos una problemática en un determinado tema de investigación pues nos permite hacer descripciones de las características presentadas en las variables tomadas para realizar una investigación y así conocer las diferentes teorías que nos permiten la obtención de información del tema investigado.

La metodología cuantitativa se refiere a un enfoque de investigación que se centra en la medición y el análisis numérico de datos para entender fenómenos sociales o naturales. Este enfoque se caracteriza por su objetividad, replicabilidad y búsqueda de patrones y regularidades de datos, permitiéndonos así tener estadísticas reales de la muestra aplicada a una determinada población.

Además, Babativa Novoa (2017) señala que *“Su objeto de estudio permite realizar proyecciones, generalizaciones o relaciones en una población o entre poblaciones a través de inferencias estadísticas establecidas en una muestra.”* (p. 7). Este enfoque utiliza técnicas estadísticas y herramientas de recolección de datos estructurados, y se aplica en diversas disciplinas. La metodología cuantitativa, por tanto, busca medir variables, establecer relaciones y generar resultados a partir de una muestra representativa de una población determinada, la cual se beneficiará del proyecto propuesto.

Por otro lado, utilizar el método mixto nos ofrece diferentes ventajas para obtener una investigación más completa, compleja y de interés ya que hacemos el uso de método cuantitativo y cualitativo para obtener más información y así enriquecer nuestro tema de investigación, dando respuesta a las hipótesis planteadas pues obtenemos muchos datos de diferentes fuentes verídicas.

Como se ha señalado, para los autores Hernández-Sampieri y Mendoza (2018):

Los métodos mixtos representan un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos, así como su integración y discusión conjunta, para realizar inferencias producto de toda la información recabada. (p. 612)

Con estas ventajas el investigador tendrá una información completa consultando diferentes fuentes y enriqueciendo la investigación dando así una respuesta positiva a los objetivos planteados en la investigación, puesto que se tiene la oportunidad de obtener información de diferentes fuentes y contextos permitiendo investigar datos de calidad y estadísticos reales.

De igual manera, las investigaciones basadas en un enfoque de investigación mixto nos proporcionan herramientas que un solo enfoque no nos permitiría investigar, pues la mezcla de ambos métodos de investigación nos brinda más información basada en experiencias vividas y conocimientos reales encontrados en las diferentes bases de datos consultados y los diferentes instrumentos de investigación aplicados.

Además, para Pole (2009):

Los enfoques con metodologías mixtas pueden ser a veces superiores a las investigaciones con métodos individuales. La investigación con metodologías mixtas puede responder a preguntas que otros paradigmas no pueden. Los métodos que los investigadores utilizan dependen de la naturaleza de las preguntas planteadas. (p. 39)

Como investigador se debe considerar la información que deseamos obtener y de esa manera elegir el método a utilizar y si hacemos el uso del método mixto tendremos mayor oportunidad de investigar los datos que deseamos los más relevantes y de interés para presentar una investigación de calidad con más información verídica y confiable.

Para efectos de esta investigación se ha tomado a bien la utilización del enfoque mixto que es un método de investigación que combina los métodos cuantitativo y cualitativo y así nos brinda una información más completa y precisa del tema estudiado. Se utiliza este método para establecer la solución a la problemática. La decisión sobre el método a investigar es para obtener una información amplia, completa, precisa y clara para dar respuesta a las preguntas y problemática de investigación.

2.2 Tipo y diseño de la investigación

Los estudios exploratorios se efectúan, normalmente, cuando el objetivo es examinar un tema o problema de investigación poco estudiado, del cual se tienen muchas dudas o no se ha abordado antes. Si la revisión de la literatura reveló que tan sólo hay guías no investigadas e ideas vagamente relacionadas con el problema de estudio, o bien, si deseamos indagar sobre temas y áreas desde nuevas perspectivas o ampliar las existentes.

En este sentido, para los autores Cortés y Iglesias (2004):

Los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis. Describen situaciones, eventos o hechos, recolectando datos sobre una serie de cuestiones y se efectúan mediciones sobre ellas, buscan especificar

propiedades, características y rasgos importantes de cualquier fenómeno que se analice. (p. 20)

Los estudios correlacionales tienen como propósito evaluar la relación que existe entre dos o más conceptos, categorías o variables. En el caso de estudios correlacionales cuantitativos se mide el grado de relación entre dos o más variables que intervienen en el estudio para luego medir y analizar esas correlaciones y evaluar sus resultados.

Los estudios explicativos van más allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos, están dirigidos a responder a las causas de los eventos, sucesos y fenómenos físicos o sociales. Las investigaciones explicativas son más estructuradas que las demás clases de estudios e implican los propósitos de ellas. (p. 21).

Por tal razón se decidió que este estudio será de tipo exploratorio-descriptivo ya que es una investigación que se realiza por primera vez en la institución propuesta siendo un tema poco estudiado en la misma, tratando así de encontrar nuevas características que presentan la necesidad de ser estudiadas. Además, se busca describir el fenómeno a estudiar, resaltando características de este y de la población a estudiar analizando la información obtenida mediante los datos de recolección, para dar respuesta a las preguntas de investigación y logrando así los objetivos propuestos.

Tomando en cuenta que el tipo de investigación es exploratorio-descriptivo el diseño será de triangulación tomando en cuenta que los dos instrumentos de recolección de datos, pues se aplicará una entrevista a docentes y un cuestionario a estudiantes relacionados entre sí. Además, así se dará respuesta a las preguntas de investigación planteadas, resolviendo el planteamiento del problema.

2.3 Variables y categorías de análisis

Sin duda alguna, uno de los principales aspectos a considerar al momento de iniciar con la investigación son las variables, ya que nos ayudan a establecer las causas y también nos permiten cambiar los datos a medida la investigación se va desarrollando puesto que nos permite controlar

los datos, variar la información o medir la misma dentro de nuestra investigación. Ahora bien, el autor Babativa Novoa (2017) citó que:

Las variables son características del objeto de investigación, pueden ser: independientes, dependientes, continuas y discretas, sin perder el horizonte de la investigación, respecto a la relación entre ellas, con respecto a ser parte o componentes del fenómeno o acontecimiento observado, para establecer relaciones entre las causas que generan problemas y sus múltiples efectos sociales. (p. 51)

Con las variables planteadas la investigación tendrá las bases para establecer las relaciones entre los diferentes tipos de variables, tomando en cuenta que así sabremos qué datos vamos a recopilar y analizar para obtener la información deseada y correcta para el desarrollo de nuestro tema de investigación planteado, tomando en cuenta que si encontramos una información nueva podremos cambiar los datos.

Tabla 1

Operacionalización de las categorías

Objetivo general	Objetivos específicos	Categoría	Definición conceptual
Conocer la importancia de los ambientes físicos, virtuales e informales de enseñanza-aprendizaje para los estudiantes del I y II ciclo de la escuela Marco Aurelio Soto del municipio de Gualaco, Olancho.	1. Analizar la manera que conciben los espacios de aprendizaje físicos, virtuales e informales los docentes y estudiantes. 2. Describir la percepción que tienen los estudiantes del I y II ciclo sobre de los espacios de aprendizaje expuestos en el aula de clases.	Ambientes de enseñanza-aprendizaje.	Son escenarios construidos para favorecer de manera intencionada las situaciones de aprendizaje, implican la organización del espacio, la disposición y la distribución de los recursos didácticos, el manejo del tiempo y las interacciones. (Guerrero Hernández, 2020)

3. Identificar el conocimiento que tienen los estudiantes de I y II ciclo, sobre la utilidad y manejo de las Tecnologías de Información y Comunicación TIC's.

4. Describir los escenarios no institucionales de enseñanza aprendizaje que existen en el centro educativo para qué sean visitados con frecuencia por estudiantes del I y II ciclo de la escuela Marco Aurelio Soto.

Fuente: elaboración propia

2.4 Población y la muestra

La población por estudiar son los estudiantes y docentes del centro de educación básica Marco Aurelio Soto con una matrícula de 325 educandos y 23 docentes, tomando como muestra 5 docentes y los estudiantes de tercero y sexto grado que son un total de 36 estudiantes. Haciendo selección de ellos siendo una muestra no probabilística, ya que son una institución con una población grande y están ubicados en el área urbana.

Según los autores Hernández-Sampieri y Mendoza Torres, (2018) mencionaron:

Una muestra es un subgrupo de la población o universo que te interesa, sobre la cual se recolectarán los datos pertinentes, y deberá ser representativa de dicha población (de manera probabilística, para que puedas generalizar los resultados encontrados en la muestra a la población) y sobre la población concuerdan que es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones. (pp. 196,198)

2.5 Estrategia de recolección

Elegir una técnica adecuada para realizar una investigación es un punto clave pues podremos recolectar información de forma natural y correcta y pues aplicando trabajos de campo iremos recibiendo diferente información la cual podremos seleccionar la más importante y así concretar para adquirir una investigación con datos necesarios y verídicos.

Con lo anteriormente mencionado, se considera que no es tan difícil aplicar una investigación, pero si se aplica la metodología correcta y se aplica una técnica adecuada para la recolección de datos de acuerdo con la información que se desea obtener mediante un estudio de campo que proporcione la información necesaria.

Ahora bien, la recolección de datos se enmarca en un enfoque mixto. Para la obtención de información, se aplicó un cuestionario cerrado a un total de 36 estudiantes de I y II de ciclo a través de la plataforma de Google Forms la cual permite generar gráficos de respuesta de forma inmediata al finalizar el proceso. Asimismo, se llevó a cabo una entrevista semiestructurada de manera presencial dirigida a los docentes que laboran en la institución.

Para la validación del instrumento, se diseñó un cuestionario que fue sometido al juicio de tres expertos con experiencia en investigación educativa y dominio en el uso de herramientas de recolección de datos. Cada uno de ellos revisó minuciosamente la redacción, pertinencia, coherencia y claridad de las preguntas formuladas. Como resultado de esta revisión, se recibieron una serie de observaciones y sugerencias orientadas a mejorar tanto el contenido como la estructura del cuestionario. Estas recomendaciones fueron cuidadosamente analizadas e incorporadas, lo que permitió fortalecer la validez del instrumento. Una vez realizadas las correcciones pertinentes, se procedió a la aplicación del mismo.

PARTE II: CAPÍTULO 3. MARCO TEÓRICO

La construcción del presente Marco Teórico sustenta las teorías en que se basará la investigación.

3.1 Antecedente

En Honduras la producción de investigaciones sobre la investigación respecto a los ambientes de enseñanza-aprendizaje ha sido muy limitada, sin embargo, a nivel internacional existen artículos que se refieren al tema los cuales aportan excelentes datos para esta investigación.

Cabe mencionar que se han realizado estudios similares como la tesis *Ambientes de Aprendizaje en la Educación Matemática: Una Mirada a la Educación Pública*. Realizada por Ninfa Leticia Medina Otavo, pasante del Doctorado en Educación de la universidad Santo Tomas de Bogotá en el año 2022. En la cual enfatizó que:

Los ambientes de aprendizaje tienen múltiples interpretaciones, existen tantos términos que lo describen como autores. Una descripción integradora define que un ambiente de aprendizaje es aquel que se da en el aula o en cualquier escenario, en el que esté inmerso una intención de aprendizaje, y en el que la interacción de los diferentes factores y actores que lo integran determinan la eficacia escolar, corroborada con la adquisición de un aprendizaje significativo, soportado no solo en los resultados escolares de las pruebas internas y externas, sino particularmente en el desenvolvimiento asertivo y eficaz de los diferentes componentes de la vida cotidiana y afectiva. (Medina Otavo, 2022, p. 37)

También, la enseñanza-aprendizaje se puede dar en muchos lugares o escenarios, pues el ser humano nunca deja de aprender a lo largo de su vida, el aprendizaje es constante y cada vez con nuevas actualizaciones pues estamos en lo que llamamos la era tecnológica la que implica que haya avance de todo de lo que se pueda obtener aprendizaje pues cada cosa u objeto debe ser cada vez más moderna. Sin embargo, no se debe dejar de lado los valores que viene de lo tradicional.

3.2 Ambientes de enseñanza-aprendizaje

Los ambientes de enseñanza aprendizaje son todos aquellos escenarios donde se da una enseñanza y se obtiene un aprendizaje siendo que brindan estos dos elementos se consideran ambientes educativos que sirven para la vida e influyen en desarrollo intelectual del ser humano brindando conocimientos que les ayudaran a desenvolverse en la sociedad.

Según IDEP (2006) Los ambientes educativos además de los procesos interactivos involucran procesos de comunicación, saberes de los distintos actores escolares que circulan en textos orales, escritos, icónicos, estéticos y en las mismas prácticas cotidianas. Estas interacciones involucran también sentimientos, valores, creencias y relaciones de poder que están presentes en todas las rutinas, áreas del conocimiento y prácticas escolares y que por tanto no pueden ser negadas, separadas o invisibilizadas en el momento de pensar y proyectar el devenir estratégico del proceso pedagógico.

Considerando lo citado anteriormente, cabe mencionar que los docentes, estudiantes y padres de familia, son parte fundamental para tener un ambiente agradable durante el ciclo escolar para que los niños desarrollen su mayor intelecto, adquiriendo conocimientos de calidad conviviendo en armonía con cada uno de los entes educativos, contribuyendo así a la práctica de valores y también aportando la tradición de nuestros ancestros. Además, se debe contar con materiales como libros de texto, de trabajo y lectura en buen estado, decoración o material didáctico acorde al nivel educativo.

Como se ha señalado antes, los ambientes son los espacios que permiten la enseñanza-aprendizaje y son tres los principales escenarios que brindan la oportunidad de obtener un aprendizaje los cuales son el ambiente físico o áulico, real o informal y el virtual. Estos tres escenarios o ambientes son los que permiten al ser humano obtener aprendizaje a lo largo de la vida. Por tal motivo, el autor Rodríguez Vite (2024) enfatiza que:

El ambiente corresponde a los espacios en donde se desarrollan las actividades de aprendizaje, se definen tres tipos: áulico, real y virtual. En el primero, las actividades de enseñanza-aprendizaje se desarrollan en el salón de clase; el ambiente real: un

laboratorio, una empresa, clínica, biblioteca, áreas verdes; en éstos ha de constatarse la aplicación de los conocimientos y habilidades adquiridas, incluyendo también la práctica de actitudes y valores, en el caso de los ambientes virtuales han de crearse con el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (p. 3)

En lo citado anteriormente, se describen las características de cada ambiente y los espacios en los que se desarrolla destacando su contribución al proceso de enseñanza-aprendizaje desde distintas perspectivas, pero con un objetivo en común: brindar conocimiento a los estudiantes. Además, estos ambientes funcionan como escenarios de interacción y aprendizaje colaborativo. En este contexto, el docente desempeña un papel fundamental, ya que es el principal responsable de crear y mantener entornos educativos armónicos y propicios para el aprendizaje.

3.2.1 El papel de los docentes en los ambientes de enseñanza-aprendizaje

El papel del docente en los ambientes de enseñanza es crucial pues es el encargado de brindar a los estudiantes un ambiente propicio y seguro donde ellos puedan sentirse seguros y confiados para desarrollar sus habilidades, potenciar sus conocimientos, obtener nuevos aprendizajes que les sirvan para la vida y también en su desarrollo profesional e intelectual.

También, para el autor Castro (2019):

El rol del docente en los ambientes de aprendizaje es esencial, porque debe buscar la forma de que los estudiantes potencien sus habilidades, este deja de ser la única fuente de información y se convierte en un activo participante de la comunidad de aprendizaje, propicia la retroalimentación y la ayuda necesaria a sus alumnos y favorece en ellos el autoconducción de sus aprendizajes. (p. 45)

En consecuencia, el docente debe estar formado para brindarle una enseñanza propicia a los estudiantes creando espacios de aprendizaje seguros, ordenados y motivados pues es el encargado de crear y mantener cada uno de estos elementos dentro del aula de clases que también debe de tener una estructura que brinde confianza a cada uno de sus educandos brindando así un ambiente adecuado para la enseñanza aprendizaje.

3.2.2 Ambiente físico o áulico educativo

El ambiente físico es uno de los más importantes cuando se tienen clases presenciales dentro de un aula de clases puesto que de ello depende el aprendizaje que obtenga el estudiante durante su periodo académico, este ambiente debe tener condiciones óptimas dentro de las cuales se incluye la limpieza, orden, luminosidad, entre otros que sean funcionales para el desarrollo de las diferentes asignaturas que se imparten en los centros educativos. Sin embargo, es importante contar con el material educativo. Por tal motivo, el autor Vargas Sánchez (2023) mencionó que:

El ambiente áulico incluye elementos como el mobiliario del aula, la distribución de los pupitres o mesas, la iluminación, la decoración, los recursos didácticos disponibles, la interacción entre los estudiantes y el profesor, y otros aspectos relacionados con el entorno de aprendizaje. Un ambiente áulico bien diseñado y adecuado puede tener un impacto significativo en la calidad de la enseñanza y el aprendizaje, ya que puede influir en la motivación de los estudiantes, su nivel de participación y su comodidad en el aula. (p. 13)

Un aula de clases que se mantenga ordenada limpia y decorada de acuerdo con la asignatura que se imparte, y que además cuente con los recursos didácticos adecuados representa un entorno propicio para el desarrollo integral del estudiante. Este tipo de ambiente no solo favorece la concentración y el bienestar emocional, sino que también estimula la motivación del niño permitiéndole desarrollar al máximo su potencial. La adecuación del espacio físico incide directamente en la disposición del estudiante para participar activamente en las actividades escolares, lo que se traduce en un mayor compromiso con el aprendizaje y una mejora significativa en su rendimiento académico.

Por tal razón hay elementos que puede influir positivamente en el ambiente áulico:

Tabla 2

Elementos que influyen en el ambiente áulico

Comodidad y bienestar físico	Interacción social	Recursos educativos	Elementos visuales
Sillas ergonómicas	Disposición de mobiliario que fomente la colaboración y comunicación puede propiciar el aprendizaje entre pares y el desarrollo de habilidades sociales, lo que a su vez enriquece la experiencia educativa.	Libros	Carteles
Iluminación adecuada		Pizarras	Gráficos
Temperatura confortable		Tecnología	Contenidos memorables
		Materiales didácticos	

Nota: elaboración propia basado en la tesis de (Vargas Sánchez, 2023)

Estos elementos forman parte fundamental de las estrategias que cada docente debe implementar en el aula para facilitar la comprensión y el aprendizaje significativo de sus estudiantes, tanto de forma individual como grupal. Para que estas estrategias sean realmente efectivas, es indispensable que el docente conozca a profundidad características, intereses, ritmos y estilos de aprendizaje de cada alumno. Esta comprensión permite adaptar las metodologías y recursos a las necesidades específicas del grupo promoviendo así una enseñanza más inclusiva, personalizada y centrada en el estudiante. Solo a través de este conocimiento cercano del alumnado es posible crear ambientes educativos que motiven, retengan la atención y potencien el desarrollo integral de los estudiantes.

Figura 1

Ambientes positivos y motivantes en el aula



Fuente: Tomado de (Faster Capital, 2024)

En la imagen se muestra la manera en que se puede generar un ambiente positivo dentro del aula de clases generando un entorno propicio y así, obtener el éxito académico que se persigue en los estudiantes.

3.2.3 Instalación arquitectónica como parte de la formación educativa

El aula de clases o instalaciones del centro educativo arquitectónicamente debe de ser con colores suaves para que se sienta en un ambiente armónico y llamativo a la vista, ya que se considera que un ambiente rústico podrá no ser el indicado porque los niños puede que no se sientan cómodos. Sin embargo, también los espacios de aprendizaje deben estar adecuados para la vista de los niños.

Asimismo, se toma en cuenta la opinión que emitió el autor Ogños Quispe (2019) donde estableció que:

El ambiente físico del aprendizaje posee dos componentes principales: la instalación arquitectónica y el ambiente dispuesto. Ambos interactúan para mejorar y acondicionar el entorno de aprendizaje de los estudiantes e influyen en su conducta.

Instalación arquitectónica como lugar físico donde se desarrollará la formación de la educación y la interacción de los individuos. Estableciendo el acceso a los distintos espacios de formación internos y externos, así como la luz, temperatura, intrusión o separación de ambientes, el color, la textura, el nivel y la suavidad o la dureza de los espacios de formación donde se impartirá el aprendizaje de los estudiantes. (p. 24)

Por consiguiente, esto nos recalca que con las instalaciones adecuadas y la estructura correcta de las mismas; los estudiantes se sentirán en un ambiente tranquilo permitiéndoles mayor concentración, teniendo un impacto positivo en su desarrollo intelectual y rendimiento académico. También le ayudara que haya espacios de aprendizaje acordes a los temas desarrollados en cada una de las asignaturas.

3.2.4 Maneras de disponer del espacio del aula de clases

Hay muchas maneras de las que se puede disponer del aula de clases para generar un ambiente creativo y dinámico que permita a los estudiantes permanecer motivados, interesados, para que puedan desarrollar su creatividad y aumenten su participación, estas serán tantas como el docente decida o el alumno desee. De esta manera se rompe la forma típica de enseñanza que por muchos años se ha mantenido vigente y se rompe el estereotipo de la norma en la enseñanza española, esto se hace con el fin de hacer un acercamiento docente-alumno y exista la confianza necesaria y obtener los mejores resultados académicos.

