

Educación híbrida en la sociedad del conocimiento

Autores: Mario Enrique Yautibug ChimbolemaUniversidad Nacional de Educación, **UNAE**marioenrique18@hotmail.com

Azogues, Ecuador

<https://orcid.org/0000-0002-5518-5263>

Raúl Illicachi Guzmán

Universidad Nacional de Educación, **UNAE**david4122009@hotmail.com

Azogues, Ecuador

<https://orcid.org/0009-0002-5114-8876>

Resumen

La experiencia de este artículo representa un enfoque innovador en el proceso de enseñanza contemporáneo y propone una alternativa ante los desafíos ocasionados por el constante progreso tecnológico. Se fundamenta en la experiencia adquirida en la Universidad Nacional de Educación (UNAE) y busca enfrentar en las posibilidades favorables como en los obstáculos que surgen dentro del ámbito educativo. En la reflexión literaria destaca la importancia crucial del desarrollo de competencias digitales docentes y la adaptación al entorno tecnológico para crear un ambiente propicio para el aprendizaje presencial y virtual. Para lograr este propósito, resalta el uso de una plataforma *Learning Management System* (LMS) con énfasis importante dando continuidad pedagógica según el Plan Educativo COVID-19. Además, se enfatiza considerablemente el liderazgo, no solo ante dificultades encontradas, sino también en la búsqueda de soluciones colaborativas entre el profesorado y el estudiantado. En este estudio, se empleó una metodología mixta que fusionó enfoques cualitativos y cuantitativos con una muestra compuesta por 20 estudiantes provenientes del centro educativo Marco Martínez. Al finalizar el estudio, se llega a la conclusión de que las estrategias de aprendizaje incorporadas en la plataforma Moodle conduce a una mejora en el proceso de aprendizaje del estudiantado.

Palabras clave: educación híbrida; desafíos tecnológicos; competencias docentes.**Código de clasificación internacional:** 5801.08 - Enseñanza programada.

Artículo presentado y publicado en las Memoria del I Congreso Internacional "Yo Educo" en el año 2021, con Depósito Legal: pp. BA2021000047; ISBN Obra Completa: 978-980-7865-05-0, bajo el auspicio del Instituto Internacional de Investigación y Desarrollo Tecnológico Educativo (INDTEC); la Red Académica Internacional de Pedagogía e Investigación (RedINDTEC); y la Zona 6 del Ministerio de Educación (MINEDUC) en la Ciudad de Cuenca (Santa Ana de los Ríos de Cuenca) de la República del Ecuador.

Cómo citar este artículo:

Yautibug, M., & Illicachi, R. (2023). **Educación híbrida en la sociedad del conocimiento**. *Revista Científica*, 8(27), 148-166, e-ISSN: 2542-2987. Recuperado de: <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2023.8.27.8.148-166>

Fecha de Recepción:

23-08-2022

Fecha de Aceptación:

16-01-2023

Fecha de Publicación:

06-02-2023

Hybrid education in the knowledge society

Abstract

The experience of this article represents an innovative approach in the contemporary teaching process and proposes an alternative to the challenges caused by constant technological progress. It is based on the experience acquired at the National University of Education (UNAE) and seeks to face the favorable possibilities as well as the obstacles that arise within the educational field. In the literary reflection, the crucial importance of developing digital teaching skills and adaptation to the technological environment to create an environment conducive to face-to-face and virtual learning stands out. To achieve this purpose, the use of a Learning Management System (LMS) platform stands out with important emphasis on giving pedagogical continuity according to the COVID-19 Educational Plan. In addition, leadership is considerably emphasized, not only in the face of difficulties encountered, but also in the search for collaborative solutions between teachers and students. In this study, a mixed methodology was used that merged qualitative and quantitative approaches with a sample made up of 20 students from the Marco Martínez educational center. At the end of the study, it is concluded that the learning strategies incorporated into the Moodle platform lead to an improvement in the student's learning process.

Keywords: hybrid education; technological challenges; teaching competences.