Figura 2

Maneras de organizar el espacio del aula de clases



Fuente: Imagen tomada de la web de (aulaplaneta, 2024)

En esta imagen tomada de aulaplaneta, se explica las cinco maneras de organizar un espacio en el aula de clases. Esta figura demuestra la posición de cada una de ellas desde las maneras más comunes a como:

- ✚ Filas horizontales: la cual estimula la concentración de los alumnos y deja el margen de interactuar con los compañeros, generalmente se ve de una forma individual y no colaborativa.
- ✚ En forma de círculo o de U: permite una interacción visual de todos los compañeros y docente por quedar todos en primera fila.
- ✚ En grupos de cuatro o parejas: es perfecta para trabajar de manera colaborativa o proyectos ya que permite incluso crear liderazgo en los grupos de alumnos.

- ✚ En bloque: al estar los alumnos muy juntos es conveniente para el maestro para presentar una proyección, pero no es recomendable que se emplee permanentemente porque puede provocar problemas disciplinarios.
- ✚ En forma de pasillo: es una de las posiciones más factibles a la hora de realizar actividades donde se incluya el debate de un tema ya que se vuelve participativo y más cómodo tanto para los estudiantes, como para el docente.

Para finalizar, con estas cinco formas de organizar del espacio del aula o ubicar los pupitres no solo facilitan la interacción ente el docente y los estudiantes, sino también entre los propios estudiantes, favoreciendo un ambiente empático y propicio para el aprendizaje. Además, esta disposición permite una mejor visualización y aprovechamiento de los espacios didácticos y pedagógicos, lo que contribuye al desarrollo de una dinámica de aula más participativa, inclusiva y efectiva.

3.3 Espacios de aprendizaje

Los espacios de aprendizaje son parte elemental el ambiente físico, pues son los que se exponen en el aula de clases y permiten a los alumnos interactuar entre ellos mismos y con el docente, permitiéndoles ser participativos y aumentar tanto su vocabulario como conocimiento, para la elaboración de estos debe considerar lo didáctico y también lo pedagógico.

También, el autor González Hernández (2021) mencionó que:

Los espacios de aprendizaje amplían las categorías relacionadas con los componentes personales del proceso y formas de organización al tener en cuenta aspectos del orden didáctico y pedagógico que no habían sido integrados. Al considerar todos los actores que intervienen en las interacciones que se dan en las organizaciones educativas, o conducidas por estas, lleva a concebir y tenerlos en cuenta con mayor amplitud para los procesos educativos, así como los roles de quienes intervienen durante el aprendizaje.

En los espacios de aprendizaje se deben considerar todos los actores que intervienen en el sistema educativo pues cada uno de los entes educativos juega un rol importante para

que la educación funcione y se obtenga un aprendizaje significativo y duradero. Puesto que, cada uno de los espacios de aprendizaje elaborado debe de ser claro y preciso para el ente educativo que lo va a utilizar e interpretar aumentando la participación de los estudiantes. Los espacios de aprendizaje pueden ser de tres tipos:

- ✓ Espacio para el aprendizaje colaborativo: Se refiere a los espacios preparados con grupos de mesas y sillas, en donde se pueden realizar trabajos en equipo.
- ✓ Espacio para el aprendizaje individual: Son los espacios preparados para que los estudiantes trabajen individualmente en aquellas tareas o investigaciones que requieren concentración.
- ✓ Espacio de presentación o exposición: Son generalmente los espacios que están cerca a la pizarra. Así tendrán opción a presentar sus temas de exposición y tener la atención de todo el grupo. (p. 325).

3.3.1 Ambiente virtual

El ambiente virtual se refiere a los espacios digitales donde ocurre el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos entornos son creados a través de plataformas y herramientas tecnológicas en donde se desarrollan actividades educativas que permiten la interacción entre profesores, estudiantes y contenidos.

De igual manera, este entorno es especialmente relevante en la educación en línea permitiendo la interacción sin necesidad de un espacio físico compartido, brindando así espacios colaborativos que construyen un conocimiento mediante TIC's⁵. Por esta razón, los autores Ramos-Vite y Macahuachi-Nuñez mencionaron que: *“Los ambientes virtuales en el contexto de la educación son espacios de interacción entre docentes y estudiantes, espacios donde se facilita la comunicación, la didáctica y la pedagógica, para intercambiar recursos didácticos textuales, multimediales e interactivos.”* (p. 1084)

⁵ Son los recursos y herramientas que se utilizan para el proceso, administración y distribución de la información a través de elementos tecnológicos, como: ordenadores, teléfonos, televisores, etc. <https://www.ulatina.ac.cr/articulos/que-son-las-tic-y-para-que-sirven>

En este sentido, los espacios virtuales permiten a los estudiantes construir conocimientos mediante las tecnologías de información y comunicación de una manera efectiva y fácil pues en la actualidad estamos en lo que se llama la era tecnológica en donde los seres humanos poseen un dispositivo tecnológico y en los lugares más remotos cuentan con una red de Wi-fi que permite obtener conocimientos mediante TIC's. También el ambiente virtual cuenta con aspectos claves para su desarrollo como ser:

- ✚ Las plataformas virtuales
- ✚ Acceso a recursos digitales
- ✚ Interacción sincrónica y asincrónica
- ✚ Herramientas de comunicación
- ✚ Evaluación en línea
- ✚ Gamificación y aprendizaje interactivo
- ✚ Accesibilidad y equidad
- ✚ Seguridad y privacidad

Los ambientes virtuales cuentan con todos los aspectos antes mencionados los cuales demuestran que son claves para tener éxito académico en la enseñanza-aprendizaje en línea, beneficiando a toda la población en general, ya que de esta manera pueden seguir formándose significativamente y obtener un aprendizaje de calidad.

También, en los entornos virtuales el aprendizaje es colaborativo, esto permite a los participantes tener una interacción más fluida construyendo vías de comunicación más efectivas mediante las cuales el docente asumirá su rol de una manera positiva y con entusiasmo para compartir sus conocimientos haciendo uso de las tecnologías de información y comunicación.

De igual manera, para Solórzano-Cahuana (2021):

El aprendizaje colaborativo en los entornos virtuales se analiza la construcción del conocimiento utilizando las tecnologías de información y comunicación, se combinan

estrategias didácticas acompañada de técnicas como el aprendizaje colaborativo basado en la interacción de sus participantes, construyendo estructuras de comunicación y asumiendo de forma efectiva el rol de mediador del docente en un escenario virtual. (p. 52)

Partiendo de lo antes mencionado, se concluye que el ambiente virtual amplía las posibilidades de aprendizaje permitiendo la creación de entornos más accesibles, flexibles, inclusivos y adaptados a las necesidades individuales de los estudiantes, transformando así el proceso educativo, facilitando la interacción y el aprendizaje colaborativo. Algo fundamental para una enseñanza-aprendizaje exitoso en los entornos virtuales es el uso y manejo de TIC's.

3.3.2 TIC's en los ambientes virtuales de educación

Las Tecnologías de información y comunicación (TIC's) han transformado profundamente el ámbito educativo. Siendo que se han vuelto uno de los medios principales con el proceso de enseñanza aprendizaje permitiendo así a las personas aumentar su conocimiento y continuar con su desarrollo profesional sin oportunidad de brindar excusas para continuar con su preparación académica. Además de que implementan un manejo y conocimiento adecuado de las mismas.

Asimismo, para los autores Peláez López et al. (2018):

El entorno virtual de enseñanza y aprendizaje (EVEA) fue otro de los entornos que surgieron con la inclusión de las TIC's en la educación, y se considera un conjunto de herramientas informáticas y telemáticas que facilitan la comunicación e intercambio de información en el cual se desarrolla un proceso de enseñanza y aprendizaje. Este permite la interacción de docentes, estudiantes, padres de familia, coordinadores educativos y autoridades, desde el punto de vista de la educación. (p. 4)

Partiendo de lo citado anteriormente, las TIC's brindan un apoyo imprescindible en el desarrollo académico de los estudiantes en la actualidad, esto dependiendo de los contextos, el nivel de conocimiento y manejo que se tenga sobre ellas; tomando en cuenta los múltiples

beneficios que se tienen con la existencia de estas que permiten seguir formándose profesionalmente.

Figura 3

Entorno virtual de enseñanza y aprendizaje



Fuente: imagen tomada de la tesis de (Peláez López et al., 2018)

Esta imagen tomada como referencia nos demuestra la manera en la que se desarrolla una educación virtual por medio de Tic's y que también es conocida como EVEA que su abreviatura significa "**Entorno virtual de enseñanza y aprendizaje**". De esta manera podemos considerar estos elementos como significativos para entender de qué manera se implementa este tipo de educación.

Cabe mencionar que en el mundo de la educación virtual existen ventajas y desventajas como en todo por lo cual es muy importante analizar minuciosamente el uso que se le da en la educación para mejorar, pero también se debe analizar cómo influye negativamente tanto a los estudiantes como a los docentes para crear un equilibrio en su aplicación diaria, y por tal razón se

muestran las tres ventajas y tres desventajas más importantes que deben tomar en cuenta de la siguiente manera:

Tabla 3

Ventajas y desventajas de las Tic's en la educación

Ventajas	Desventajas
Optimización del trabajo	Puede impactar negativamente en los procesos educativos.
Inmediatez	Limitación de acceso a tecnologías avanzadas.
Desarrollo tecnológico	Dependencia e interacción social negativa.

Nota: elaboración propia con información de (Reyes, 2024)

Las TIC's ofrecen beneficios significativos en el ámbito educativo al facilitar un acceso más amplio, rápido y diversificado a la información y a los recursos pedagógicos. Su integración en el proceso enseñanza-aprendizaje no solo moderniza las metodologías, sino que también contribuye a mejorar la calidad educativa promoviendo un aprendizaje más activo, autónomo e interactivo.

El uso de las TIC's permite a los estudiantes acceder a múltiples fuentes de información, explorar contenidos de forma dinámica y desarrollar habilidades digitales esenciales para el mundo actual. Además, favorecen la inclusión educativa al brindar oportunidades de aprendizaje a estudiantes en contextos geográficos o sociales diversos, haciendo que el acceso a la educación sea más universal y equitativo. Por tanto, su incorporación no solo representa una ventaja tecnológica, sino también una herramienta clave para el desarrollo de una educación más pertinente y actualizada.

Para Reyes (2024):

La optimización del proceso de aprendizaje es otra ventaja clave que ofrecen las TICs. La posibilidad de aprender a su propio ritmo y utilizar herramientas interactivas hace que cada estudiante pueda desarrollar habilidades de manera más efectiva y personalizada, lo cual resaltan los beneficios en la educación. Párr. 8

3.4 Rol del docente en los ambientes virtuales

El rol que juegan los docentes dentro del ambiente virtual es de suma importancia al momento de presentarse la educación en línea, pues es fundamental la presencia de un docente para el desarrollo y la interacción dentro de los entornos virtuales, brindando así ambientes positivos donde la enseñanza-aprendizaje a obtener será de calidad.

Figura 4

Rol del docente en los ambientes virtuales de aprendizaje

Participación	Promover la participación, interacción y colaboración, de tal forma que los estudiantes puedan apropiarse del conocimiento en forma activa e interactiva.
Tutorías	Ejercer una tutoría constante del proceso de aprendizaje, es decir actuar como guía durante el desarrollo de dicho proceso, orientando al alumno en la ejecución de las tareas previstas. Esto se relaciona también con la práctica de la evaluación continua.
Moderador	Actuar como animador y moderador de la comunicación intergrupala: planificar instancias de interacción con el propio docente y con los pares, que podrán ser sincrónicas o asincrónicas gestar un clima relacional positivo en el grupo, capaz de estimular la participación y la interacción comunicativa; motivar la participación de quienes intervengan poco, diluir eventuales conflictos dentro del grupo, establecer normas para regular los aspectos formales del intercambio, etc.

Nota: Elaboración propia siguiendo a (Salinas , 2011)

En la tabla citada presentada anteriormente se describe cada uno de los roles que tiene el docente dentro de los ambientes virtuales al momento de impartir una clase en línea.

3.5 Software como parte de los ambientes virtuales

Software: se refiere a los programas y aplicaciones que permiten realizar las tareas en una computadora o un dispositivo digital. Además, dentro de la enseñanza-aprendizaje dentro del ambiente virtual permite a los estudiantes poder realizar sus diferentes asignaciones y al educador dar instrucciones y herramienta con las cuales se pueden desarrollar las actividades. Y en esta ocasión estará centrado el software JClic⁶ que es un software educativo de código abierto que permite crear y ejecutar actividades didácticas interactivas, especialmente dirigidas al ámbito escolar. Es utilizado para diseñar ejercicios de multimedia como rompe cabezas, juegos de memoria, asociaciones, actividades de texto, entre otros. Esto permitirá que se puedan desarrollar las actividades virtuales o digitales necesarias para desenvolverse en los entornos virtuales.

Para Ríos Anciani (2020):

JClic, es un software que permite la creación, y evaluación de actividades educativas multimedia, está desarrollado en la plataforma Java, es gratuito, con variedad de entornos y funciona en diversos sistemas operativos. Esta herramienta permite que los docentes desarrollen múltiples aprendizajes y favorezcan todos los estilos, debido a que permiten que el estudiante las utilice y sea activo con ellas. (p. 309)

Por tal razón, contar con un software como este será más fácil formarse por medio de los ambientes de enseñanza-aprendizaje, pues esto permitirá realizar las actividades asignadas y

⁶ Es una herramienta de software libre que permite crear diversos tipos de actividades interactivas (asociaciones, puzzles, actividades de texto, sopas de letras, crucigramas, plafones...) mediante la integración de componentes de texto, imágenes, sonidos, videos y otros elementos multimedia. Estas actividades se pueden incrustar después en cualquier blog, sitio web o entorno virtual de aprendizaje. Los alumnos pueden usarlas con cualquier ordenador, tablet o dispositivo digital, con la posibilidad de dejar registrados los resultados obtenidos.

así adquirir conocimientos de enseñanza de calidad y obtener aprendizajes significativos que nos permitirán desenvolvemos en la actualidad ya que nos encontramos en una era digital.

3.6 Alfabetización digital como mejora de los ambientes virtuales





La alfabetización digital se refiere a la capacidad de una persona para comprender, utilizar e interactuar de manera efectiva con las Tecnologías de Información y Comunicación. Esto incluye no solo el uso básico de dispositivos electrónicos, como computadoras y teléfonos móviles, sino también la capacidad para navegar en internet, utilizar software, herramientas digitales y comprender los entornos virtuales de manera crítica y responsable. Aunque, con una alfabetización adecuada la educación en línea será un éxito.

La alfabetización digital no trata solo de garantizar que los estudiantes puedan usar las últimas tecnologías, sino también desarrollar habilidades para seleccionar las herramientas adecuadas en un contexto particular con el fin de afianzar sus resultados de aprendizaje, así como participar en la resolución creativa de problemas. (Adams, 2017)

La alfabetización digital permitirá a los estudiantes desarrollar sus habilidades tecnológicas y también a hacer uso de cada una de las herramientas que la tecnología brinda para el desarrollo de las actividades que se deben de realizar haciendo uso de las tecnologías de información y comunicación permitiéndoles estar actualizados con los últimos avances tecnológicos.

3.6.1 Ventajas y desventajas de la alfabetización digital

Según Granda Asencio et al (2021) citando a Sánchez (2020), las ventajas de la alfabetización digital se hacen tangibles cuando el estudiante puede:

-  Realizar varias tareas al mismo tiempo.
-  Trabajar de manera autónoma.
-  Acceder a páginas de las diferentes fuentes bibliográficas confiables.
-  Gestionar información (localizar, recuperar, procesar y difundir información).

- ✚ Integrar contenidos multimedia como: videos, audios, imágenes.
- ✚ Utilizar una herramienta tecnológica según la necesidad cognitiva y dar continuidad a la enseñanza.
- ✚ Motivarse por el aprendizaje.
- ✚ Participar de manera interactiva.
- ✚ Recepcionar las tareas vía online, verificar el ingreso, el avance académico y comprobar de forma inmediata las calificaciones.
- ✚ Realizar trabajos grupales, tanto colaborativos como cooperativos. (p. 384)

Según Vásquez (2020) los elementos que pueden ocasionar desventajas son:

- ✚ Distractores: dado al acceso a internet, se corre el riesgo de que los estudiantes se inclinen por otras alternativas muy aparte de los contenidos de clase.
- ✚ Mal hábito de estudio: en caso de no contar con un espacio adecuado para recibir clases virtuales o no tener algún apoyo para que reciba la información sin interrupciones, el estudiante no tendrá el apoyo adecuado para un buen aprendizaje.
- ✚ Aplicación de herramientas nuevas: si el docente quiere aplicar nuevas herramientas en su clase y desconoce de su aplicación, la clase se verá afectada.
- ✚ Falta de equipamiento: las instituciones cuentan con salas de cómputos en las cuales solo se evidencia el ordenador y en otros casos más avanzados hay proyectores y pizarras eléctricas, lo que hace que no exista un compromiso eficiente para la enseñanza si no se cuenta con las herramientas necesarias para su aplicación. (Granda Asencio et al., 2021, p. 385).

3.7 Microsoft 365 como herramienta para los ambientes virtuales

Microsoft 365 es un servicio de suscripción basado en una nube que ofrece una cantidad de herramientas y aplicaciones que nos son de mucha utilidad al momento de realizar tareas digitales, incluye tanto aplicaciones tradicionales de office, como nuevos servicios enfocados en la colaboración y el trabajo remoto.

Las características principales de Microsoft 365:

- ✚ Aplicaciones de office como: Word, Excel, PowerPoint, Outlook, OneNote, Access, Publisher.
- ✚ Almacenamiento en la nube: OneDrive.
- ✚ Herramientas de colaboración: Microsoft Teams, SharePoint, Yammer.
- ✚ Seguridad y administración.
- ✚ Actualizaciones y accesibilidad.

3.8 Plataformas virtuales

Las plataformas virtuales son programas que nos sirven para el desarrollo de las clases en línea y nos permiten realizar trabajos, intercambiar ideas en los foros, enviar documentos y realizar evaluaciones, de esta manera obtenemos una enseñanza-aprendizaje significativa y de calidad, considerando que es una herramienta principal para la educación virtual. Sebastián Díaz (2009) las define como *“un entorno informático en el que nos encontramos con muchas herramientas agrupadas y optimizadas para fines docentes. Su función es permitir la creación y gestión de cursos completos para internet sin que sean necesarios conocimientos profundos de programación”*. (Tomalá De la Cruz et al., 2020, p. 203).

3.9 Ambiente informal

Se refiere al ambiente que brinda aprendizaje significativo sin necesidad de una planifica pedagógica, tampoco necesita de un profesor o estar necesariamente involucrada con un centro educativo en específico, en este espacio cada individuo decide sobre que debe aprender, con que conocimientos quiere quedarse y que le servirán a lo largo de la vida.

Para Andreatos, (2007), El aprendizaje informal es aquel que carece de planificación pedagógica y no está vinculado a una institución oficial de educación ni a un profesor, donde cada persona decide qué aprender de acuerdo con sus intereses y su ubicación en un contexto

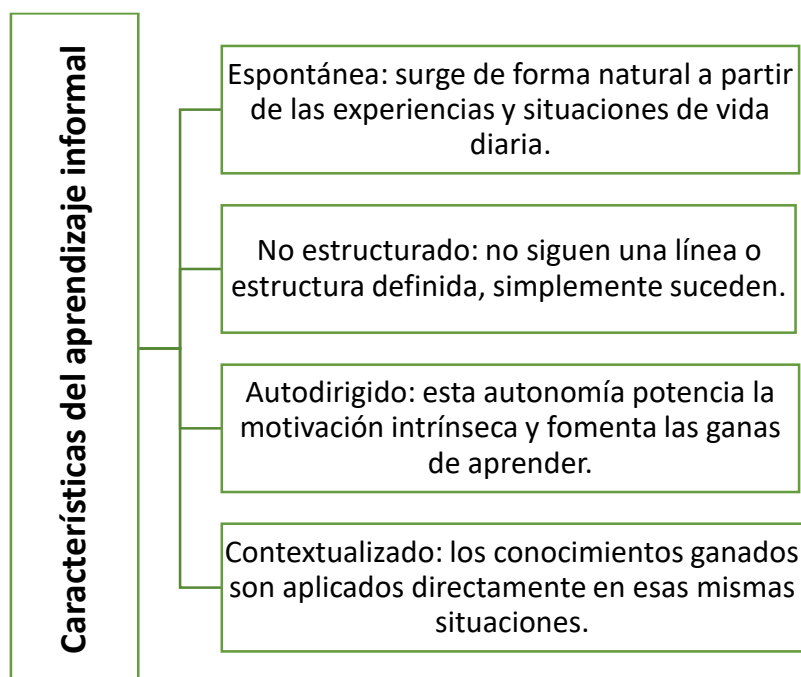
específico, convirtiéndose así en un recurso para la vida. Mencionado por (García-Martínez, 2021, p. 220)

El aprendizaje informal es un proceso que ocurre fuera de los contextos tradicionales de enseñanza como el aula de clases, y se caracteriza por no requerir una planificación estructurada. A diferencia del aprendizaje formal, que sigue un currículo establecido y es guiado por un docente, el aprendizaje informal se da de manera autónoma. Esto significa que la persona tiene la libertad de decidir que quiere aprender, en qué momento hacerlo y en que lugar desea adquirir los conocimientos.

Este tipo de aprendizaje se desarrolla en entornos naturales de la vida diaria, como el hogar, el trabajo, los medios de comunicación o en interacciones sociales. Un ejemplo claro es cuando una persona aprende a utilizar una aplicación simplemente explorándola, sin que nadie se la haya enseñado directamente. A pesar de que no siempre se reconozca oficialmente, este tipo de aprendizaje es alternativamente valioso, ya que contribuye significativamente al desarrollo personal y profesional del individuo.

Cabe destacar que, aunque el aprendizaje informal suele estar asociado con espacios fuera de las instituciones educativas, también puede ocurrir dentro de ellas, como cuando un estudiante aprende de una conversación con un compañero o al observar cómo alguien resuelve un problema, sin que esto haya sido parte de una clase planificada.

Algunas características y ejemplos del ambiente informal incluyen:



Nota: Elaboración propia con información de (De la Torre, 2024)

3.9.1 Áreas verdes como espacios informales de aprendizaje

El cuidado del medio ambiente es de suma importancia, pues gracias a él tenemos vida y es derecho de todos los ciudadanos cuidarlo. A demás nos sirve para desarrollar diferentes practicas donde obtendremos aprendizajes de manera informal ya que sen dan sin una planificación pedagógica, pero que serán significativos para nuestra vida.

Para Apaza Canaza (2021):

El propósito es inculcar la información, valores sociales y las habilidades que son esenciales para lograr un medio ambiente sano y el progreso a largo plazo; con el fin de conseguir que la población se interese y participe en sus obligaciones y derechos en relación con el medio ambiente. (p. 25)

Finalmente, inculcar y adquirir información sobre el medio ambiente es fundamental para cuidar de él respetando sus ciclos y dándole la importancia que merece. También aporta lo esencial para sobrevivir en el planeta tierra.

3.9.2 Museos brindan aprendizaje informal

Los museos brindan información relevante sobre nuestros ancestros y antigüedades, es decir; nos dan información relevante sobre historia y es parte del ambiente informal ya que no está plasmado en el currículo pedagógico, estudiar historia o conocer sobre el pasado es decisión personal si se desea adquirir este aprendizaje de manera extracurricular, ya que esta fuera del contexto escolar.

Para Roitman (2019), Los museos, dentro del ámbito de la educación no formal, son capaces de transmitir conocimientos, valores y experiencias en diversas áreas, por medio de la comunicación. Esto lleva a reconocer a los museos como extensiones de la sala de clases o como herramientas pedagógicas para la educación formal. Uno de los objetivos de la dimensión educativa del museo es poder complementar los contenidos vistos en el aula por los estudiantes de los distintos establecimientos educacionales del país. Son vistos como interlocutores indispensables en la tarea de estimular, complementar y sostener la labor efectuada en el contexto escolar porque bien utilizados devienen en un componente impactante en la experiencia de aprendizaje al ofrecer espacios significativos para la reflexión. (p. 139)

También, los museos son espacios que pueden complementar a la educación formal, sobre todo en la asignatura de ciencias sociales que forman parte de la educación formal por estar dentro del contexto escolar en el cual se imparten enseñanzas de nuestros antepasados lo cual sería adecuado para comprender temas precisos.

3.9.3 Bibliotecas como espacios de aprendizaje informales

Las bibliotecas son lugares estratégicos donde se aprende de forma autónoma, es decir; son espacios de aprendizaje informal y promueven la interacción entre la población en general, motivan a la lectura-alfabetización. Asimismo, en estos espacios se adquieren conocimientos y se potencian las habilidades y mediante la lectura se obtienen aprendizajes significativos.

Según Aguilar (2023) como se mencionó por Aguilar-Forero et al. (2023) Como escenarios de educación no formal, las bibliotecas son un lugar estratégico para pensar y promover las relaciones entre ciudadanía y lectura-alfabetización, como una complicada red de procesos y contextos culturales a un nivel local y global. La educación no formal que tiene lugar en las bibliotecas, propicia modelos de organización de los aprendizajes diferentes a los procesos escolarizados, en los que se revitalizan las posibilidades de intercambiar experiencias y de producir conocimientos. (p. 89)

Finalmente, los escenarios informales de educación como las bibliotecas brindan espacios de aprendizajes autónomos que permiten enriquecer el vocabulario, interactuar con otros visitantes experiencias y conocimientos que permitirán adquirir nuevas sapiencias y fortalecer los que ya se tienen.

3.10 Enseñanza-aprendizaje

Desde nuestra perspectiva, la personalización del aprendizaje es un planteamiento educativo dirigido a promover y reforzar el sentido y valor personal que los alumnos atribuyen a lo que aprenden en los centros educativos. Un aprendizaje tiene sentido y valor personal para el aprendiz cuando le ayuda a conocerse y entenderse mejor a sí mismo y al mundo que le rodea, así como a actuar en y sobre esa realidad en la que está inmerso, y a proyectarse hacia el futuro construyendo planes de acción y escenarios que le implican personalmente.

Según Engel y Coll (2022) a como se mencionó en Coll, 2018, pp. 16-17, se han realizado diversas investigaciones que dan a conocer las características que nos permiten tener aprendizajes eficaces y significativos que dan valor y sentido al educando. Sobre esta base,

se han identificado un conjunto de estrategias y actuaciones docentes entre las que destacan las siguientes.

- ✚ Tomar en consideración los intereses, objetivos y opciones del alumnado en el diseño, la planificación y desarrollo de las actividades de enseñanza y aprendizaje.
- ✚ Reconocer, aceptar y permitir ejercer la capacidad de decisión del alumnado sobre algunos o todos los componentes de las actividades de enseñanza y aprendizaje (objetivos, contenidos, materiales, apoyos, tareas, secuencia, evaluación, etc.).
- ✚ Identificar experiencias de aprendizaje significativas para el alumnado que tienen su origen fuera de la escuela y conectarlas con las actividades escolares de enseñanza y aprendizaje.
- ✚ Incorporar tiempos y espacios específicos para la revisión, reflexión y valoración, tanto a nivel individual como colectivo, de experiencias de aprendizaje significativas para el alumnado con independencia del contexto de actividad, escolar o no escolar, en que hayan tenido lugar.
- ✚ Incorporar tiempos y espacios específicos para que los alumnos reflexionen sobre su manera de abordar las actividades y tareas de aprendizaje, escolares y no escolares, y sobre la visión que tienen de sí mismos como aprendices.
- ✚ Poner el énfasis en contenidos de aprendizaje social y culturalmente relevantes mediante la participación en actividades e iniciativas comunitarias.
- ✚ Incorporar y aprovechar los recursos y oportunidades para aprender disponibles en el entorno comunitario y en los diferentes contextos de actividad a los que el alumnado puede acceder.
- ✚ Incorporar y aprovechar los recursos y oportunidades de aprendizaje disponibles y accesibles en la red.
- ✚ Organizar la acción educativa a partir del establecimiento de Planes Personales de Aprendizaje.
- ✚ Seguir y acompañar al alumnado a partir de la coordinación de los equipos docentes. (p. 228)

Por tal motivo se muestra una tabla que contiene la metodología de la enseñanza-aprendizaje en la cual se detallará tanto el tipo de metodología, como la definición de estas.

Tabla 4

Metodologías para la enseñanza aprendizaje

Metodología	Definición
Trabajo cooperativo o aprendizaje basado en equipos.	Se refiere al trabajo en equipo que está conformado por 4 o 5 personas y al momento de realizar las tareas todo presentan sus ideas, aportes y colaboran a estructurar su asignación, fomentando así el trabajo colaborativo.
Resolución de problemas o aprendizaje basado en problemas	Se refiere a la resolución de problemas de la vida cotidiana ya que aportan un aprendizaje significativo.
Análisis de casos o estudio de caso	Se refiere al estudio de caso en el cual se formulan hipótesis, de posibles soluciones y se debe de tener una base de datos para dar solución al problema.
Aula Invertida	Se refiere a salir de lo tradicional y así dar oportunidad de participación al estudiante que para esto debe ir preparado con conocimientos previos.
Aprendizaje y servicio (A+S)	Se fundamenta en el servicio comunitario en el cual pone a disponibilidad sus conocimientos y habilidades adquiridos a beneficio de la comunidad.
Juego de roles o roles playing	Es una metodología en donde los estudiantes ponen a prueba sus habilidades de manera lúdica y situaciones, representando personajes, realizando obras de teatro, dramatizaciones brindando así un aprendizaje significativo.
Redes semánticas o mapas conceptuales	Son poderosas herramientas pedagógicas que permiten la visualización de la organización del sistema de conocimientos del alumno, lo que facilita el diagnóstico y la toma de decisiones sobre las estrategias a implementar para alcanzar los objetivos del aprendizaje proceso de enseñanza.
Proyectos	Permiten al estudiante tener un rol protagónico, ser autores de su propio trabajo, pues deberán realizar una amplia investigación, haciendo uso de las bases de datos.

Nota: elaboración propia con información de (Peralta Lara & Guamán Gómez, 2020).

3.10.1 Aula invertida como estrategia del proceso de enseñanza-aprendizaje

En el contexto de las transformaciones educativas impulsadas por la integración de las tecnologías digitales han surgido metodologías innovadoras que buscan fomentar una participación más activa del estudiante en su propio proceso de aprendizaje. Una de ellas es el aula invertida, que replantea el uso del tiempo dentro de y fuera del aula, promoviendo una dinámica más flexible y centrada en el alumno.

Por lo tanto, para los autores Cantuña Avila y Cañar Tapia (2020):

El aula invertida se define como un método de aprendizaje cuyo propósito es que el alumno asuma un rol mucho más activo para estudiar cada tema a través de videos, foros, diálogos, entre otros y así lograr desarrollar un proceso de aprendizaje significativo. Por esta razón, esta metodología promueve el protagonismo del educando utilizando herramientas tecnológicas con la finalidad de facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje y aprovechar el tiempo en el aula para aclarar dudas. (p. 46)

La estrategia de Aula invertida puede desarrollarse dependiendo de las circunstancias, recursos y posibilidades, a continuación, se presentan al menos 6 tipos de modalidades, las cuales se describen brevemente por los autores Cedeño-Escobar y Vigueras-Moreno (2020):

1. **Aula invertida tradicional:** se desarrolla durante la clase después que los alumnos han previamente observado los videos y el material suministrado por el docente, se aprovecha la clase para la realización de prácticas de ejercicios, explicación de conceptos y retroalimentación personalizada de los aprendizajes alcanzados.
2. **Aula invertida de debate:** se realiza mediante actividades donde el material suministrado por el docente sirve para la generación de debate de ideas. Se lo realiza en clases presenciales y de esta manera interactuar y compartir criterios entre estudiantes, docente y estudiantes.
3. **Aula invertida de demostración:** se realiza para actividades donde el material suministrado por el docente es instruccional, se ampara en una planificación, la misma que está conformada por procedimientos paso a paso, se emplea en actividades que

requieran una secuencia para su desarrollo, tal es el caso, de una práctica de laboratorio, o un procedimiento para resolver problemas de cálculo, entre otros.

4. **Aula invertida grupal:** esta se sugiere desarrollar para actividades donde el material suministrado por el docente genera estrategias de cooperación entre los alumnos, para lo cual es imprescindible la conformación de equipos que permitan desarrollar las actividades haciendo uso de material y contenidos planteados. Este formato anima a los estudiantes a aprender unos de otros, desarrollando el aprendizaje colaborativo.
5. **Aula invertida doble:** esta se desarrolla cuando los estudiantes asumen el rol del docente, por lo que proceden a crear su propio material: grabar videos y otros recursos para demostrar el dominio y adquisición de nuevas competencias.
6. **Aula invertida virtual:** esta se desarrolla en actividades donde el material suministrado por el docente es manejado a través de aulas virtuales, en la cuales se documentan todas las acciones y tareas a desarrollar por los alumnos a partir del material suministrado. Todo lo aprendido es compartido mediante estas plataformas, en sesiones de reforzamiento que pueden ocurrir dentro o fuera de la plataforma, en sesiones individuales o grupales.
(p. 885)

Tabla 5

Ventajas y desventajas del aula invertida

Ventajas	Desventajas
Ahorro de tiempo empleado en clases.	Puede presentar reticencia en el estudiante.
Protagonismo del estudiante en la construcción de su aprendizaje.	Carencia de equipos e instalaciones adecuadas.
Se adapta a las características de cada estudiante, incorporando sus intereses y necesidades.	Debilidades de habilidades comunicativas y de manejo de las TIC, por parte del docente.
Ofrece la oportunidad a que el estudiante vaya a su ritmo de aprendizaje.	Puede crear sentimiento de frustración si el estudiante no es guiado de manera oportuna.
Fomenta el trabajo colaborativo.	Requiere mayor tiempo de atención por parte del docente.
Propicia el desarrollo de talentos individuales.	Requiere más esfuerzo por parte del estudiante.

Nota: Se muestra la tabla con las ventajas y desventajas a las que se enfrenta el método de aula invertida. Tomado de (Cedeño-Escobar & Viguera-Moreno, 2020).

3.10.2 La gamificación como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje

La gamificación motiva al estudiante, ya que es recompensado por la perseverancia y constancia puesta en las actividades que desarrolla, en tal virtud, también permite que el estudiante adquiera los conocimientos requeridos de acuerdo con el contenido que se está impartiendo; cultivando el aprendizaje.

También, la gamificación como estrategia metodológica motivacional, tiene su importancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que permite al docente captar la atención e incentivar a los estudiantes a desarrollar habilidades y destrezas que le permiten asimilar conocimientos de forma fácil, y a su vez se tornen verdaderamente significativos.

Según los autores Franco-Segovia (2023), Características de la Gamificación se exteriorizan varias características importantes y utilizables en la alternativa de apoyo en procesos de enseñanza - aprendizaje y entre ellas se encuentran las siguientes;

- ❖ Sistema externo de recompensas instantáneo

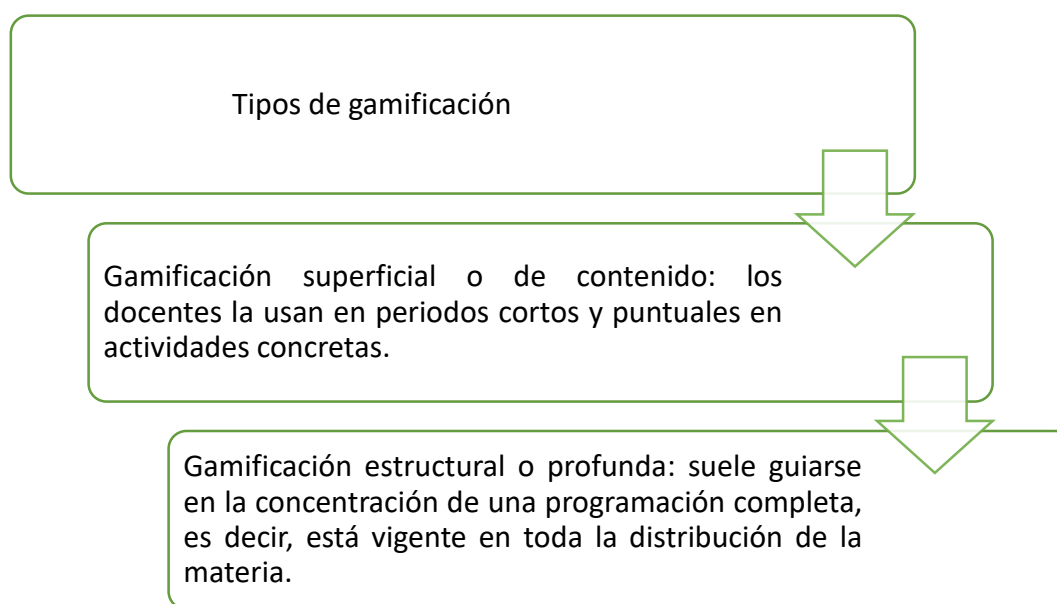
- ❖ Establece objetivos claros de aprendizaje
- ❖ Establece reglas de participación
- ❖ Define la cantidad de niveles a superar
- ❖ Da lugar a una intervención voluntaria, creativa y activa del sujeto
- ❖ Técnica de retroalimentación
- ❖ Resolución de misiones o retos
- ❖ Presenta jugadores ambiciosos, triunfadores, sociables y exploradores. (pp. 848-849)

En este sentido, la gamificación debe adaptarse cuidadosamente a las necesidades específicas tanto de los docentes como de los estudiantes, considerando las características particulares de cada grupo y el contexto educativo en el que se aplica. Naturalmente esta adaptación dependerá en gran medida de la asignatura que se esté impartiendo, ya que no todas las materias se prestan de la misma manera a los elementos lúdicos o interactivos.

Asimismo, la implementación efectiva de la gamificación está estrechamente ligada a la creatividad, el compromiso y la disposición del docente, quien asume un rol clave como diseñador de experiencias significativas. Son los docentes quienes deben transformar los contenidos curriculares en retos, dinámicas o actividades motivadoras que no solo mantengan la atención del estudiante, sino que favorezcan la comprensión profunda y duradera del conocimiento, convirtiendo el proceso en experiencia activa y participativa.

Figura 5

Tipos de gamificación

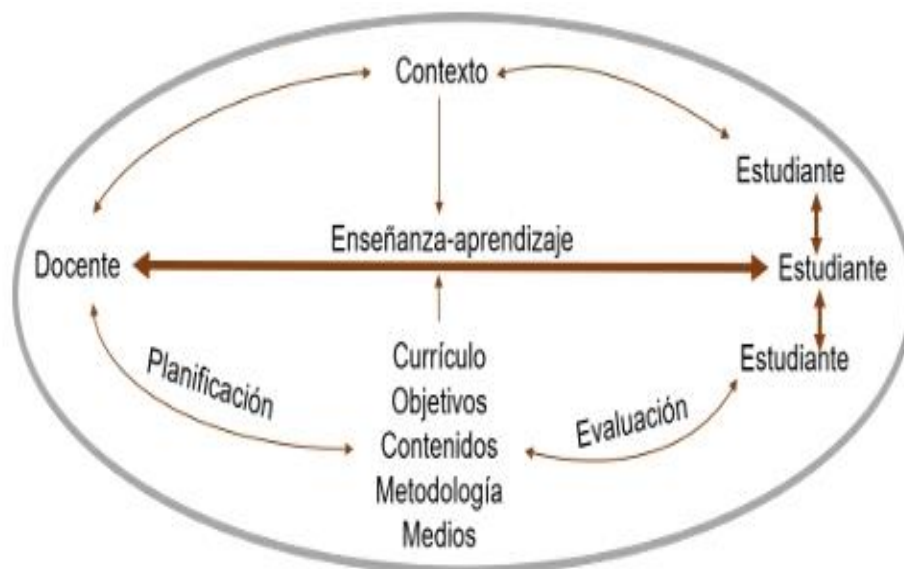


Nota: elaboración propia con información de (Franco-Segovia, 2023)

Por otro lado, es importante recalcar los elementos del proceso de enseñanza-aprendizaje el cual se presenta a continuación:

Figura 6

Relación de los elementos del Proceso de Enseñanza – Aprendizaje



Nota: Tomado como referencia y elaborado por (Osorio et al., 2021)

3.11 Enseñanza

La enseñanza es el proceso de transmitir conocimientos, habilidades, valores y actitudes a otros, ya sea de manera formal o informal. Este proceso puede tener lugar en diversos contextos, como escuelas, universidades, el hogar o incluso en la vida cotidiana. La enseñanza implica la interacción entre un docente o educando, donde el primero actúa como guía o facilitador del aprendizaje.

Para Edel-Navarro (2004):

Es el proceso mediante el cual se comunican o transmiten conocimientos especiales o generales sobre una materia. Este concepto es más restringido que el de educación, ya

que ésta tiene por objeto la formación integral de la persona, mientras que la enseñanza se limita a transmitir, por medios diversos, determinados conocimientos. (p. 3)

Los enfoques de enseñanza pueden variar, desde los métodos tradicionales centrados en la transmisión de información, hasta enfoques más interactivos y constructivistas que promueven la participación del estudiante en la construcción de su propio conocimiento.

3.11.1 Perspectivas de la enseñanza

La enseñanza, más que un acto de transmisión de experiencias es un proceso de creación de condiciones externas o socioculturales que facilitan la construcción de las estructuras internas o personales del sujeto. Al igual que con los conceptos de educación y de aprendizaje, en la definición de enseñanza se pueden realizar las siguientes aclaraciones:

- a) **ORGANIZACIÓN:** La enseñanza implica una labor de creación y preparación de materiales, actividades y condiciones. El profesor cuando asume el desafío de lograr que sus estudiantes adquieran aprendizajes significativos, prepara materiales. Este proceso implica desarrollar actividades de investigación, innovación y organización.
- b) **DISPOSICIÓN:** La enseñanza implica disponer o exponer todo lo organizado previamente. Esta acción consiste en mostrar al estudiante las informaciones, experiencias y actividades preparadas para que los observe, analice y se apropie de aquellas que le interesan.
- c) **CONDICIONES:** En el proceso de enseñanza se organizan y disponen las “condiciones de enseñanza”. En este marco, la enseñanza no está personificado en el profesor, es decir, no es el único que enseña, sino es una condición de enseñanza, uno de los actores de quién el estudiante puede aprender. El propio estudiante puede incluir en las condiciones de enseñanza que organiza al profesor de quién desea aprender.

Entre las principales condiciones que se organizan en el proceso de enseñanza están las siguientes y para el autor Tintaya Condor (2016) son:

- **Condiciones pedagógicas:** alude a la organización de la relación pedagógica entre educadores y estudiantes

- **Condiciones psicológicas:** se refiere a la organización de un ambiente o clima psicológico adecuado para generar el cambio personal en los estudiantes.
 - **Condiciones sociales:** implica organizar y hacer que los actores y colectivos participen en el proceso educativo.
 - **Condiciones físicas o materiales:** consiste en disponer de una infraestructura, de equipos, En este ámbito, también se contempla los recursos financieros que solventan el proceso educativo.
 - **Condiciones legales:** esta condición alude a la necesidad de organizar las condiciones tomando en cuenta las disposiciones legales y las normas que rigen el sistema educativo.
- d) **FACILITAR:** En el marco de la enseñanza entendida como cooperación, la facilitación alude a un apoyo sistemático que potencia el desarrollo del sujeto. Facilitar es estimular y apoyar el aprendizaje de los niños.
- e) **APRENDIZAJE:** Como se ha visto, es un proceso de creación e integración de experiencias en las estructuras personales, o la construcción de la personalidad mediante la asimilación de nuevas experiencias. (pp. 80-85)

3.12 Aprendizaje

El aprendizaje es el proceso mediante el cual los seres humanos, animales, e incluso algunas máquinas, adquieren conocimientos, habilidades, valores o actitudes a través de experiencias, estudio, enseñanza, o la observación del entorno. Puede ser consciente o inconsciente, y sucede de diversas formas, como el aprendizaje formal en escuelas o el aprendizaje informal en la vida diaria.