International classification code: 5801.08 - Programmed instruction.

Article presented and published in the Memoirs of the I International Congress "I Educate" in the year 2021, with Legal Deposit: pp. BA2021000047; ISBN Complete Work: 978-980-7865-05-0, under the auspices of the International Institute for Research and Educational Technological Development (INDTEC); the International Academic Network for Pedagogy and Research (RedINDTEC); and Zone 6 of the Ministry of Education (MINEDUC) in the City of Cuenca (Santa Ana of the Rivers of Cuenca) of the Republic of Ecuador.

How to cite this article:

Yautibug, M., & Illicachi, R. (2023). **Hybrid education in the knowledge society**. *Revista Científica*, 8(27), 148-166, e-ISSN: 2542-2987. Recovered from: <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2023.8.27.8.148-166>

Date Received:
23-08-2022

Date Acceptance:
16-01-2023

Date Publication:
06-02-2023

1. Introducción

La emergencia mundial, el avance vertiginoso de la tecnología, la transformación abrupta de la enseñanza aprendizaje plantea un desafío y una oportunidad para repensar el modelo educativo. Este reto institucional en gran porcentaje genera incertidumbre, miedos, puesto que, pasar de la presencialidad a la virtualidad requiere de una formación al profesorado, de un currículo e-Learning que responda a la formalidad virtual.

Frente a la realidad y situación empírica vivenciada con población andragógica de la Universidad Nacional de Educación (UNAE), se plantea recrear conocimientos y proponer el artículo denominado Educación híbrida en la sociedad del conocimiento; mismo que, invita a la comunidad educativa (Ministerio de Educación), entender el mercado académico, organizar redes de aprendizaje de forma remota y educación virtual; obteniendo como resultado el desarrollo de competencia digital docente, que orienta a reinventar y ofertar una educación con escenario tecnológico.

Dentro de este orden de ideas, según el Ministerio de Educación (MINEDUC, 2016): es necesario implementar una modalidad de aprendizaje híbrido, mediante el uso de la plataforma tecnológica *Learning Management System (LMS)*, herramienta utilizada como gestión de aprendizaje. En relación con la idea anterior es necesario montar cursos virtuales de acuerdo con lineamientos del Plan Educativo COVID-19, que consiste en un currículo compacto ante la emergencia nacional.

Evidentemente el uso del recurso propuesto demanda de la experticia docente, motivo por el que es necesario plantear un liderazgo efectivo, de tal manera que todos busquen soluciones conjuntas, sistémicas y diversas. Son tiempos de aprender, la educación debe convertirse en factor de encuentros, de tal manera que, con el pasar del tiempo se convierta en Gestor de comunidades de Aprendizaje.

Podríamos resumir que este laboratorio vivo plasmado en acciones

antecedidas, permitirán garantizar la continuidad de la educación, potenciar la investigación, mejorar hábitos de estudio y más características que conviertan en un docente de educación híbrida. Con relación a los discentes, los encuentros sincrónicos y asincrónicos en diferentes niveles educativos, fortalecen e interiorizan conocimientos a través de metodologías y recursos organizados con aprendizajes de desarrollo de capacidades.

Acorde con Di Franco (2020): la emergencia sanitaria causado por la enfermedad infecciosa COVID-19, exige distanciamiento comunitario, ocasionando incertidumbre en la vida social, motivo por el cual, varios expertos utilizan el tiempo de confinamiento para recrear pensamientos, emociones, mediante la escritura. Es decir, generan propuestas argumentadas sobre enseñanza aprendizaje mediante interacciones digitales que nos brinda el sistema de conocimiento, de este modo, instruyen al fortalecimiento psicoemocional y educativo

En el entorno académico, Castillo-Montes y Ramírez-Santana (2020): aducen que las Tecnologías de Información y Comunicación tienen la facultad de transferir datos mediante lenguaje oral, escrito y multimedia, exigiendo innovación en diferentes áreas del conocimiento. Mientras la población se acomoda a la variación que ocasiona las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), aparece la era de la sociedad de información producido por el ciberespacio, facilitando la comunicación sincrónica y asincrónica.