3.12.1 Teorías del aprendizaje

Para Isabel García a como se citó por los autores Vega-Lugo et al. (2019) define el aprendizaje como todo aquel conocimiento que se adquiere a partir de las cosas que suceden en la vida diaria, de esto modo se adquieren conocimientos, habilidades, destrezas, aptitudes, etc.

Esto se conseguirá a través de la experiencia, la observación y la instrucción. Existen varias teorías en torno a por qué y cómo los seres humanos a continuación se describirán brevemente las citadas en el presente trabajo:

- a) **Conductismo:** Es una corriente de la psicología que se centra en el comportamiento humano y animal, deja de lado todo lo intrínseco para concentrarse en las conductas observables y medibles. Esta conducta es determinada por refuerzos y castigos.
- b) **Constructivismo:** Se puede entender como aquel que permite que el alumno construya su propio aprendizaje. Los principales estudiosos del constructivismo son: Piaget. y Ausubel.
- c) **Cognoscitivismo:** Los aportes de esta teoría se enmarcan en considerar al ser humano como ente pensante quien transforma el pensamiento como resultado de su ambiente interno y externo.
- d) **Aprendizaje social:** Esta teoría resulta útil para explicar cómo las personas aprenden y desarrollan nuevas formas de conducirse mediante la observación a otros individuos.
- e) **Socio constructivismo:** se basa en el alumno como ser social, donde la cultura modifica o crea todo su aprendizaje. (p. 52)

3.12.2 Tipos de aprendizaje significativo

Para Ausubel como se mencionó por Contreras Oré (2016), el aprendizaje significativo es un proceso que consiste en relacionar el nuevo conocimiento o una nueva información a la estructura cognitiva que ya que el aprendiz, pero esta incorporación se realiza en una forma no arbitraria (aislada respecto a su estructura cognitiva) y sustancial (es decir no literal, sino comprensiva y expresada con su propio dominio lingüístico, es decir, no memorístico).

Esta incorporación sustantiva y no arbitraria produce una interacción entre lo nuevo y la presencia de ideas, conceptos y proposiciones claras y disponibles en la mente del aprendiz, que precisamente dotan de significado al nuevo contenido. Esta explicación, hace suponer que existe una estructura cognitiva previa en la mente del aprendiz. (p. 4).

Para los autores Ausubel, el aprendizaje significativo ocurre cuando una información se relaciona de manera sustancial y no arbitraria con los conocimientos previos que ya posee el estudiante en su estructura cognitiva. Esto significa que el nuevo contenido no se memoriza de forma literal o aislada, sino que se comprende, se interpreta y se integra activamente, utilizando el propio lenguaje del aprendiz.

Para Contreras Oré, esta incorporación significativa implica una interacción entre lo nuevo y lo ya conocido, es decir, entre la información recién adquirida y las ideas, conceptos y preposiciones que el estudiante ya tiene claras y disponibles en su mente.

El aprendizaje significativo propuesto por Ausubel Novak y Hanesian (2001) citado por Baque-Reyes y Portilla-Faicán (2021) está definido en tres:

- a) Aprendizaje de representaciones: se enfoca a la atribución de los significados de ciertos símbolos por ejemplo las luces del semáforo las cuales son identificadas en su etapa inicial para conocer cuando cruzar la calle o no.
- b) Aprendizaje de conceptos: se da cuando por ejemplo la representación de un globo o la palabra globo el niño aprende es que los significan los mismos lo cual es representado mediante un dibujo, esto no es considerado como una simple asociación, sino que en realidad es muy trascendental en la educación.
- c) Aprendizaje de proposiciones: demanda que se capte el significado de las ideas que se expresan en forma de proposiciones en esta etapa se relaciona las palabras para constituir una, de aquí surge un nuevo significado lo cual es conocido como estructura cognoscitiva. (pp. 79-80)

3.12.3 Estilo de aprendizajes

Los estilos de aprendizaje son las maneras en que las personas se les es así más fácil aprender y también la manera en que deciden procesar la información.

Aunque existen muchas teorías una de las más conocidas es la de VARK⁷, que clasifica los estilos en cuatro categorías principales:

Tabla 6

Categorías del modelo VARK

Aprendices Visuales	Aprendices Auditivos	Aprendices Lectura/Escritura	Aprendices Kinestésicos
Los aprendices visuales prefieren ver y observar la información en forma de imágenes, diagramas, gráficos y videos. Aprenden mejor cuando el material se presenta visualmente, lo que les permite procesar y comprender conceptos a través de representaciones espaciales.	Aprenden eficazmente escuchando conferencias, discusiones, podcasts y explicaciones verbales. Los aprendices auditivos tienen la capacidad innata de absorber información a través de la audición, lo que los hace hábiles para recordar instrucciones verbales y participar en discusiones.	Se sienten cómodos con tareas de lectura y escritura, como tomar apuntes, leer libros de texto y escribir ensayos. Estos aprendices a menudo sobresalen en tareas escritas y tienen habilidades para procesar información a través de la lectura y organizar sus pensamientos mediante la escritura.	Progresan en entornos que les permiten interactuar con materiales y participar en tareas prácticas. Los aprendices kinestésicos tienen un fuerte sentido de conciencia corporal y prefieren aprender a través del movimiento y la manipulación.

Nota: elaboración propia con información de Analytikus (2023).

En esta tabla con las categorías se especifica a cada uno de los aprendices y la manera en la que adquieren la información según las capacidades de cada uno de los estudiantes, esto demuestra que el aprendizaje es sumamente diferente, esta teoría refleja de qué manera se debe captar la atención de los educandos; esto previo a una evaluación.

⁷ Creado por Neil Fleming a finales de la década de 1980, es una teoría popular que clasifica a los estudiantes en cuatro modalidades principales: Visual, Auditiva, Lectura/Escritura y Kinestésica. <https://es.analytikus.com/post/el-modelo-vark-comprendiendo-las-preferencias-individuales-de-aprendizaje#:~:text=El%20Modelo%20VARK%2C%20creado%20por,%2C%20Lectura%2FEscritura%20y%20Kinest%C3%A9sica>

Figura 7

Actividades propuestas para cada estilo de aprendizaje VARK

Visuales	Auditivos	Lectoescritores	Kinestésicos
Diagramas	Debates, argumentos	Libros, textos	Ejemplos de la vida real
Gráficas	Discusiones	Lecturas	Cátedras de invitados
Colores	Conversaciones	Retroalimentaciones escritas	Demostraciones
Cuadros	Audios	Toma de notas	Actividad física
Textos escritos	Video + audio	Ensayos	Construcciones
Diferentes tipos de letra	Seminarios	Opción múltiple	Juego de roles
Diferentes arreglos espaciales	Música	Bibliografías	Modelos de trabajo

Fuente: Hawk y Shah (2007).

Nota: tomado de González et al. (2012, p. 99)

También, otro modelo popular es el de Howard Gardner y su teoría de las inteligencias múltiples, que sugiere que hay diferentes tipos de inteligencia, como la lógico-matemática, musical, corporal-kinestésica, y cada una influye en cómo aprendemos.

Es importante notar que las investigaciones recientes sugieren que no es beneficioso encasillar a las personas en un solo estilo, ya que el aprendizaje es un proceso complejo y multimodal. Por lo tanto, combinar diferentes enfoques y adaptarse al contenido y contexto puede ser más efectivo. Castro y Guzmán (2005) afirman ante los estilos de aprendizaje que:

Son los rasgos afectivos, cognitivos y fisiológicos, que sirven de indicadores relativamente estables de la forma de percibir, interactuar y responder a sus ambientes de aprendizaje. un estilo de aprendizaje se basa en características biológicas, emocionales, sociológicas, fisiológicas y psicológicas. Es todo aquello que controla la manera en que se capta, comprende, procesa, almacena, recuerda y usa nueva información o aprendizaje (p.86).

Los estilos de aprendizaje son de suma importancia para cada niño en la enseñanza pues no todos los niños tienen la capacidad de procesar la información y también aprenden a diferentes ritmos esto dependiendo en gran parte de la infancia que hayan llevado el aprendizaje

puede ser positivo o negativo dependiendo del ambiente familiar del estudiante. Además, considerando que el aprendizaje se va desarrollando a lo largo de la vida.

3.12.4 El aprendizaje se da a lo largo de la vida

El aprendizaje a lo largo de la vida es un concepto fundamental en la educación contemporánea que se refiere a la idea de que el aprendizaje no debe limitarse a una etapa específica de la vida, como la educación formal en la infancia o la juventud, sino que debe ser un proceso continuo que ocurre a lo largo de toda la vida. Este enfoque subraya la importancia de seguir aprendiendo, adaptándose y desarrollándose tanto en el ámbito personal como profesional, en respuesta a los cambios sociales, tecnológicos, laborales y culturales.

Baque-Reyes y Portilla-Faican (2021) cita en su artículo que:

El aprendizaje a lo largo de la vida, según lo establecido por Belando 2017, es una forma global de entender el aprendizaje, un principio en el que se basa la organización de una estructura y unos contenidos de aprendizaje y supone un proyecto que comprende todas las posibilidades de formación sobre cualquier ámbito de conocimiento y en cualquier momento de la vida de una persona. (p. 79)

Analizando la cita anterior se entiende que nunca se deja aprender y que a medida se vaya creciendo en edad, también se crecerá en conocimiento y que en cualquier momento o circunstancia que se esté pasando se estará adquiriendo un nuevo conocimiento que servirá para seguir formándonos y así enfrentar cada era que se vaya dando como lo es la era tecnológica de la actualidad.

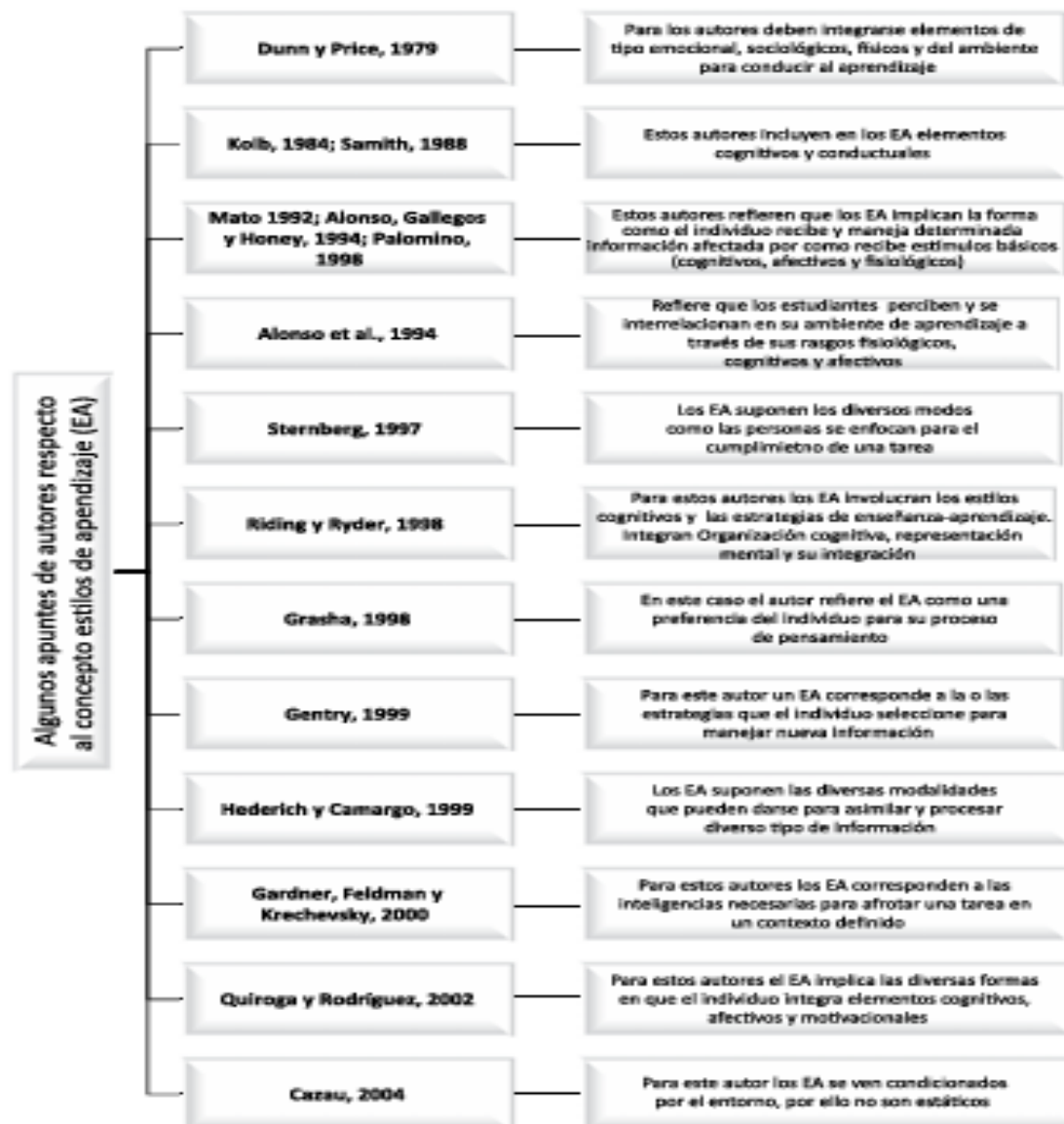
3.12.4.1 Importancia del aprendizaje a lo largo de la vida. La UNESCO (2024) menciona en su sitio web que, en un mundo en rápida transformación, en el que la tecnología, la globalización, el cambio climático, la creciente polarización de las sociedades y la dinámica demográfica y social están remodelando todos los aspectos de nuestras vidas, la educación experimenta un proceso de transformación. La educación ya no se limita a la educación tradicional de los niños en la escuela, sino que se ha ampliado para abarcar el aprendizaje a lo largo de toda la vida.

También, establece los factores de el aprendizaje a lo largo de toda la vida los cuales son:

- a) Mejora la empleabilidad mediante la actualización de cualificaciones y el perfeccionamiento de los trabajadores en un mundo laboral cambiante;
- b) Permite a las personas dominar los desafíos que plantea la revolución digital
- c) Capacita a educandos de todas las edades para puedan actuar en favor del clima;
- d) Apoya la salud y el bienestar de las comunidades;
- e) Ayuda a los países a responder al envejecimiento de las sociedades, ya que se prevé que la población mundial de personas de 65 años o más supere a la de jóvenes en 2050;
- f) Promueve la tolerancia y los valores democráticos frente a los profundos cambios sociales y económicos.

Figura 8

Elementos que caracterizan los estilos de aprendizaje



Fuente: Construido a partir de la información de Cabrera y Fariñas (2001) (Gamboa Mora et al., 2017)

3.13 Clasificación de las estrategias de aprendizaje

Aun reconociendo la gran diversidad existente a la hora de categorizar las estrategias de aprendizaje, suele haber ciertas coincidencias entre algunos autores (ver por ej., Pintrich, 1989; Pintrich y De Groot, 1990; Weinstein y Mayer, 1986; McKeachie, Pintrich, Lin y Smith, 1986 -citado en Pokay y Blumenfeld, 1990-; González y Tourón, 1992) en establecer tres grandes clases de estrategias: las estrategias cognitivas, las estrategias metacognitivas, y las estrategias de manejo de recursos.

1. Las estrategias cognitivas hacen referencia a la integración del nuevo material con el conocimiento previo. En este sentido, serían un conjunto de estrategias que se utilizan para aprender, codificar, comprender y recordar la información al servicio de unas determinadas metas de aprendizaje.
2. Las estrategias metacognitivas hacen referencia a la planificación, control y evaluación por parte de los estudiantes de su propia cognición. Son un conjunto de estrategias que permiten el conocimiento de los procesos mentales, así como el control y regulación de estos con el objetivo de lograr determinadas metas de aprendizaje.
3. Las estrategias de manejo de recursos son una serie de estrategias de apoyo que incluyen diferentes tipos de recursos que contribuyen a que la resolución de la tarea se lleve a buen término. Este tipo de estrategias, en lugar de enfocarse directamente sobre el aprendizaje tendrían como finalidad mejorar las condiciones materiales y psicológicas en que se produce ese aprendizaje. (Valle et al., 1998, pp. 57-59)

3.14 Enfoques de enseñanza aprendizaje

Los enfoques de enseñanza aprendizaje son aquellos que nos ayudan a brindar enseñanza de calidad y también a obtener aprendizajes significativos a lo largo de la vida. Sin embargo, estos enfoques van cambiando después de un cierto período, pero siempre van enfocados en la mejora educativa, de acuerdo con los avances tecnológicos que cada vez son más avanzados

Figura 9

Enfoques de aprendizaje y sus métodos



Fuente: Infografía de Romero (2022).

3.14.1 Algunos puntos importantes para mejorar el desarrollo de la calidad educativa

Para mejorar la calidad educativa es necesario que las instituciones educativas, profesores y todo el sistema educativo, elaboren sus planes y programas a adecuados al modelo educativo más estable para la necesidad de los estudiantes de esta forma podrán satisfacer las carencias que el sistema requiera.

Por tal razón el autor Matute Zelaya (2015) mencionó que son necesarias estas recomendaciones para que nos permitan mejorar el desarrollo de la calidad educativa:

1. Modificar los planes de estudio para que se adecuen a las necesidades de la vida cotidiana, y del ámbito laboral. Es necesario ajustar los planes a lo que requiere cada institución o pueblo, porque no es lo mismo en la ciudad que los niños de escuelas rurales.
2. Hay que cambiar la forma en que se evalúa a los alumnos. Es decir, buscar estrategias para que la forma que evalúan al niño, este pueda demostrar y dar a conocer todo su aprendizaje sin estresar al estudiante e intimidarlo.
3. Capacitar a los profesores para que puedan impartir a sus alumnos estos nuevos planes de estudio y las nuevas metodologías de enseñanza y evaluación.
Necesitamos profesores capacitados y que cuenten con el conocimiento necesario para poder estar al frente de un grupo de clases, y conocer métodos y técnicas novedosas para que los niños aprendan.
4. De poco servirá aumentar el sueldo de los docentes, construir escuelas de lujo, equiparlas con cientos de computadoras, ponerles tutores a los chicos, juntar a los profesores en una misma escuela, si no lo utilizamos y no lo ponemos en práctica. Es decir, no sirve de nada contar con una gran cantidad de material novedoso si no lo utilizamos para el beneficio de los niños. (p. 16)

Consecuentemente, este sería el camino para mejorar el nivel y calidad educativa, a tal punto que sería selectivo el planteamiento según las necesidades del alumno, se basará en una educación personalizada que se puede enfocar de manera individual o agrupando a los alumnos.

PARTE III: CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y CONCLUSIONES

4.1 RESULTADOS Y PRINCIPALES HALLAZGOS

En este capítulo se plasman los resultados y hallazgos del análisis de datos obtenidos en la investigación producto de la aplicación de la encuesta y la entrevista los resultados se dividen en dos partes debido a la naturaleza del enfoque utilizado.

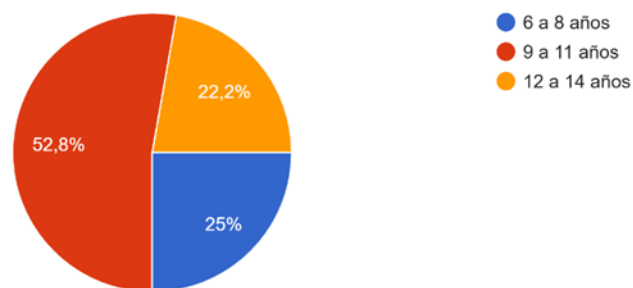
En este sentido, se muestran los hallazgos originados por el método cuantitativo el cual, se les realizó a los estudiantes de I y II ciclo por medio de una encuesta enviada por medio de Google Forms la cual se envió vía telefónica y para finalizar posteriormente con el método cualitativo el que se aplicó a los docentes el cual se hizo llegar de manera virtual para que cada uno ampliara sus respuestas de la manera que consideraron adecuada.

Al aplicar un método mixto se espera claridad en el tema, ya que al unificar la opinión de los docentes y estudiantes se convierte en un análisis más profundo para resolver la problemática planteada y con esto se le dará respuesta al planteamiento de la investigación.

4.2 Datos generales de la encuesta serían

Figura 10

Edad de los encuestados

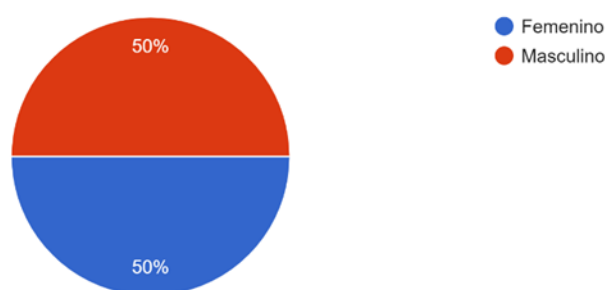


Nota: La figura muestra la edad de los alumnos encuestados de la escuela participante. Elaboración propia.

Lo interesante de estos rangos de edad es que las edades que más se sometieron a la encuesta van de edades bajas a medias y no los mayores a como se supondría sería la mayoría participativa.

Figura 11

Sexo de los encuestados

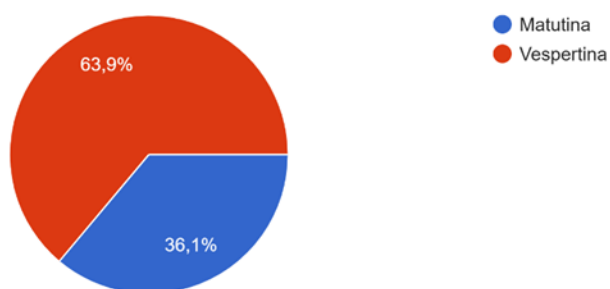


Nota: la figura muestra el sexo de los alumnos encuestados. Elaboración propia.

Aquí se muestra que los estudiantes encuestados fueron equivalentes con un 50 % cada grupo de niñas y niños según los datos arrojados por la plataforma de Google Forms.

Figura 12

Jornada de estudio

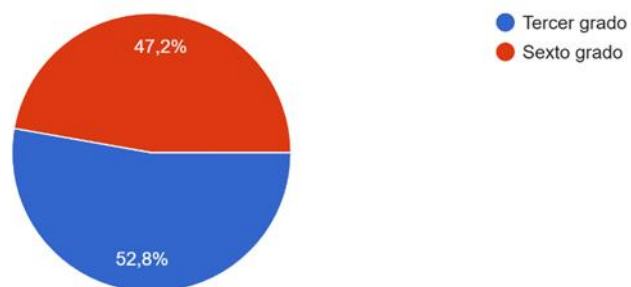


Nota: la figura muestra la jornada de estudio de los alumnos encuestados. Elaboración propia.

Esta figura expone que la mayoría de los estudiantes recibe sus clases en la jornada vespertina lo cual puede que sea por el hecho que los a los padres de familia les convenga que sus hijos estén en esta jornada por cuestiones laborales.

Figura 13

Grado que cursan los estudiantes

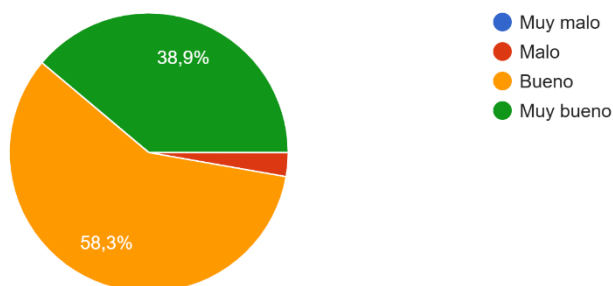


Nota: figura que muestra el grado de los estudiantes. Elaboración propia.

La figura expone que la mayoría de los estudiantes son de tercer grado (52.8 %) y el resto es de sexto grado (47.2 %).

Figura 14

Estado de los pupitres



Nota: la figura muestra los porcentajes sobre el estado de los pupitres en la institución.

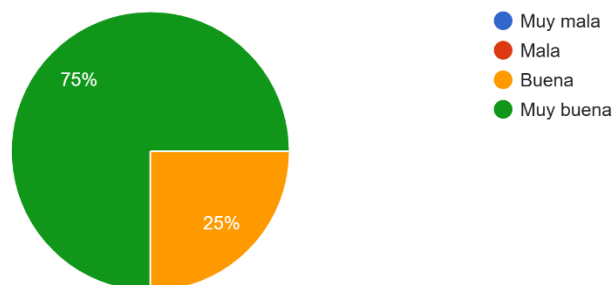
En este sentido, la mayoría de encuestados considera que el estado de los pupitres es bueno, y una minoría establecieron que es deplorable.

Ahora bien, esto se toma en consideración por el hecho que la condición de los recursos con los que cuenta el salón de clases es muy importante, ya que al ser óptimos es mucho más fácil desarrollar las actividades planeadas sin ningún tipo de inconvenientes y con comodidad. Así como lo mencionaron los autores Toapanta Defaz et al. (2017) y que concuerda con que:

Los recursos didácticos elaborados con materiales del entorno proveen de experiencias a los estudiantes; puesto que pueden aprovecharlos para identificar propiedades, clasificar, establecer semejanzas y diferencias, resolver problemas, entre otras y, facilitan la labor docente; para la interacción con los estudiantes, siendo entonces la oportunidad para que el proceso de aprendizaje sea más eficaz. (p. 35)

Figura 15

Condiciones en la infraestructura de la institución



Nota: la figura muestra los datos sobre la infraestructura de la institución. Elaboración propia.

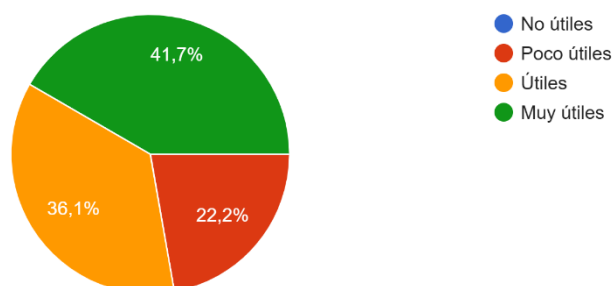
Las condiciones de esta institución educativa cuentan con el 75 % de óptimas condiciones en las paredes y techo, esto es muy significativo porque demuestra la intención de mantener en buenas condiciones la infraestructura para dar una educación que sea la adecuada para los estudiantes.

Por tal razón señalamos la importancia de la infraestructura escolar: *“contar con aulas y espacios de aprendizaje en buen estado es determinante en el momento de lograr que los alumnos obtengan los resultados académicos esperados”* (CAF, 2016).

En este sentido, la infraestructura institucional de calidad apremia a que la educación sea perfecta para captar la atención de los alumnos, ya que, al sentirse cómodos, en ambientes sanos, estos captan de mejor manera las lecciones dando pie a un modelo de aprendizaje alto.

Figura 16

Utilidad de los recursos didácticos

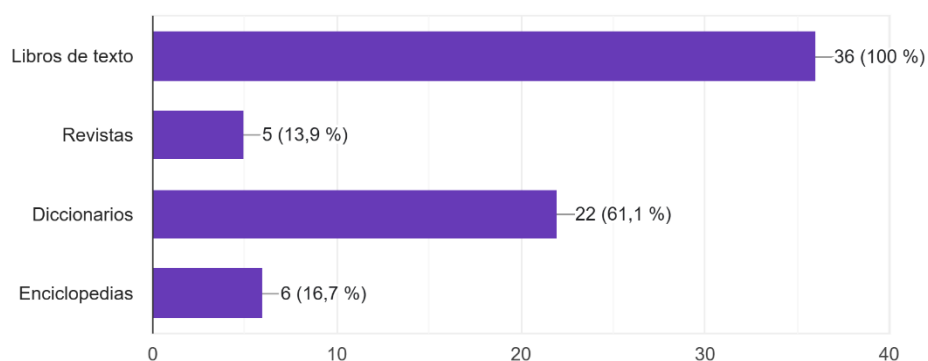


Nota: la figura da respuesta a la pregunta ¿Qué tan útiles consideras los recursos didácticos en los que se apoya tu docente al momento de impartir clases?

Según Morales (2012), se entiende por recurso didáctico:

Al conjunto de medios materiales que intervienen y facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos materiales pueden ser tanto físicos como virtuales, asumen como condición, despertar el interés de los estudiantes, adecuarse a las características físicas y psíquicas de los mismos, además que facilitan la actividad docente al servir de guía; asimismo, tienen la gran virtud de adecuarse a cualquier tipo de contenido (Vargas Murillo, 2017).

En este caso, la mayoría de los estudiantes uniendo los extremos positivos de la escala de considerar muy útiles y útiles sumando un 77.8 % los recursos didácticos en los que se apoyan sus maestros, esto indica que es funcional la metodología de enseñanza y el material usado les resulta útil para el aprendizaje, sin embargo existe un 22.2 % que los considera poco útiles, este porcentaje negativo puede resultar por el hecho que de una manera personalizada nos están funcionando estos recursos, y como sugerencia se podría analizar de manera individual a los estudiantes para captar el 100 % de la enseñanza-aprendizaje.

Figura 17**Material educativo**

Nota: la figura muestra las estadísticas sobre la pregunta ¿Con qué material educativo cuenta?

Según Cabrero (2001):

Los medios o materiales didácticos son elementos curriculares que, por sus sistemas simbólicos y estrategias de utilización, propician el desarrollo de habilidades cognitivas en los sujetos, en un contexto, determinado, facilitando y estimulando la intervención mediada sobre la realidad, la captación y comprensión de la información por el alumno y la creación de entornos diferenciados que propician aprendizajes (Bautista Sánchez et al., 2014).

En este punto, es sobresaliente el uso de los libros por el hecho que es un material didáctico determinante para una educación equitativa, ya que los libros siempre han sido sumamente importantes para el tema de la enseñanza-aprendizaje porque si queda pendiente alguna explicación dentro del aula de clases la lectura del libro puede ser utilizado de manera autodidacta por parte del alumno y evacuar esas dudas, ahora bien otra parte mayoritaria equivalentes al 61.1 % cuenta con diccionarios que son complemento de los libros sobre todo en la clase de español que es la cual se utilizan mucho los libros y los diccionarios.

Sin embargo, el uso de revistas y enciclopedias no es de gran realce al momento de la enseñanza; esto quiere decir que se mantiene el método tradicional que viene de años, pero dejando un poco de lado el uso de enciclopedias que antes era un material didáctico muy usado.

Figura 18

Recursos didácticos que debe existir en un aula de clases



Nota: figura sobre los materiales didácticos que deben existir en el aula de clases de la Escuela Marco Aurelio Soto del municipio de Gualaco, Olancho.

En este punto hay una diferencia y prioridad sobre los materiales didácticos, esto por el hecho que consideran más importante contar con pizarrones ya que se pueden desarrollar de mejor manera los temas que son más prácticos como las matemáticas que exigen una enseñanza-aprendizaje 100 % práctico, en segundo lugar los libros también están en un extremo positivo alto con el 61.1 %, esto debería ir de la mano con el uso de pantallas digitales para explorar otro tipo de metodología de enseñanza más interactivo y que sea llamativo e interesante para los estudiantes, también el 61.1 % de los encuestados consideran otro tipo de material los cuales pueden ser audiovisual, mapas, softwares educativos, etc.

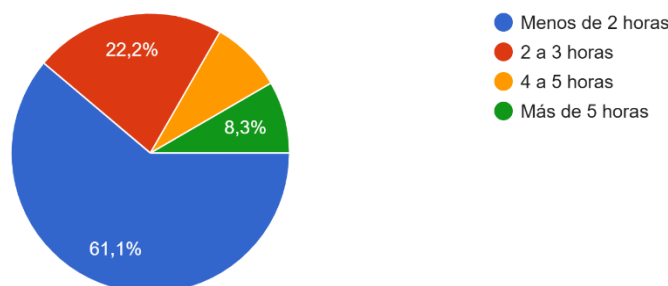
Por tal razón, tomamos a bien lo siguiente sobre los materiales didácticos:

Los propósitos de los materiales didácticos son aquellos materiales y equipos que nos ayudan a presentar y desarrollar los contenidos y que los alumnos trabajen con ellos para su propia construcción de conocimientos y desarrollen habilidades y destrezas, que sean verdaderos protagonistas de la educación. (Altamirano López, 2020, p. 11)

4.3 Dimensión 2. Ambiente virtual

Figura 19

Navegación general del internet



Nota: figura relacionada a la pregunta de la encuesta sobre ¿Cuánto tiempo navegas en internet?

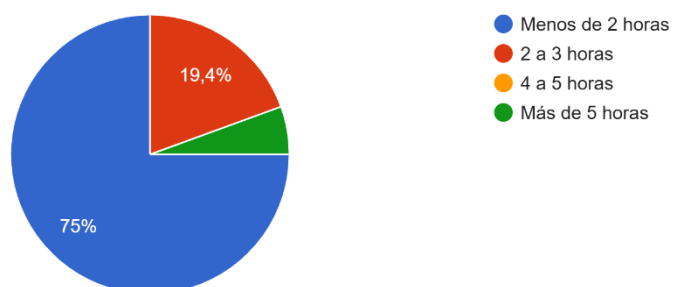
Este tema de la navegación del internet es muy importante en cuestiones de tiempo porque la navegación prolongada puede acarrear muchos problemas, por eso se considera debe ser medida. En el caso de la encuesta y por ser estudiantes se les preguntó cuánto tiempo navegan diariamente en internet, a lo que el 61.1 % respondió que lo hace por menos de 2 horas y el 22.2 % lo hace de 2 a 3 horas lo cual es prudente, es por lo que tomamos en cuenta lo siguiente:

De acuerdo con una investigación publicada en 2015 por la Biblioteca Nacional de Medicina de los Institutos Nacionales de Salud de Estados Unidos (NIH, por sus siglas en inglés), las personas que pasan dos o más horas al día usando las redes sociales tienen más probabilidades de tener problemas de salud mental. (BBC News Mundo, 2018)

Esto nos hacer pensar lo importante que es el uso de la navegación en internet limitado y vigilado, y no utilizarlo a manera de escape personal, ante esto se debe explicar a los padres de familia y estudiantes que la navegación debe ser enfocada en la enseñanza-aprendizaje.

Figura 20

Tiempo de navegación para realizar tareas



Nota: figura con la respuesta sobre la pregunta: ¿Cuánto tiempo navegas buscando información para la realización de tareas?

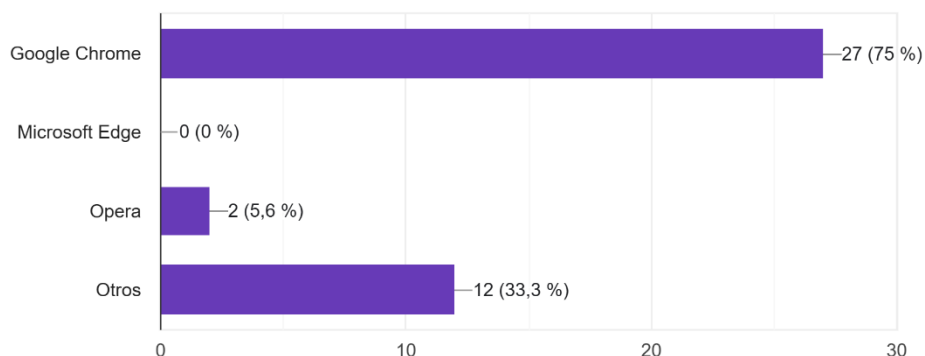
El uso de internet para realizar tareas actualmente es muy importante por el hecho que vivimos en una era tecnológica en donde los niños y los jóvenes acuden a esta técnica para facilitar la búsqueda de información de sus tareas, también es indispensable recalcar el tiempo de uso de esta porque su uso prolongado no es correcto por varias razones y al consultar sobre la cantidad de tiempo que estos estudiantes usan para la realización de sus tareas la mayoría (el 75 %) indicó que utiliza el internet menos de 2 horas, pero si sumamos los extremos positivos (94.4 %), identificamos que el uso del internet anda en un promedio de hasta 3 horas, al analizar esto se determina que este promedio no está mal ya que no es un excesivo el uso y el tiempo es suficiente para realizar todas sus tareas.

De igual manera tomamos a bien citar lo siguiente sobre el uso del internet para realizar tareas y las páginas que más han usado los estudiantes para buscar su información:

(...) A pesar de ser un aspecto positivo, esto ha provocado que internet se haya convertido en el único modo de realizar los trabajos: 'Wikipedia', el 'rincón del vago', y otras webs de acceso rápido y poco contrastado son las principales páginas visitadas como fuente de información. (Fernández-Planells & Figueras Maz, 2012, p. 170)

Figura 21

Buscadores usados para realizar tareas



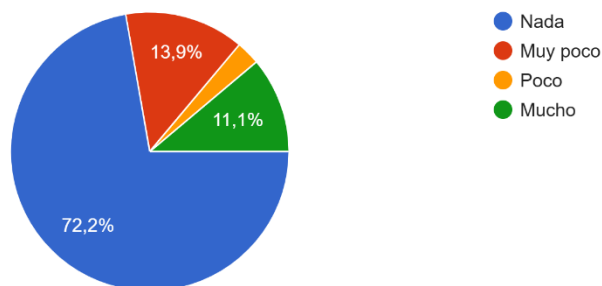
Nota: figura con los datos de la pregunta: ¿Qué buscadores utilizas para buscar información para la realización de las tareas escolares?

Los buscadores de internet son herramientas esenciales en nuestra vida cotidiana, actuando como intermediarios entre los usuarios y la amplia cantidad de información disponible en la web. Pero ¿qué son exactamente y cómo funcionan? Los buscadores de internet son sistemas informáticos que permiten a los usuarios encontrar contenido en la red de manera rápida y eficiente. Funcionan mediante algoritmos complejos que recorren, indexan y clasifican millones de páginas web para ofrecer resultados relevantes en respuesta a nuestras consultas. (Digitalvar, 2025)

En este caso el 75 % de estudiantes utiliza Google Chrome que a nivel mundial es el más utilizado, y el 33.3 % utiliza otros buscadores los cuales no especificaron, sin embargo, hay buscadores también como Google Academic, Scielo, Bing, Yahoo, etc... donde se encuentra información de tipo académica y que los estudiantes resuelvan sus tareas de manera satisfactoria, cabe mencionar que no hay que confundir lo que son buscadores y navegadores, ya que el primero son algoritmos para ayudar a los usuarios a buscar información en internet gracias al uso de palabras clave, y el segundo son los software por el que podemos acceder a internet sin el que sería imposible acceder a un buscador.

Figura 22

Conocimiento de plataformas educativas



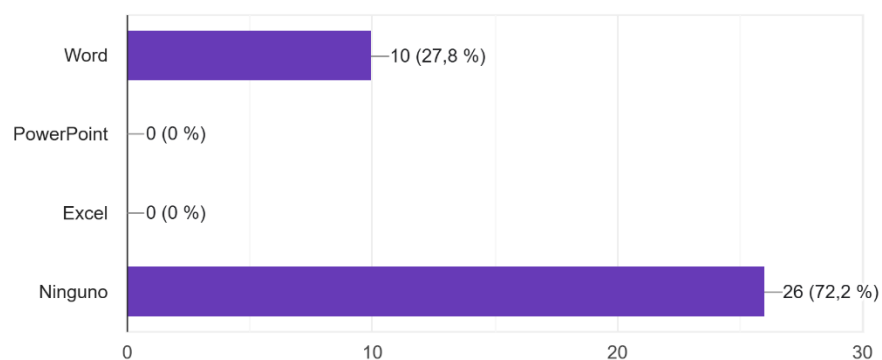
Nota: Figura sobre si los estudiantes tienen conocimiento sobre plataformas educativas en las cuales puede subir tareas virtuales.

Al responder la encuesta, hubo un impacto alto ante esta respuesta por que la mayoría contundentemente con un 72.2 % dijo que no sabían nada sobre las plataformas que existen y que tienen la posibilidad de subir las tareas, y un porcentaje muy bajo (11.1 %) dice saber mucho, sin embargo, este dato es muy pobre para vivir en un mundo que se maneja con la tecnología actualmente.

Las plataformas educativas según De la Peña Frade (2024) *“Son espacios donde docentes y formadores pueden compartir los contenidos online de sus cursos... y mucho más que eso. Las plataformas educativas suelen incluir una serie de herramientas para facilitar la experiencia de enseñanza y aprendizaje”*. Cabe mencionar que existen varias plataformas educativas, pero las más usadas son Moodle, Google Classroom, Microsoft Teams (que es relativamente nueva), Canva, etc.

Figura 23

Tareas en Microsoft Office



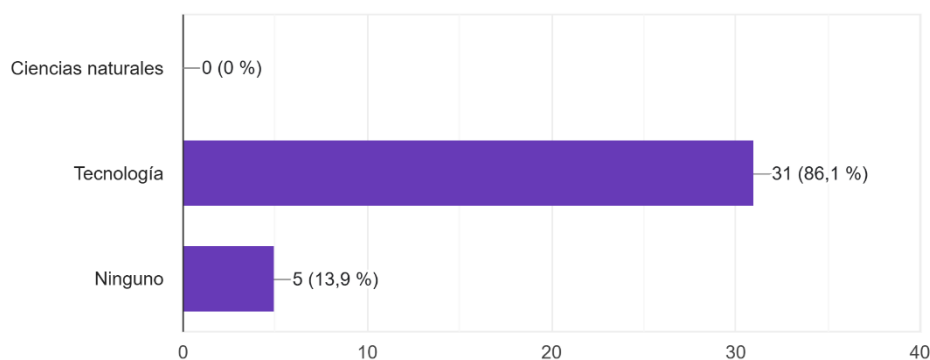
Nota: datos sobre la pregunta ¿Realiza tareas en Microsoft Office?

El uso de herramientas en la tecnología es muy importante y el más utilizado es el del paquete Office el cual tiene varias opciones, esta pregunta está muy enfocada en las más comunes como Word, Power Point y Excel, sin embargo, por el rango de edad de los encuestados; la mayoría (72.2 %) no utiliza ninguna herramienta, ellos hacen sus consultas y realizan sus tareas de manera personalizada en sus cuadernos o libros de trabajo.

4.4 Dimensión III: Ambiente informal

Figura 24

Laboratorios en el centro educativo

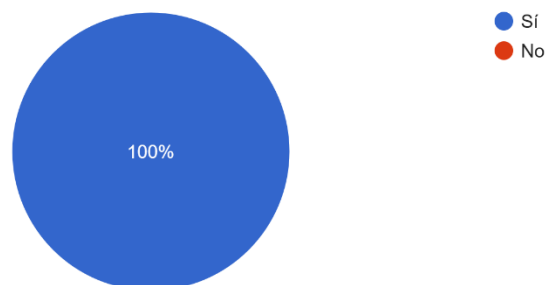


Nota: figura con las respuestas de la pregunta ¿El centro educativo cuenta con laboratorios?