En esta perspectiva, León (2020): manifiesta que el cambio ocasionado por la internet, genera una brecha en el manejo tecnológico, teniendo como fenómeno problemas de desigualdad y desarrollo. En tanto la colectividad a paso lento mejora las competencias digitales, aparece repentinamente el gran impacto sanitario, limitando la presencialidad en lugares de trabajo. Esta problemática brinda oportunidades de cambio, de preparación y resiliencia

En cuanto a la incertidumbre e improvisación en el campo escolar, Moreno (2019): admite que es pertinente que los responsables de la institución

educativa cumplan el rol de un gerente educativo, entendiéndose como ejecutor y mediador de acciones previamente analizadas que generen motivación y desarrollo de competencias del profesorado. Además, es preciso manifestar que el pedagogo encargado de la formación estudiantil mantenga principios de cooperación y trabajo en equipo.

Por consiguiente, Garzón (2020): expone que es necesario organizar comunidades profesionales de aprendizaje donde el personal académico consolida conocimientos en diferentes áreas del saber, aumentando la capacidad de reacción frente a problemáticas sociales, comprensión y comunicación. Para mantener la organización cohesionada es pertinente generar espacios de diálogos constante, donde la empatía y el liderazgo fomenten pensamientos críticos, creativos e investigativos.

Para Torrecilla y García (2020): uno de los componentes importantes para mejorar la educación y desarrollar competencias del estudiantado, es robustecer el perfil investigativo del personal académico. El pensamiento científico orientará a mejorar la capacidad de reacción frente a problemáticas sociales, de hecho, conducirá a adaptar modelos educativos acorde al contexto. Sobre la base de estudio y la realidad mundial, es necesario abandonar la clase expositiva y plantear una enseñanza aprendizaje con un abanico de estrategias activas que aumentan las destrezas de los discentes.

Conforme a Duarte-Herrera, Montalvo y Valdes (2019): incorporar instrumentos tecnológicos a la educación no garantiza el desarrollo de competencias, para ello, se requiere conexión de conocimientos sistemáticos, pedagógicos didácticos, emocionales y actitudinales. La experticia lograda en base a construcción de cognición compartida, aumenta la capacidad de una oferta educativa acorde a exigencias sociales.

1.1. Educación híbrida

Dentro de este marco, Santoveña (2012): menciona que el modelo de

educación híbrida (mixta), es la combinación de métodos de enseñanza online y presencial. Esta experiencia de aprendizaje, requiere que los discentes mantengan comunicación sincrónica con respuesta bilateral inmediata y asincrónico; con la dotación de contenidos y asignación de tareas de parte del profesorado. Con base al apoyo académico organizado, el estudiantado estimula y fortalece pensamientos creativos, críticos y científicos, respondiendo a la exigencia social.

En tal sentido, Córdova, Staff, Cubilla y Stegaru (2013): para garantizar el proceso de desarrollo de destrezas, es necesario seleccionar plataformas con diseños educativos; en caso de encuentros sincrónicos (tiempo real) se recomienda recursos de gran valía, tales como *Anymeeting*, *Microsoft Teams*, *Skype*, *Zoom Meeting*, *Webex Meeting* y *Jitsi Meet*, mismos que, deben ser utilizados en la videoconferencia interactiva, que es un espacio donde se requiere formas de interacción efectiva, planificación anticipada y niveles de experticia docente.

1.2. Plataforma Educativa

Desde el punto de vista conceptual, Sánchez (2009): manifiesta que para complementar la aplicación del método propuesto en modo asincrónico y garantizar una educación ordenada y centrada en el estudiantado, es imprescindible seleccionar una plataforma virtual contenedor de cursos, de software libre que favorezca a la libertad de adaptar a necesidades institucionales y metodologías online. Dentro de las 27 oportunidades que ofrece el mundo cibernético, la aplicación seleccionada es Moodle, misma que es utilizado por aproximadamente 161 millones de usuarios, en 105.000 sitios web, 175 países y traducido en 105 idiomas. Los datos expuestos en fuentes oficiales nos ayudan a entender la demanda y situación empírica vivenciada en diferentes latitudes del planeta.

Cabe considerar, por otra parte, el diseño de plataforma institucional,

requiere convergencia de enfoques, modelos y metodologías educativas, dado que, garantizan al estudiantado el desarrollo de competencias. Como se trata de un modelo híbrido aquí fusionan estipulados relacionados con la sociedad del conocimiento.

1.3. Currículo E-learning

Autores tales como Ribes, Bisquerra, Agulló, Filella y Soldevila (2014): aducen que frente a la incertidumbre ocasionada por la pandemia mundial y con la motivación de ofertar una educación online acorde a circunstancias, es necesario priorizar conocimientos que superen limitaciones y orienten a desarrollar actitudes y aptitudes. Según el Ministerio de Educación (MINEDUC, 2020): los contenidos adaptados desde educación inicial hasta el bachillerato, responden al fortalecimiento emocional, al desarrollo de saberes necesarios, a la formación para la vida (holístico) y a la valoración mediante portafolio del estudiantado.

El currículo de emergencia desarrollado de forma interdisciplinar, exige hábitos de estudio autónomo, es decir que las guías elaboradas y virtualizadas responderán a actividades motivantes, donde el estudiantado interioriza y potencia las competencias de forma voluntaria sin la exigencia de la familia, es un gran reto, desafío y se debe hacer desde el aprendizaje, desde el sentir, no de contenidos.

1.4. Estrategias utilizadas para la enseñanza

Para el desarrollo óptimo de enseñanza-aprendizaje virtual, es preciso dotar un entorno amigable que facilite un menor tiempo de adaptación, esto implica diseñar metodologías interactivas usando bondades que ofrece la web. En ese marco, el Ministerio de Educación (MINEDUC, 2013): exterioriza que la metodología del sistema de conocimiento, orienta al estudiantado tomar en cuenta aspectos empíricos y buscar por sus propios medios la interiorización

de saberes. Se divide en cuatro fases detalladas a continuación: Fase del dominio de conocimiento; Aplicación de conocimientos; Socialización de conocimientos; y Evaluación.

1.4.1. Fase del dominio de conocimiento

Esta fase plantea generar aprendizaje desde un cúmulo de experiencias, considerando que los alumnos, son entes sociales, que tiene contacto con la naturaleza, el entorno familiar, donde utiliza los sentidos para asimilar nuevos aprendizajes. Por tanto, el personal docente debe plantear actividades que orienten a la exploración de conocimientos previos, los que enlazan con saberes inéditos. Esta fase se subdivide en subfases detalladas a continuación:

1.4.1.1. Actividades sensorio perceptivas

La utilización de los sentidos mediante estrategias sensoriales retiene la información en el cerebro, produciendo aprendizajes significativos y duraderos. Para el efecto se plantea actividades de observación, descripción, escucha, manipulación y percepción.

1.4.1.2. Problematicación

Con base al desarrollo de la primera actividad y conocimientos previos de los alumnos, se formula preguntas utilizando recursos interactivos que ofrece la plataforma tales como: cuestionarios, encuestas, foros, chat, H5P y otros recursos externos colocados en el aula virtual.

1.4.1.3. Desarrollo de contenidos

En esta subfase se virtualiza y desarrolla conocimientos contextuales, epistémicos, acorde a la dosificación de contenidos planteado en el currículo de emergencia. Para aumentar el factor motivacional del aprendiz se utiliza la

técnica de gamificación (no lúdica-mecánicas), donde el estudiantado construye la cognición mediante juegos de recompensa. De acuerdo con lo anterior, Ortiz-Colón, Jordán y Agredal (2018): señalan que los recursos utilizados para la aplicación de esta forma de enseñar son *Genially*, *FlipQuiz*, *Kahoot!*, *Plickers*, *Classcraft*, *ClassDojo*, *Knowre*, *Playbuzz*, *EducaPaly*, *Zondle*, *Cerebriti*, *Kubbu*, entre otros. Este tipo de aprendizaje mecánico se puede relacionar con otras situaciones empíricas conocidas por los estudiantes.