En la actualidad se considera que *“Las actividades de laboratorio son fundamentales para aprender ciencias desde la puesta en práctica y análisis de los resultados de una propuesta reflexiva sobre la misma”*. (Aredes et al., 2022). Ante esto, en el centro educativo Escuela Marco Aurelio Soto del municipio de Gualaco, Olancho en sus niveles cuentan con laboratorio de tecnología, pero se debe tomar en cuenta la creación de otro tipo de laboratorios para tener una enseñanza experimental de primera calidad.

Figura 25

Biblioteca del centro educativo



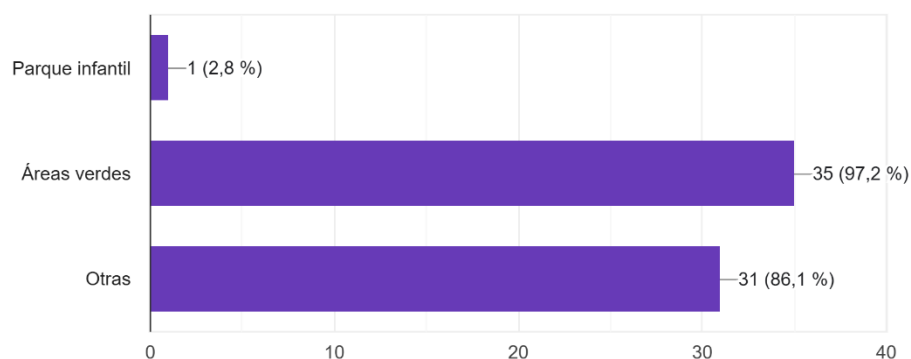
Nota: figura con la respuesta a la pregunta ¿El centro educativo cuenta con biblioteca?

La biblioteca escolar es un instrumento de desarrollo del currículo y permite el fomento de la lectura y formación de una actividad científica; constituye un elemento que forma al individuo para el aprendizaje permanente; fomenta la creatividad, la comunicación; facilita la creación de apoyo a los docentes en su capacitación y les ofrece la información necesaria para la toma de decisiones en el aula. (Alcántara Trapero, 2008)

Es una realidad la necesidad de tener una biblioteca escolar, esto sirve para que los estudiantes se adentren en el mundo de la lectura para buscar información, e incluso entretenimiento en los libros, y el centro educativo cuenta con su propia biblioteca como apoyo para los estudiantes, como para los docentes.

Figura 26

Áreas de recreación del centro educativo

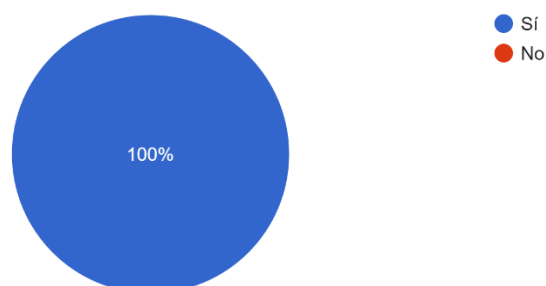


Nota: respuesta sobre ¿En el centro educativo cuenta con áreas de recreación?

El centro educativo Marco Aurelio Soto del municipio de Gualaco, Olancho cuenta con áreas verdes en su 97.2 % y agrega otro tipo de lugar para la recreación tanto de los alumnos, como los maestros, lo que si llama la atención es que no cuenta con parques infantiles, y esto es importante también para los niños más pequeños. También se debe considerar que el tiempo de recreación de los estudiantes siempre y cuando sea de calidad, impacta positivamente el desarrollo del estudiante.

Figura 27

Huerto escolar



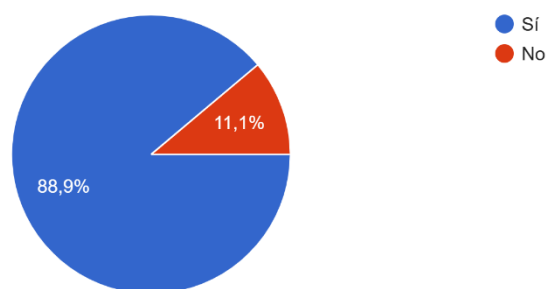
Nota: respuesta sobre la pregunta ¿El centro educativo cuenta con huerto escolar?

En esta figura se muestra que, si existe un huerto escolar, este tipo de actividad en las escuelas es muy importante por el impacto positivo que tiene en los estudiantes, abre un mundo de interés, curiosidad, responsabilidad, conciencia y otras tantas que al llegar a una edad madura podrá optar por continuar con esto en sus casas para facilitar la forma de vida porque aprenderán a cultivar, conservar, cosechar y preparar sus alimentos de una forma sostenible, además; combina el aprendizaje práctico con el social y promueve un cambio en el estilo de vida y difunde un mensaje a su municipio y familia.

Una de las principales razones para incorporar un huerto escolar es hacer que las y los estudiantes entiendan su entorno y aprecien mejor el mundo que les rodea; sepan lo que cuesta producir los alimentos que consumen y se concienticen sobre la importancia de hacer un uso responsable del agua, la tierra, el sol y el aire. (Secretaría de Bienestar, 2025)

Figura 28

Seres vivos en ecosistema del centro educativo



Nota: la figura muestra de las respuestas sobre la pregunta ¿En las áreas verdes del centro educativo existe supervivencia de seres vivos que se puedan considerar como un ecosistema?

En este sentido, desde el momento que el centro educativo con áreas verdes de recreación sabemos que de alguna manera hay seres vivos que son parte de un ecosistema y sobre todo en una zona rural, es ahí donde el 88.9 % de los encuestados afirman esta pregunta, pero no especificaron que tipos de seres vivos habitan en su escuela.

4.5 Análisis de resultados cualitativos obtenidos en la entrevista

Para exponer los resultados surgidos de las entrevistas a los docentes del centro educativo “Escuela Marco Aurelio Soto del municipio del Gualaco, Olancho” se expone una tabla con una codificación manual de los maestros, de esta manera los resultados serán parcializados, plasmados en matrices descriptivas en donde dará respuesta a cada pregunta con la codificación de los maestros por cuestiones de confidencialidad y anonimato.

Tabla 7

Codificación y datos de los entrevistados

Código entrevistado	Edad	Sexo	Grado que imparte	Jornada
M. 1	41-50	Femenino	Segundo grado	Matutina
M. 2	41-50	Femenino	Primer grado	Matutina
M. 3	51-60	Femenino	Primer grado	Matutina
M. 4	51-60	Femenino	Tercer grado	Matutina
M. 5	41-50	Masculino	Segundo grado	Matutina

Nota: elaboración propia con información de los entrevistados.

4.5.1 Entrevistas codificadas

Los datos de las entrevistas fueron exclusivamente obtenidos con un propósito científico, se hicieron con el fin de interpretar lo que piensa cada docente respecto a los ambientes de sus salones de clases y sobre la tecnología, por tal razón se detalla por medio de las tablas siguientes y su debida interpretación.

Tabla 8

Entrevista con código M. 1

Código Maestro	Preguntas	Respuesta
M. 1	¿Cómo deben ser los espacios de aprendizaje que se exponen en el aula de clases como material didáctico y describa la importancia de la actualización de los mismos?	Deben estar contemplados en cada área. En nuestro ambiente no contamos con mucho material, la Secretaría de Educación no aporta los materiales necesarios para impartir clases. Es importante actualizar los ambientes según la asignatura y tema de clases ya que los alumnos están más avanzados, pero el material es insuficiente.
	¿Cuál es su avance de conocimiento sobre TIC's y por qué es importante que se le forme continuamente?	No estamos actualizados al 100 % pero adquirimos conocimientos de manera autodidacta porque la educación avanza cada día.
	¿Cómo evalúa las plataformas para impartir clases virtuales o recibir usted y por qué cree que forjan una enseñanza-aprendizaje adecuada?	Nosotros usamos los métodos tradicionales, el reforzamiento lo hacemos de manera verbal ya que los estudiantes tienen bastantes problemas de aprendizaje por que la tecnología los tiene muy absorbidos y no contamos con los medios tecnológicos.
	¿Cómo evalúa los espacios de aprendizaje fuera del aula de	La institución cuenta con muchos espacios de aprendizaje al exterior de las aulas, pero no están

<p>clases con los que cuenta la institución y cree que son importantes para la formación de los estudiantes?</p>	<p>preparadas, se necesitan espacios adecuados como una cancha para la clase de educación física, un parque para implementar clases fuera del aula.</p> <p>Los espacios extracurriculares son muy importantes porque cambiar los ambientes reduce el estrés en los estudiantes.</p>
--	---

Nota: elaboración propia con información del entrevistado.

Todo lo planteado de la entrevista de M. 1 de la pregunta número uno sobre el ambiente físico, remarca el hecho que ellos como maestros son los que asumen los gastos del material didáctico que utilizan en los salones de clases y de esta manera no pueden dar las clases a como es debido ya que cada espacio debe tener su propio material de didáctico para que el alumno capte ese mensaje que el docente quiere plasmar. También cuando menciona sobre la importancia de mantener actualizados estos ambientes es porque cada tema necesita su propio material y a medida que va pasando el tiempo los alumnos vienen con otro tipo de curiosidad, otros métodos aprendidos del año anterior que cursó, otro tipo de educación en casa, y esto es lo que estanca muchas veces el aprendizaje del alumno.

Estos aspectos son muy importantes para tomarlos en cuenta a la hora de iniciar y finalizar los periodos escolares, de igual manera, es labor de la Secretaría de Educación proporcionar los materiales suficientes para todo el año para mantener los espacios con el material didáctico para cada una de las clases y el apoyo de los padres de familia también es fundamental para involucrarlos con los estudiantes y tengan una visión propia sobre esto.

Por otro lado, al responder a la pregunta número dos sobre el ambiente virtual; este admite no ser experto en el uso de Tic's, pero esto es muy común en las escuelas y más si son e áreas rurales y es por varios factores, entre los cuales están que prefieren una metodología tradicional del educación o simplemente no tiene un acceso directo a estas plataformas, o; no tienen acceso a internet, acceso a aparatos electrónicos, u otros que se puedan prestar al

aprendizaje, sin embargo; se es autodidacta para tener un conocimiento medio que permite transmitir a sus alumnos.

También, al consultar sobre cómo evalúa las plataformas para dar clases, insiste en que se utiliza el método tradicional de educación por las siguientes razones: primero porque no cuentan con medios tecnológicos para la educación de sus estudiantes, en segundo lugar el reforzamiento se hace de manera verbal porque tienen bastantes problemas de aprendizaje al estar sometidos a la tecnología permanentemente y, en tercer lugar, al no contar con estos medios; no podemos estar al ritmo de los estudiantes.

De igual manera surgió una interrogante de que si como docente se contaba con preparación tecnológica al momento de la pandemia de COVID-19, a lo que respondió que nadie estaba preparado, fue una situación muy difícil tanto para el docente, los padres de familia porque muchos no contaban con un aparato electrónico o internet residencial y los paquetes no duraban mucho y alumnos siendo estos últimos los más perjudicados por el atraso suscitado por la suspensión de clases presenciales.

Para finalizar la entrevista, sobre el ambiente informal claramente la institución no cuenta con espacios externos a los salones de clases y los que están no están adaptados para desarrollar otro tipo de actividad académica, se necesitan canchas para la clase de educación física, un parque para realizar actividades fuera del salón y que puedan interactuar con otros niños, con la naturaleza, y que tengan un mejor aprendizaje; cabe señalar que si hubo una reestructuración pero no es suficiente para implementar estas técnicas. Claro está que es importante para el desarrollo del estudiante en sus habilidades y la liberación del estrés del mismo.

Tabla 9

Entrevista con código M. 2

Código Maestro	Preguntas	Respuesta
M. 2	¿Cómo deben ser los espacios de aprendizaje que se exponen en el aula de clases como material didáctico y describa la importancia de la actualización de los mismos?	Los espacios se deben orientar de acuerdo con la necesidad del estudiante, incluir al alumno en la elaboración de material orientada a las cuatro materias básicas. Debe actualizarse porque el material didáctico de 4to y 5to grado no es adecuado para un niño de 1er grado.
	¿Cuál es su avance de conocimiento sobre TIC's y por qué es importante que se le forme continuamente?	No estamos tan preparados, pero tratamos de ponernos al día para hacer uso de estas herramientas. Es importante porque los alumnos nos superan y al estar activos en el sistema innovamos.
	¿Cómo evalúa las plataformas para impartir clases virtuales o recibir usted y por qué cree que forjan una enseñanza-aprendizaje adecuada?	Con la pandemia nos dimos cuenta de que eran una necesidad, la considero excelente en un 80 %, pero en un 20 % no porque se presta a que los familiares y amigos resuelvan sus evaluaciones. Considero que la adecuada es la presencial, pero si debemos hacer uso de las herramientas hay que preparar a nuestros estudiantes y a nosotros mismos.

<p>¿Cómo evalúa los espacios de aprendizaje fuera del aula de clases con los que cuenta la institución y cree que son importantes para la formación de los estudiantes?</p>	<p>Es importante interactuar y aprender lo que encontramos en el medio ambiente ya que esto aporta una enseñanza-aprendizaje en ellos y hay que retomar las actividades fuera de cuatro paredes.</p>
---	--

Nota: elaboración propia con información del entrevistado.

Al plantear las preguntas, el código M. 2 considera que los ambientes de aprendizaje de debe orientan estrictamente a la necesidad del estudiante, pero incluyéndolos ya que así aprenden jugando, pero sobre todo deben estar orientadas a las cuatro asignaturas básicas las cuales son:

1. Español
2. Matemática
3. Estudios Sociales
4. Ciencias Naturales

Al adquirir esta responsabilidad, los estudiantes crean un vínculo en el cual se pueden avocar cuando tengan dudas sobre una materia o un tema en específico. Por tal motivo es importante la actualización del material didáctico porque uno como maestro guarda material de años atrás, pero si se es consciente que el material didáctico que utiliza con estudiante de cuarto o quinto grado no es propio para uno de primer grado, y se debería actualizar cada período y adecuarlo a la programación de contenido del año escolar.

Sobre la segunda dimensión, este menciona que no están tan preparados sobre los avances de la tecnología, pero tratan de ponerse al día con el uso de las herramientas para transmitir una enseñanza de calidad y avanzada al nivel de conocimiento del estudiante que en esta era tecnológica es muy alta, es por lo que debemos innovar en conocimiento.

Respecto a la evaluación de las plataformas virtuales las considera excelentes con la experiencia que se vivió en la pandemia, sin embargo; tiene muy marcadas sus falencias a la hora

de hacer las evaluaciones porque supone que las evaluaciones no las hacen ellos ya que pueden solicitar ayuda a un amigo, a algún compañero o a los propios padres, por la misma razón es preferible la enseñanza vía presencial a menos que exista otro impase como la pandemia si fuese una buena opción.

Para finalizar, sobre el ambiente informal es importante aprender sobre lo que tenemos en el medio ambiente, los niños necesitan interactuar, socializar con lo que los rodea y si, en efecto aportan una enseñanza-aprendizaje significativa, como maestros cometemos un error de creer que los alumnos solo deben estar en el aula de clases, pero es momento de reconsiderarlo.

Tabla 10

Entrevista con código M. 3

Código Maestro	Preguntas	Respuesta
M. 3	¿Cómo deben ser los espacios de aprendizaje que se exponen en el aula de clases como material didáctico y describa la importancia de la actualización de los mismos?	Los materiales correctos son los vistosos, que llaman la atención de los niños, materiales contruidos por ellos y con su entorno familiar también. Es importante que los temas sean de acuerdo con nuestros planes de clases y deben ser actualizados en base a la realidad y tiempo de los menores.
	¿Cuál es su avance de conocimiento sobre TIC's y por qué es importante que se le forme continuamente?	Es muy poco el manejo que tengo en ese tema y si, es importante que tuviésemos capacitaciones para aprender más e implementar nuevas formas de enseñanza.

<p>¿Cómo evalúa las plataformas para impartir clases virtuales o recibir usted y por qué cree que forjan una enseñanza-aprendizaje adecuada?</p>	<p>La enseñanza por medio de plataformas puede funcionar a un nivel superior; en el área donde estamos, no tiene mucha ventaja.</p> <p>Nunca hemos tenido oportunidad de tener clases, recibir o dar clases mediante plataforma.</p>
<p>¿Cómo evalúa los espacios de aprendizaje fuera del aula de clases con los que cuenta la institución y cree que son importantes para la formación de los estudiantes?</p>	<p>Considero que, si son importantes, afuera ellos se relacionan con sus compañeros, es importante llevarlos a un parque, a una cancha y que observen cosas diferentes a lo del aula de clases.</p>

Nota: elaboración propia con información del entrevistado.

En este punto, el entrevistado M. 3 está convencido que los materiales didácticos deben ser concretos, muy vistosos para que llamen la atención de los niños a tal punto que sería interesante que ellos mismos los construyan tanto con el maestro, como con sus padres para que estos últimos sepan y concienticen sobre lo necesario que es tener un ambiente didáctico idóneo en el aula de clases.

Cabe señalar que es importante que estos espacios sean de acuerdo con nuestros planes de clases, asimismo el material didáctico debe estar actualizado en base a la actualidad por que las épocas van avanzando y los materiales que se usaban antes ya no son tan funcionales y ha habido cambios respecto a los temas que se dan en cada una de las clases y en particular matemática que pasó de enseñar cuatro temas a más, por esa razón los padres de familia también se quejan por no comprender las temáticas y esa es otra razón de la necesidad de la actualización constante de los materiales didácticos.

Sobre la dimensión dos, los maestros no tienen mucho conocimiento sobre las Tic's porque es muy poco el manejo en este tema, pero si es importante someterse a capacitaciones

que permitan implementar nuevas formas de enseñanza, la formación continua podría involucrarnos en la innovación tecnológica y entender sus ventajas y desventajas.

Respecto a la evaluación de las plataformas de enseñanza, se considera que podrá tener más efecto o impacto a un nivel superior como el universitario por el hecho que los niños necesitan una educación más personalizada, que el maestro esté a la par, de manera presencial para que la enseñanza-aprendizaje tenga una conexión directa con el maestro que logre el objetivo esperado. Por otro lado, conocimiento en plataformas no tiene mucho porque no se ha puesto en práctica, nunca se ha tenido la oportunidad de tener clases, recibir o dar por medio de cualquiera de las plataformas que existen en la educación.

Para concluir con el ambiente tres, en los ambientes externos al aula de clase, los alumnos se relacionan más con sus compañeros lo que les permite aprender los unos de los otros ya que al estar en un espacio más libre ellos tienen una movilidad diferente, sus cuerpos tienen otros movimientos, es importante llevarlos a un parque, una cancha para observar su nuevo entorno y hacer diferencias bien marcadas sobre la educación dentro y fuera del aula.

Tabla 11

Entrevista con código M. 4

Código Maestro	Preguntas	Respuesta
M. 4	¿Cómo deben ser los espacios de aprendizaje que se exponen en el aula de clases como material didáctico y describa la importancia de la actualización de los mismos?	Deben ser vistosos para que los niños entiendan el mensaje que se quiere transmitir a través de los espacios, de acuerdo con las asignaturas, temas y edad de los niños. Es importante la actualización ya que hay que adaptarse al material que tienen en la comunidad o escuela.

¿Cuál es su avance de conocimiento sobre TIC's y por qué es importante que se le forme continuamente?	Lo básico, manejar redes sociales, uso de algunas plataformas para realizar algunos trámites. Hay que renovarse porque hay algunas aplicaciones que se actualizan y uno no sabe cómo usarlas.
¿Cómo evalúa las plataformas para impartir clases virtuales o recibir usted y por qué cree que forjan una enseñanza-aprendizaje adecuada?	A uno le facilita el trabajo, los niños tienden a aprender más rápido, ponen más atención, hay mensajes adecuados con la edad de ellos, y también complementan el conocimiento por medio de la tecnología, pero debe existir un control de tipo educativo.
¿Cómo evalúa los espacios de aprendizaje fuera del aula de clases con los que cuenta la institución y cree que son importantes para la formación de los estudiantes?	Son importante por que deben estar relacionados, debe existir el valor de cuidar la naturaleza, la recreación sana del alumno, no depender de la tecnología, les ayuda a mejorar su vocabulario, etc.

Nota: elaboración propia con información del entrevistado.

Para ampliar la entrevista del M. 4 y ampliando la dimensión número uno, el docente considera muy importante que el material didáctico sea vistoso para que los niños entiendan el mensaje que se quiere transmitir a través de los espacios expuestos de acuerdo con cada asignatura y al tema que se imparte, y a la edad del estudiante. De igual manera es importante mantener actualizados estos espacios, a veces hay cambios y pocos materiales que deben adaptarse a lo que tiene la comunidad o la misma escuela.

También, es necesario cuando hay cambio de tema y los alumnos se ausentan un día estos sirven para hacer un repaso y se repiten las lecciones con el material didáctico actualizado.

Ahora bien, en la dimensión número dos el nivel de manejo es básico sobre todo el uso es para redes sociales o algunas plataformas para realizar trámites, pero es importante aprender porque hay cambios, renovaciones y actualizaciones y luego uno no sabe cómo utilizar estas aplicaciones ya actualizadas. De igual manera, al vivir en una sociedad tecnológica debemos innovarnos constantemente ya que la tecnología avanza día a día.

Además, se considera que estas plataformas facilitan el trabajo porque los niños tienden a aprender de una forma más acelerada, ponen más atención porque hay mensajes adecuados para ellos, tomamos en cuenta canciones llamativas que capten su atención directa y faciliten la enseñanza-aprendizaje, complementa también de manera que si un alumno falla a su clase se le envía el contenido por medio de la tecnología pero el uso de esta debe ser vigilada y que no perturbe la vida cotidiana y que no se salga de contexto la enseñanza.

Concluyendo con la dimensión tres, los espacios fuera del aula son importantes y van de la mano con el aula de clases es un equilibrio para la enseñanza-aprendizaje ya que deben desarrollar actividades áulicas combinadas con la naturaleza, el medio ambiente en general, que le permita ampliar su vocabulario, forma de relacionarse con otros compañeros y no esclavizarse mediante la tecnología.

Tabla 12

Entrevista con código M. 5

Código Maestro	Preguntas	Respuesta
M. 5	¿Cómo deben ser los espacios de aprendizaje que se exponen en el aula de clases como material didáctico y describa la importancia de la actualización de los mismos?	Los ambientes de aprendizaje deben ser espacios donde los niños se sientan bien, que aporten enseñanza significativa como una guía entre el alumno y maestro. Es importante porque las necesidades de los niños han cambiado ya que son más tecnológicos y debemos actualizarlo a un ambiente agradable.
	¿Cuál es su avance de conocimiento sobre TIC's y por qué es importante que se le forme continuamente?	Es importante porque también los maestros deben estar actualizados con la tecnología para enseñarles a sus alumnos, esto porque al dejarles una tarea donde se necesita el uso del internet; lograrán hacer un buen uso de las Tic's. Mi conocimiento es básico.
	¿Cómo evalúa las plataformas para impartir clases virtuales o recibir usted y por qué cree que forjan una enseñanza-aprendizaje adecuada?	Las catalogo como excelentes. Para la pandemia estuvimos enseñando de esta forma y fue bonito por la participación de los padres de familia. Ojalá que todos nos actualicemos y tengamos la oportunidad de ampliar este conocimiento.

<p>¿Cómo evalúa los espacios de aprendizaje fuera del aula de clases con los que cuenta la institución y cree que son importantes para la formación de los estudiantes?</p>	<p>Contamos con áreas de computación, pero solo van alumnos de cuarto, quinto y sexto grado, también la biblioteca, pero solo van los mismos grados de siempre, nosotros buscamos otro tipo de recreación con cuentos, en la cancha de futbol, pero no contamos con espacios vistosos para mis alumnos.</p>
---	---

Nota: elaboración propia con información del entrevistado.

Para finalizar la parte cualitativa de la investigación mixta de la investigación tomamos en consideración las respuestas del entrevistado M. 5, en la primera dimensión el docente pretende ver un aula cómoda para que los alumnos se sientan bien en un ambiente agradable, estos espacios deben aportar una enseñanza-aprendizaje significativa para el alumno, maestro y compañeros para entender un tema.

También, la importancia de estos radica en que debemos ir innovando y buscar la forma de que los niños aprendan de acuerdo con su necesidad, sabemos que los niños se van actualizando y los de esta generación son más tecnológicos y hay que adaptarlo de una manera que se sienta agradable.

Con respecto a la dimensión dos, el conocimiento de las Tic's es básico y sus alumnos son pequeños, pero al tener facilidad de contar con una computadora o Tablet se trata de ir enseñando a los estudiantes el uso de estos, pero con una vigilancia adecuada para que no utilicen páginas o programas inadecuados a su edad.

De igual manera es importante porque los maestros ahora dejan tareas que implican el uso de internet y los estudiantes acuden a los ciber café si no tienen esta herramienta en casa, entonces; si el maestro no les enseña lo básico en clases y no se actualiza ante la tecnología los alumnos no podrán hacer uso de estas.

Siguiendo la secuencia de la segunda dimensión, las plataformas se catalogaron como excelentes ya que para la pandemia del COVID-19 se estuvo enseñando vía plataformas virtuales

y fue una experiencia agradable e interesante al ver como los padres de familia participaban de forma indirecta la cual fue de apoyo a los maestros al no poder estar de manera presencial en los salones de clases, aparte de dar clases sirvió para despejar dudas de los padres y es importante la actualización del uso de estas de tener internet en casa, innovar y vivir la era tecnológica.

Para concluir, en la dimensión tres se afirma que la institución no cuenta con espacios de aprendizaje fuera del aula de clases importantes como un laboratorio de matemáticas, de ciencias naturales, de tecnología o áreas recreativas, solamente se cuenta con un laboratorio de computación y una biblioteca, pero solo son utilizados por alumnos de cuarto, quinto y sexto grado y del turno vespertino, sin embargo; los del turno matutino deben usar la imaginación leyendo un cuento, cantando, haciendo un cuento quizás, se cuenta con una cancha de fútbol pero no con un paisaje muy vistoso.

Además, son importantes para la recreación de los niños, les ayuda a desenvolverse de mejor manera, ellos necesitan relacionarse con otros compañeros, compartir puntos de vista diferentes, exponer una clase en otros ambientes y al aliviar el estrés de ellos mejora la relación alumno-maestro.

4.6 Triangulación de datos cuantitativos y cualitativos

Tanto el análisis cuantitativo como el cualitativo coinciden en que los recursos didácticos son esenciales para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje. Su efectividad depende de una constante actualización, adecuación al nivel educativo y formación docente. Además, el análisis cualitativo aporta una dimensión clave: los espacios físicos también influyen significativamente en la experiencia educativa, reforzando la necesidad de un enfoque integral.

Ambos análisis coinciden en que la falta de competencias digitales y el acceso limitado a tecnologías representan barreras para una educación de calidad. Los datos cuantitativos evidencian una baja incorporación de internet y herramientas digitales, los relatos cualitativos subrayan el esfuerzo autodidacta y la necesidad urgente de formación formal. Se requiere la intervención de las autoridades para fortalecer las capacidades digitales.

Ambos enfoques coinciden en destacar el valor pedagógico de los espacios de aprendizaje no convencionales. Mientras los datos cuantitativos resaltan su impacto en habilidades específicas y en la formación integral, el análisis cualitativo enfatiza en la necesidad de invertir y planificar estratégicamente estos entornos.

Ambos enfoques coinciden en destacar el valor pedagógico de los espacios de aprendizaje no convencionales. Mientras los datos cuantitativos resaltan su impacto en habilidades específicas y en la formación integral, el análisis cualitativo enfatiza en la necesidad de invertir y planificar estratégicamente estos entornos.

CONCLUSIONES

En esta parte de la investigación se procede a dar lo que se concluyó si se alcanzó el objetivo general y objetivos específicos.

En cumplimiento del objetivo general de conocer la importancia de los ambientes físicos, virtuales e informales de enseñanza-aprendizaje para los estudiantes de I y II de ciclo de la Escuela Marco Aurelio Soto del municipio de Gualaco, Olancho, se logró evidenciar que estos entornos influyen de manera directa en el desarrollo académico, emocional y social de los alumnos.

Se identificó que los ambientes físicos deben estar en condiciones óptimas para favorecer el aprendizaje. Esto implica contar con aulas bien iluminadas, ventiladas, limpias y equipadas con mobiliario cómodo y adecuado, lo que permite a los estudiantes mantener la concentración y a los docentes desarrollar eficazmente sus actividades pedagógicas.

Respecto a los ambientes virtuales, se describió que, aunque existe una limitación en el dominio de herramientas tecnológicas por parte de algunos docentes, muchos de ellos se capacitan de manera autodidacta para incorporar recursos digitales que favorezcan metodologías innovadoras. Esto refleja un interés por adaptarse a las nuevas exigencias del entorno educativo y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En cuanto a los ambientes informales, se analizó su importancia como espacios externos al aula que estimulan el aprendizaje significativo a través de juego, la exploración y la socialización. Estos ambientes permiten a los estudiantes reaccionar a su entorno, interactuar con otros y desarrollar habilidades cognitivas y socioemocionales en contextos lúdicos y espontáneos, lo cual equilibra el uso excesivo de la tecnología.

En síntesis, se concluye que se ha cumplido el objetivo general, ya que se conoció de forma integral la relevancia de los diferentes ambientes educativos en la formación de los estudiantes de I y II ciclo, y reconoce su impacto positivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro del contexto de la Escuela Marco Aurelio Soto.

Conclusión objetivo específico número uno: Para analizar la manera en que los docentes y estudiantes conciben los espacios de aprendizaje físico, virtuales e informales, se identificó que los ambientes físicos son percibidos de manera positiva por ambos actores. Los estudiantes valoran el hecho de contar con aulas funcionales, mobiliario en buen estado y espacios que permiten el desarrollo de actividades dinámicas, lo cual favorece su concentración y participación. Por su parte los docentes consideran que un ambiente físico adecuado contribuye significativamente al cumplimiento de los objetivos pedagógicos.

En cuanto a los ambientes virtuales, tanto estudiantes como docentes reconocen su relevancia en el contexto educativo actual; sin embargo, manifiestan limitaciones más importantes para su uso efectivo. Estas incluyen la falta de dispositivos tecnológicos, la obsolescencia del equipo disponible en el laboratorio de computación y la ausencia de capacitación tanto al profesorado como para el alumnado. Estas deficiencias generan una brecha entre el potencial educativo de los recursos virtuales y su implementación real, limitando las oportunidades de innovación metodológica y el acceso equitativo a las TIC's.

Respecto a los ambientes informales, se conciben como espacios con gran valor formativo y social, aunque no siempre son integrados de forma intencional el proceso de enseñanza-aprendizaje. Docentes y estudiantes destacan áreas como bibliotecas, zonas verdes, huerto escolar reconociendo su utilidad para fomentar la creatividad, el trabajo colaborativo y el aprendizaje significativo fuera del aula de clases. Sin embargo, se evidencian carencias en su acondicionamiento y falta de estrategia para su aprovechamiento pedagógico sistemático.

Para finalizar, la concepción de los ambientes educativos por parte de los actores involucrados revela tanto el reconocimiento de su importancia como la necesidad urgente de políticas escolares que promuevan su fortalecimiento e integración efectiva al proceso educativo.

Conclusión de objetivo específico número dos: Los estudiantes del I y II ciclo perciben de forma positiva los espacios físicos del aula ya que permiten una movilidad adecuada, fomenta la interacción con sus compañeros y ofrecen un entorno que facilita el aprendizaje. Los recursos didácticos utilizados por los docentes, así como las estrategias aplicadas, resultan atractivas y motivadoras para los estudiantes. Sin embargo, existe una percepción negativa respecto al acceso

y el uso de las TIC's. Los alumnos manifiestan que no tienen conocimientos sobre estas herramientas, principalmente por la falta de formación, acceso a dispositivos, y por la escasa implementación de recursos digitales por parte de los docentes. Esta percepción refleja una desconexión entre las necesidades tecnológicas de los estudiantes y la capacidad institucional para satisfacerlas. Por tanto, se evidencia la necesidad de invertir en capacitación, infraestructura y estrategias que promuevan una inclusión efectiva de los medios digitales en el aula.

Conclusión del objetivo específico número tres: Los resultados muestran que los estudiantes tienen conocimientos limitados sobre la utilidad y el manejo de las TIC's. Esta situación se debe a varios factores: la falta de capacitación formal, el escaso acceso a recursos tecnológicos y la poca integración de estas herramientas en la práctica docente. La mayoría de los estudiantes no ha recibido orientación sobre el uso de computadoras, internet u otras plataformas digitales, lo que genera una desventaja en su proceso formativo frente a las demandas del contexto educativo actual.

Esta limitación afecta el desarrollo de competencias digitales esenciales para la educación contemporánea y pone de manifiesto la urgencia de implementar programas de formación en TIC's tanto para estudiantes como docentes, así como de renovar el quipo tecnológico existente en el centro educativo.

Conclusión del objetivo específico número cuatro: El centro educativo cuenta con diversos espacios no institucionales que poseen un gran potencial pedagógico como la biblioteca, el huerto escolar y áreas verdes. Sin embargo, salvo la biblioteca dichos espacios no están adecuadamente acondicionados ni son utilizados de manera sistemática para actividades de enseñanza-aprendizaje. A pesar de ello, los estudiantes reconocen que estos entornos pueden enriquecer su formación al promover el trabajo colaborativo, la creatividad y la conexión con la realidad. En contraste, los ambientes virtuales no cumplen con las expectativas mínimas debido a la tecnología obsoleta y la falta de preparación del personal docente en el uso de plataformas digitales.

Esta situación limita la diversificación de los entornos de aprendizaje y subraya la necesidad de mejorar la infraestructura y de diseñar estrategias que articulen de manera efectiva estos escenarios con los objetivos educativos del centro.

Para concluir, los actores educativos reconocen la importancia de diversificar los espacios de aprendizaje, pero existen limitaciones estructurales, tecnológicas y formativas que impiden su aprovechamiento pleno. Se hace necesario que la institución educativa invierta en la mejora de su infraestructura tecnológica, impulse planes de capacitación continua y desarrolle estrategias que integren de forma coherente los ambientes físicos, virtuales e informales con el fin de garantizar una educación más inclusiva, participativa e innovadora.

Referencias

- Cortés, M. E., & Iglesias, M. (2004). *Generalidades sobre Metodología de la Investigación*. D.R. © Universidad Autónoma del Carmen .
<https://www.unacar.mx/contenido/gaceta/ediciones/contenido2.pdf>
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. P. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativas, cualitativas y mixta*. McGRAW-HILL INTERAMERICANA EDITORES, S.A. de C. V.
https://campusvirtual.icap.ac.cr/pluginfile.php/228073/mod_resource/content/1/Metodologi%CC%81a%20de%20la%20Investigacio%CC%81n.pdf
- Aguilar, F. d. (2020). Del aprendizaje en escenarios presenciales al aprendizaje virtual en tiempos de pandemia. *Estudios Pedagógicos*(3). <https://doi.org/10.4067/S0718-07052020000300213>
- Aguilar-Forero, N., Salazar, F., & Aguilar Forero, P. (2023). La construcción de ciudadanía mundial en bibliotecas rurales. *Información, cultura y sociedad*(48).
<http://revistascientificas.filo.uba.ar/index.php/ICS/article/view/12519/11421>
- Alcántara Trapero, M. D. (2008). Las bibliotecas escolares, importante recurso. *Revista Digital Innovación y Experiencias*.
https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_13/DOLORES_ALCANTARA_2.pdf
- Altamirano López, P. d. (2020). *Importancia de los materiales didácticos para el proceso enseñanza –aprendizaje en la disciplina de Lengua y Literatura en el Quinto y Sexto grado de primaria regular*. Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua .
<https://repositorio.unan.edu.ni/id/eprint/12922/1/12922.pdf>
- Analytikus. (21 de Junio de 2023). *Analytikus*. <https://es.analytikus.com/post/el-modelo-vark-comprendiendo-las-preferencias-individuales-de-aprendizaje#:~:text=El%20Modelo%20VARK%2C%20creado%20por,%2C%20Lectura%2F%20Escritura%20y%20Kinest%C3%A9sica>.
- APAZA CANAZA, A. (2021). *La educación ambiental y conservación del medio ambiente en los estudiantes del centro de educación básica alternativa*. Universidad Privada San Carlos.
<https://repositorio.upsc.edu.pe/handle/UPSC%20S.A.C./237>
- Aredes, J. P., Rossi, B., & Tirimacco, S. (2022). *Santa Fe Provincia*. Campus Educativo Ministerio de Educación: <https://campuseducativo.santafe.edu.ar/el-laboratorio-como-recurso-educativo/>
- aulaplaneta. (2024). aulaplaneta: <https://www.aulaplaneta.com/2017/05/19/recursos-tic/cinco-maneras-diferentes-de-organizar-el-espacio-del-aula-infografia>
- Babativa Novoa, C. A. (2017). *Investigación cuatitativa* (Primera Edición ed.). Bogotá, Colombia: Fondo editorial Areandino. Retrieved 2024, from <https://digitk.areandina.edu.co/server/api/core/bitstreams/30b26254-a8d2-4cd6-b44f-e107d90d3e6f/content>
- Baque-Reyes, G. R., & Portilla-Faicán, G. I. (2021). El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza – aprendizaje. *Polo del conocimiento*.
<https://doi.org/10.23857/pc.v6i5.2632>

- Bautista Sánchez, M. G., Martínez Moreno, A. R., & Hiracheta Torres, R. (2014). El uso de material didáctico y las tecnologías de información y comunicación (TIC's) para mejorar el alcance académico. *Ciencia y Tecnología*.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5762665>
- BBC News Mundo. (2018). *BBC News Mundo*. BBC News Mundo:
<https://www.bbc.com/mundo/noticias-44438861>
- CAF. (2016). CAF. Banco de Desarrollo de América Latina y el Caribe:
<https://www.caf.com/es/actualidad/noticias/la-importancia-de-tener-una-buena-infraestructura-escolar/>
- Cantuña Avila, A. A., & Cañar Tapia, C. E. (2020). Revisión sistemática del aula invertida en el Ecuador: aproximación al estado del arte. *Estudios Pedagógicos*.
<https://www.scielo.cl/pdf/estped/v46n3/0718-0705-estped-46-03-45.pdf>
- Castán, J. S. (2023). *Juan Serrano Abogados*. <https://juanserranoabogados.es/derecho-penal/delitos-contrahonor/>
- Castro, M. C. (2019, Agosto 30). Ambientes de aprendizaje. *SOPHIA*, 15(2), 40-54.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.18634/sophiaj.15v.2i.827>
- Cedeño-Escobar, M. R., & Viguera-Moreno, J. A. (2020). Aula invertida una estrategia motivadora de enseñanza para estudiantes de educación general básica. *Ciencias de la Educación*, 6(3). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1323>
- Contreras Oré, F. A. (2016). El aprendizaje significativo y su relación con otras estrategias. *Horizonte de la Ciencia*. <https://www.redalyc.org/journal/5709/570960870014/html/>
- De la Peña Frade, N. (2024). *Genially Blog*. Genially Blog: <https://blog.genially.com/plataformas-educativas-online/>
- De la Torre, S. (2024). *isEazy*. isEazy: <https://www.iseazy.com/es/glosario/aprendizaje-informal/>
- Digitalvar. (2025). *Digitalvar*. <https://digitalvar.es/digital/principales-buscadores-de-internet/>
- Edel-Navarro, R. (2004). El concepto de enseñanza-aprendizaje. *Red Científica: Ciencia, Tecnología y Pensamiento*. *Red Científica*.
https://www.researchgate.net/publication/301303017_El_concepto_de_ensenanza-aprendizaje
- Engel, A., & Coll, C. (2022). Entornos híbridos de enseñanza y aprendizaje para promover la personalización del aprendizaje. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 25(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.5944/ried.25.1.31489>
- Faster Capital. (2024). *Faster Capital*. <https://fastercapital.com/es/contenido/Ambiente-del-aula-Creacion-de-un-ambiente-positivo-en-el-aula--estrategias-para-profesores.html>
- Fernández-Planells, A., & Figueras Maz, M. (2012). Internet en las tareas escolares ¿obstáculo u oportunidad? (12). <https://repositori-api.upf.edu/api/core/bitstreams/1eea1f65-687d-43be-a0bd-7508f0185e23/content>
- Franco-Segovia, Á. M. (2023). Importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Polo del conocimiento*, 8(8). <https://doi.org/10.23857/pc.v8i8>
- Gamboa Mora, M. C., García Sandoval, Y., & Ahumada De La Rosa, V. D. (2017). *Diseño de ambientes de enseñanza-aprendizaje: consideraciones con base en la PNL y los estilos de aprendizaje*. Universidad Nacional Abierta y a Distancia., https://www.researchgate.net/profile/Vicky-Ahumada/publication/322011491_Diseño_de_Ambientes_de_Enseñanza-



- Aprendizaje_Consideraciones_con_base_en_la_PNL_y_los_Estilos_de_Aprendizaje/links/5a4fab6fa6fdccaefdf861ec/Diseno-de-Ambientes-de-Ensenanza-Aprendiza
- García-Martínez, J. A. (2021). Herramientas asociadas al aprendizaje informal: oportunidades para potenciar los entornos personales de aprendizaje de estudiantes universitarios en tiempos de pandemia. *Creative Commons*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.30827/publicaciones.v5i1i3.18090>
- Gareca, M. (2018, Diciembre). Aulas eficientes para nivel secundario: ¿qué parámetros de diseño seguir? *Revista Ciencia, Tecnología e Innovación*, 16(18).
<http://www.scielo.org.bo/pdf/rcti/v16n18/a02v16n18.pdf>
- González Hernández, W. (2021). Los espacios de aprendizaje y las formas de organización de la enseñanza: una caracterización desde la subjetividad.
<https://www.scielo.cl/pdf/rexe/v20n42/0718-5162-rexe-20-42-313.pdf>
- González, B., Alonso, C., & Rangel, R. (2012). El modelo VARK y el diseño de cursos en línea. *Revista mexicana de bachillerato a distancia*, 4(8).
<https://doi.org/https://doi.org/10.22201/cuaed.20074751e.2012.8.44282>
- Granda Asencio, L. Y., Romero Jaramillo, L. A., & Játiva Macas, D. F. (2021). El docente y la alfabetización digital en la educación del siglo XXI. *Sociedad y Tecnología*, 4(2).
<https://institutojubones.edu.ec/ojs/index.php/societec/article/view/158/446>
- Guerrero Hernández, J. A. (2020). *Docentes al día*. https://docentesaldia.com/2020/07/05/los-ambientes-de-aprendizaje-definicion-caracteristicas-y-recomendaciones/#google_vignette
- Hernández, A. L., & Cortez, Y. P. (2021). *Factores que intervienen en los ambientes de aprendizaje en la convivencia escolar en los estudiantes del grado Transición del Jardín Infantil Crayolín de Chigorodó Antioquia*.
<https://repository.uniminuto.edu/server/api/core/bitstreams/ef542687-9494-49ac-a797-6aed322afc2c/content>
- Hernandez, M. M. (2007). ELIZA: cuarenta años de terapias virtuales. *Historia de la Psicología*, 66-67.
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2018). *Metodología de la Investigación, las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Ciudad de México, México: Mc Graw - Hill interamericana editores, S.A. de C.V.
https://www.mediafire.com/file/5wg1co8f73c0i8p/Metodolog%25C3%25ADa_de_la_invstigaci%25C3%25B3n._Cuantitativa%252C_cualitativa_y_mixta-Hernandez_Sampieri%252C_Roberto_%25282019%2529.pdf/file
- Lecanda, R., & Garrido, C. (2002). Introducción a la metodología de investigación cualitativa. *Revista de Psicodidáctica*(14), 5-39. <https://www.redalyc.org/pdf/175/17501402.pdf>
- Liberos, E. A. (2024). *Inteligencia Artificial para el Marketing*. Madrid: Escuela Superior de Ingenieros Comerciales.
- Llaca, M. (05 de Marzo de 2018). *PLATO: El padre de las comunidades online nacido antes de Internet*. Parceladigital: <https://parceladigital.com/articulo/ordenador-plato>
- Matute Zelaya, M. D. (2015). *WordPress.com*.
<https://enfocesymodeloseducativos.wordpress.com/>
- Medina Otavo, N. L. (2022). *Ambientes de aprendizaje en la educación matemática: una mirada a la educación pública*. Bogotá: Universidad Santo Tomás.

- <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/48317/2022leticiamedina.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Navarro, R. (2016). El concepto de enseñanza aprendizaje. *REDcientífica*.
- Ogños Quispe, D. B. (2019). *Las características arquitectónicas y su relación con la enseñanza/aprendizaje en el colegio Honores, Distrito de San Martín de Porres - 2019*. Universidad César Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/79714>
- Osorio, L., Vidanovic, A., & Mineira, F. (2021). Elementos del proceso de enseñanza-aprendizaje y su interacción en el ámbito educativo. *Qualitas*. <https://revistas.unibe.edu.ec/index.php/qualitas/article/view/117/183>
- Peláez López, R., Morales Roela, J., Lara Vásconez, C., & Tumbaco Tutiben, M. (2018). Las tics y el uso de eeva en instituciones de educación básica en Guayaquil-Ecuador. *Revista La sallista*, 15(2). <https://www.redalyc.org/journal/695/69559233011/html/>
- Peralta Lara, D. C., & Guamán Gómez, V. J. (2020). Metodologías activas para la enseñanza y aprendizaje de los estudios sociales. *Revista del Instituto Tecnológico Superior Jubones*, 3(2). <https://institutojubones.edu.ec/ojs/index.php/societec/article/view/62/414>
- Pole, K. (2009, Agosto). Diseño de metodologías mixtas una revisión de las estrategias para combinar metodologías cuantitativas y cualitativas. *Renglon*(60). <https://rei.iteso.mx/server/api/core/bitstreams/ee397b99-bb24-4c3e-ba94-b9dde4563026/content>
- Ramos-Vite, M. M., & Macahuachi-Nuñez, L. C. (2021). Plataformas virtuales como herramientas de enseñanza. *Revista científica*, 7(3). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i3.2042>
- Randstad. (22 de Diciembre de 2022). *Randstad*. <https://www.randstad.es/contenidos360/productividad/lms-que-es-como-funciona/>
- Reyes, I. C. (Julio de 2024). *Cognos Online Potencia el Aprendizaje*. <https://cognosonline.com/ventajas-desventajas-tics-educacion/>
- Ríos Anciani, J. d. (2020). JClick como herramienta didáctica en la Educación Primaria. *Revista Scientific*, 5(16). <https://doi.org/https://doi.org/10.29394/Scientific>
- Rodríguez Vite, H. (2024). *Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo*. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo: <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/huejutla/n4/e1.html>
- Roitman, D. (2019). El museo como instrumento educativo hacia la diversidad: la experiencia del Museo Judío de Chile. *Cuadernos Judaicos*. Dialnet-ElMuseoComoInstrumentoEducativoHaciaLaDiversidadLa-7314836.pdf
- Romero, G. (2022). *Gesvin Romero*. <https://gesvinromero.com/2022/12/13/teorias-de-aprendizaje-y-sus-enfoques-infografia/>
- Salinas, M. I. (2011). Entornos virtuales de aprendizaje en la escuela: tipos, modelo didáctico y rol del docente. *Pontificia Universidad Católica Argentina*. https://wadmin.uca.edu.ar/public/ckeditor/Facultad%20de%20Ciencias%20Sociales/PDF/educacion/articulos-educacion-eva-en-la-escuela_web-depto.pdf
- Saza-Garzón, I. D. (2016). Estrategias didácticas en tecnologías web para ambientes virtuales de aprendizaje. *Revista Praxis*, 12. Retrieved 2024, from <https://revistas.unimagdalena.edu.co/index.php/praxis/article/view/1851/1329>
- Secretaría de Bienestar. (2025). *Bienestar*. Secretaría de Bienestar: <https://www.bienestar.gob.mx/sibien/index.php/sustentabilidad/20-sustentabilidad/28->

- huertos-
pedagogicos#:~:text=Aseguran%20que%20las%20y%20los,los%20alimentos%2C%20de%20forma%20sostenible.&text=Promueven%20la%20elecci%C3%B3n%20consciente%20de,cultivar%20p
- Solórzano-Cahuana, H. R. (2021). Aprendizaje colaborativo en los entornos virtuales. *Polo del conocimiento*, 6(11). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8219363>
- Tintaya Condor, P. (2016). Enseñanza y desarrollo personal. *Pluralidad en la Ciencia con Enfoque Psicológico*. http://www.scielo.org.bo/pdf/rip/n16/n16_a05.pdf
- Toapanta Defaz, G. E., Aguirre Torres, G., & Espinoza, R. (2017). Los recursos del entorno promueven calidad educativa en el aprendizaje significativo de las Ciencias Naturales. *Revista Multidisciplinaria de investigación*. <https://www.revistaespirales.com/index.php/es/article/view/34/45>
- Tomalá De la Cruz, M. A., Gallo Macías, G. G., Mosquera Viejó, J. L., & Chancusig Chisag, J. C. (2020). Las plataformas virtuales para fomentar aprendizaje colaborativo en los estudiantes del bachillerato. *ReciMundo*. [https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(4\).octubre.2020.199-212](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(4).octubre.2020.199-212)
- UNESCO. (2021). *Inteligencia Artificial y Educación, Guía para las personas a cargo de formular políticas*. Fengchun Miao, Wayne Holmes, Ronghuai Huang y Hui Zhang: Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.
- UNESCO. (2024). *UNESCO*. <https://www.unesco.org/es/lifelong-learning/need-know>
- Valle, A., González Cabanach, R., Cuevas González, L. M., & Fernández Suárez, A. P. (1998). Las estrategias de aprendizaje: características básicas y su relevancia en el contexto escolar. *Revista de Psicodidáctica*. <https://www.redalyc.org/pdf/175/17514484006.pdf>
- Vargas Murillo, G. (2017). Recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Cuadernos*. https://doi.org/http://www.scielo.org.bo/pdf/chc/v58n1/v58n1_a11.pdf
- Vargas Sánchez, E. M. (2023). *Ambiente Aúlico y su influencia en el aprendizaje para niños de primero de educación básica*. Universidad Técnica de Barahoyo. <https://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/15432/E-UTB-FCJSE-EBAS-000375.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Vasquez, D. (2020). Ventajas, desventajas y ocho recomendaciones para la educación médica virtual en tiempos de COVID-19. *CES MEDICINA*. <http://www.scielo.org.co/pdf/cesm/v34nspe/0120-8705-cesm-34-spe-14.pdf>
- Vega-Lugo, N., Flores-Jiménez, R., Flores-Jiménez, I., Hurtado-Veg, B., & Rodríguez-Martínez, J. (2019). Teorías del aprendizaje. <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/xikua/article/download/4359/6343/>
- Vega-Lugo, N., Flores-Jiménez, R., Flores-Jiménez, I., Hurtado-Vega, B., & Rodríguez-Martínez, J. S. (2019). Teorías del aprendizaje. *XIKUA*. 4359-Manuscrito-21039-1-10-20190521.pdf

ANEXOS

Anexo 1. Cuestionario a estudiantes sobre enseñanza-aprendizaje de tercer y sexto grado

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
FRANCISCO MORAZÁN
VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO
MAESTRÍA EN GESTIÓN DE LA EDUCACION

Cuestionario a estudiantes sobre los ambientes de enseñanza-aprendizaje, del tercer y sexto grado de la Esc. Marco Aurelio Soto

Introducción

Estimado/a participante,

Nos complace invitarle a formar parte de una investigación, llevada a cabo por Eliany Yadira Munguía Solís, estudiante de la Maestría en Gestión de la Educación. Su colaboración en este estudio no solo contribuirá al avance del conocimiento en ambientes físicos, virtuales e informales de enseñanza-aprendizaje, sino que también ofrecerá valiosas perspectivas que podrían impactar positivamente en el nivel de básico de educación.


El objetivo principal de esta investigación es Conocer la importancia de los ambientes físicos, virtuales e informales de enseñanza-aprendizaje para los estudiantes del I y II ciclo de la escuela Marco Aurelio Soto del municipio de Gualaco, Olancho. Su participación será fundamental para garantizar la validez y riqueza de los resultados, los cuales podrían ayudar a aumentar el rendimiento académico y reducir los altos niveles de reprobación.

Entendemos que su tiempo es valioso, por lo que hemos diseñado este instrumento de investigación para que sea lo más breve y accesible posible, sin comprometer la profundidad de la información que necesitamos.


Le agradecemos de antemano por su disposición y cooperación. Su participación no solo será un aporte significativo a esta investigación, sino que también tendrá un impacto en la comunidad educativa de nivel básico educativo. Si tiene alguna pregunta o inquietud, no dude en contactarnos.

Gracias por su tiempo y colaboración.

Atentamente,
Eliany Yadira Munguía Solís
Maestría en Gestión de la Educación



Anexo 2. Consentimiento y datos generales del estudiante



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
FRANCISCO MORAZÁN
VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO
MAESTRÍA EN GESTIÓN DE LA EDUCACION

I.III Consentimiento informado

Los datos que usted proporcione mediante este cuestionario serán usados exclusivamente con propósitos científicos, garantizando absoluta confidencialidad, anonimato, integridad física y emocional del informante; por esta razón, no se utilizan datos personales con los cuales usted pudiera ser identificado. Este estudio, es parte de un proceso académico bajo responsabilidad de Eliany Yadira Munguia Solis estudiante de la Maestría en Gestión de la Educación de la UPNFM, por lo tanto, cualquier consulta puede dirigirla al correo electrónico: yelianyms@gmail.com

Su colaboración en esta investigación es muy importante, pues permitirá hacer más eficientes y efectivas las actividades de este estudio.

¿Da usted su consentimiento voluntario para responder este cuestionario?

Sí

No

I. Datos generales:

I.I Datos del estudiante

Edad:	Sexo:	Jornada en que estudia:
<input type="checkbox"/> 6 a 8 años	<input type="checkbox"/> F	<input type="checkbox"/> Matutina
<input type="checkbox"/> 9 a 11 años	<input type="checkbox"/> M	<input type="checkbox"/> Vespertina
<input type="checkbox"/> 12 a 14 años		

Grado:


3°


6°

Ambientes de enseñanza aprendizaje

Los ambientes de aprendizaje son todos aquellos espacios que forjan una enseñanza-aprendizaje al ser humano a lo largo de la vida, que sirven para adquirir conocimientos y enseñar y fortalecer valores. Por tanto, estos espacios de aprendizaje son cruciales en nuestra vida diaria encontrando entre ellos los espacios físicos, virtuales e informales que aportan una enseñanza significativa a nuestro conocimiento.

Anexo 3. Cuestionario de ambientes físicos de los estudiantes





UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
FRANCISCO MORAZÁN
VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO
MAESTRÍA EN GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN

Cuestionario


Dimensión I: Ambientes físicos

Describir la percepción que tienen los estudiantes del I y II ciclo sobre el aula de clases y los espacios de aprendizaje expuestos en la misma.



- 1. ¿Cuál es el estado de los pupitres?**
 - a. Muy malo
 - b. Malo
 - c. Bueno
 - d. Muy bueno
- 2. ¿En qué condición está la infraestructura (paredes y techo) para recibir la clase?**
 - a. Muy mala
 - b. Mala
 - c. Buena
 - d. Muy buena
- 3. ¿Qué tan útiles consideras los recursos didácticos en los que se apoya tu docente al momento de impartir la clase?**
 - a. No útiles
 - b. Poco útiles
 - c. Útiles
 - d. Muy útiles
- 4. ¿Con que material educativo cuenta?**

Puede seleccionar más de una respuesta

 - a. Libros de texto
 - b. Revistas
 - c. Diccionarios
 - d. Enciclopedias
- 5. ¿Qué recursos didácticos consideras que debe haber en el aula de clases? Puedes seleccionar más de una opción**
 - a. Pizarrones
 - b. Libros de texto
 - c. Pantalla digital
 - d. Otros



Anexo 4. Cuestionario de ambientes virtuales de los estudiantes





UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
FRANCISCO MORAZÁN
VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO
MAESTRÍA EN GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN

Dimensión 2: Ambientes virtuales

Identificar el conocimiento que tienen los estudiantes de I y II ciclo, sobre la utilidad y manejo de las Tecnologías de Información y Comunicación TIC's.

- 1. ¿Cuánto tiempo navegas en internet?**
 - a. Menos de 2 horas
 - b. 2 a 3 horas
 - c. 4 a 5 horas
 - d. Más de 5 horas
- 2. ¿Cuánto tiempo navegas buscando información para la realización de tareas?**
 - e. Menos de 2 horas
 - f. 2 a 3 horas
 - g. 4 a 5 horas
 - h. Más de 5 horas
- 3. ¿Qué buscadores utilizas para buscar información, para la realización de las tareas escolares? Puede seleccionar más de una respuesta**
 - a. Google Chrome
 - b. Microsoft Edge
 - c. Opera
 - d. Otros
- 4. ¿Tiene conocimiento sobre plataformas educativas en las cuales puede subir tareas virtuales?**
 - a. Nada
 - b. Muy poco
 - c. Poco
 - d. Mucho
- 5. ¿Guardas archivos para las tareas escolares desde internet?**
 - a. Nunca
 - b. A veces
 - c. Casi siempre
 - d. siempre
- 6. ¿Realizas tareas Microft Oficce? Puede seleccionar más de una respuesta**
 - a. Word
 - b. PowerPoint
 - c. Excel
 - d. Ninguno



Anexo 5. Cuestionario de ambientes informales de los estudiantes



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
FRANCISCO MORAZÁN
VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO
MAESTRÍA EN GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN

Dimensión3: Ambientes informales

Identificar los escenarios no institucionales de enseñanza aprendizaje que existen en el centro educativo para que sean visitados con frecuencia por estudiantes del I y II ciclo de la escuela Marco Aurelio Soto.

1. ¿El centro educativo cuenta con laboratorios? Puede seleccionar más de una respuesta

- a. Ciencias naturales
- b. Tecnología
- c. Ninguno

2. ¿En el centro educativo se cuenta con biblioteca?

- a. Sí
- b. No

3. ¿El centro educativo cuenta con áreas de recreación?

Puede seleccionar más de una respuesta

- a. Parque infantil
- b. Áreas verdes
- c. Otras



4. ¿El centro educativo cuenta con huerto escolar?

- a. Sí
- b. No

5. ¿En las áreas verdes del centro educativo existe supervivencia de seres vivos que se puedan considerar como un ecosistema?

- a. Sí
- b. No



Anexo 6. Entrevista a docentes sobre los ambientes de enseñanza aprendizaje de I y II de ciclo

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
FRANCISCO MORAZÁN
VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO
MAESTRÍA EN GESTIÓN DE LA EDUCACION

Entrevista a docentes sobre los ambientes de enseñanza aprendizaje del I y II ciclo de la escuela Marco Aurelio Soto

Introducción

Estimado/a participante,

Nos complace invitarle a formar parte de una investigación, llevada a cabo por Eliany Yadira Munguia Solis, estudiante de la Maestría en Gestión de la Educación. Su colaboración en este estudio no solo contribuirá al avance del conocimiento en ambientes físicos, virtuales e informales de enseñanza-aprendizaje, sino que también ofrecerá valiosas perspectivas que podrían impactar positivamente en el nivel de básico de educación.


El objetivo principal de esta investigación es Conocer la importancia de los ambientes físicos, virtuales e informales de enseñanza-aprendizaje para los estudiantes del I y II ciclo de la escuela Marco Aurelio Soto del municipio de Gualaco, Olancho. Su participación será fundamental para garantizar la validez y riqueza de los resultados, los cuales podrían ayudar a aumentar el rendimiento académico y reducir los altos niveles de reprobación.

Entendemos que su tiempo es valioso, por lo que hemos diseñado este instrumento de investigación para que sea lo más breve y accesible posible, sin comprometer la profundidad de la información que necesitamos.


Le agradecemos de antemano por su disposición y cooperación. Su participación no solo será un aporte significativo a esta investigación, sino que también tendrá un impacto en la comunidad educativa de nivel básico educativo. Si tiene alguna pregunta o inquietud, no dude en contactarnos.

Gracias por su tiempo y colaboración.

Atentamente,
Eliany Yadira Munguia Solis
Maestría en Gestión de la Educación



Anexo 7. Consentimiento informado y datos generales del docente



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
FRANCISCO MORAZÁN
VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO
MAESTRÍA EN GESTIÓN DE LA EDUCACION

I.III Consentimiento informado

Los datos que usted proporciona mediante esta entrevista serán usados exclusivamente con propósitos científicos, garantizando absoluta confidencialidad, anonimato, integridad física y emocional del informante; por esta razón, no se utilizan datos personales con los cuales usted pudiera ser identificado. Este estudio, es parte de un proceso académico bajo responsabilidad de Eliany Yadira Munguia Solis estudiante de la Maestría en Gestión de la Educación de la UPNFM, por lo tanto, cualquier consulta puede dirigirla al correo electrónico: yelianyms@gmail.com

Su colaboración en esta investigación es muy importante, pues permitirá hacer más eficientes y efectivas las actividades de este estudio.

¿Da usted su consentimiento voluntario para responder este cuestionario?

Sí: **No:**



I.I Datos del docente

Edad:	Sexo:	Jornada en que trabaja:
<input type="checkbox"/> 21 a 30 años	<input type="checkbox"/> F	<input type="checkbox"/> Matutina
<input type="checkbox"/> 31 a 40 años	<input type="checkbox"/> M	<input type="checkbox"/> Vespertina
<input type="checkbox"/> 41 a 50 años		
<input type="checkbox"/> 51 a 60 años		
<input type="checkbox"/> Más de 60		

Grado que atiende:

<input type="checkbox"/> 1°	<input type="checkbox"/> 4°
<input type="checkbox"/> 2°	<input type="checkbox"/> 5°
<input type="checkbox"/> 3°	<input type="checkbox"/> 6°

Anexo 8. Entrevista ambiente físico y virtual

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
FRANCISCO MORAZÁN
VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO
MAESTRÍA EN GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN

Analizar la manera que conciben los espacios de aprendizaje físicos, virtuales e informales los docentes.

Ambientes de enseñanza aprendizaje

Los ambientes de aprendizaje son todos aquellos espacios que forjan una enseñanza-aprendizaje al ser humano a lo largo de la vida, que sirven para adquirir conocimientos y enseñar y fortalecer valores. Por tanto, estos espacios de aprendizaje son cruciales en nuestra vida diaria encontrando entre ellos los espacios físicos, virtuales e informales que aportan una enseñanza significativa a nuestro conocimiento.

Entrevista


Dimensión 1: Ambiente físico

Las aulas no se rigen a un diseño del espacio que refleje el plan de estudios del estudiante que se desea formar, puesto que en general son proyectadas bajo el objetivo de generar un espacio de acogida basados todavía en modelos educativos conductistas; que no responden a las necesidades didácticas actuales. (Gareca, 2018, p.10)



¿Cómo deben ser los espacios de aprendizaje que se exponen en el aula de clases como material didáctico y describa la importancia de la actualización de los mismos?

Dimensión 2: Ambiente virtual

Los ambientes virtuales de aprendizaje tienen elementos que los hacen totalmente diferentes a entornos académicos tradicionales, algunos de estos son el espacio físico; en un ambiente virtual no existe como tal, en consecuencia, el espacio es una plataforma de sistema de gestión de aprendizaje. (Saza, 2016, p.106)



Anexo 9. Entrevista ambiente informal



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
FRANCISCO MORAZÁN
VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO
MAESTRÍA EN GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN

¿Cuál es su avance de conocimiento sobre TIC's y por qué es importante que se le forme continuamente?

¿Cómo evalúa las plataformas para impartir clases virtuales o recibir usted y por qué cree que forjan una enseñanza-aprendizaje adecuada?

Dimensión 3: Ambiente informal

Los ambientes de enseñanza-aprendizaje informales son estos que se dan extracurriculares en donde los niños aprenden fuera del aula de clases, en este tipo de ambiente se fomenta la convivencia pues pueden ser colectivos y también se pueden dar de manera individual.

¿Cómo evalúa los espacios de aprendizaje fuera del aula de clases con los que cuenta la institución y cree que son importantes para la formación de los estudiantes?