De acuerdo con el modelo híbrido, el personal académico planifica encuentros sincrónicos para fortalecer las destrezas a lograr, frente a ello, se sugiere tomar en cuenta recomendaciones psicopedagógicas de uso de la internet. Cabe indicar que para anclar el nuevo saber a la estructura cognitiva del estudiantado, es imperioso proveer espacios donde la información es fiable, de esta forma se utilizará correctamente las bondades de la web.

1.4.1.4. Verificación

Los conocimientos adquiridos en la subfase anterior requieren ser comprobados de forma interactiva, por consiguiente, se utilizará el recurso cuestionario que ofrece Moodle y el medio externo *Mentimeter*, que facilita crear encuestas y cuestionarios. Cabe indicar que el portafolio estudiantil también forma parte de este proceso, mismo que debe ser enviado al aula virtual.

La instrucción de esta actividad orientará al estudiantado a evidenciar la interiorización del conocimiento. La estrategia didáctica planteada en esta subfase, consiste en representar gráficamente el conocimiento (aprendizaje significativo), para ello, se recomienda instruir al alumnado en el uso correcto de herramientas de representación, tales como: rueda de atributos, redes conceptuales, cuadro de conceptos, organigramas, árbol de problemas, mesa de saberes, entre otros. La tarea solicitada debe ser evidenciada mediante la

plataforma virtual, esto posiciona al personal docente, emitir juicios de valor sobre las estrategias aplicadas en el dominio de conocimiento y reajustarlas si es necesario.

1.4.2. Aplicación de conocimientos

En este sentido, Ribes (2009a): sostiene que el manejo de la cognición en cualquier área depende de tres factores; práctica e interacción social; interiorización de saberes mediante la investigación; creación y recreación. Estos aspectos consolidan el aprendizaje y orientan al uso de la imaginación inventiva, mediante la reproducción, invención y descubrimiento

En este mismo orden de ideas, Ribes (2009b): dice que el manejo de la cognición en cualquier área depende de tres factores; práctica e interacción social; interiorización de saberes mediante la investigación; creación y recreación. Estos aspectos consolidan el aprendizaje y orientan al uso de la imaginación inventiva, mediante la reproducción, invención y descubrimiento.

En esta fase las instrucciones van orientadas a fortalecer competencias y poner en juego todo el proceso de interaprendizaje. Estas se pueden evidenciar mediante creaciones de proyectos, resolución de problemas cotidianos acorde a su capacidad cognitiva.

1.4.3. Socialización de conocimientos

Las actividades realizadas con base al conocimiento construido en fases anteriores, requieren de validación y valoración, para el efecto, es necesario organizar espacios sincrónicos de difusión institucional e interinstitucional, esto demanda el uso de plataformas de videoconferencia, tales como *Zoom*, *Microsoft Teams*, grupos cerrados de *Facebook*. Estos encuentros aumentan el nivel de interacción, y conducen a la organizar una comunidad de aprendizaje donde la solidaridad académica se hará presente.

1.4.4. Evaluación

La prioridad del currículo de emergencia sugiere atención inmediata en contención emocional, priorización de saberes y conocimientos (educación para la vida) y práctica de evaluación mediante portafolio estudiantil. Eso indica, que el docente priorizará su cátedra en la parte cualitativa, es decir que, se preocupará por el desarrollo psicoemocional y de destrezas. La evaluación es un gran reto, desafío y se debe hacer desde el aprendizaje, no de contenidos.

1.5. Rol docente

El cambio repentino exige otras formas de pensar y actuar; pasar del consumismo a la creación de saberes implica aumentar competencias digitales. En este sentido el docente virtual camina en el sendero de la investigación, garantizando un aprendizaje dinámico y creativo.

Para Zambrano-Vacacela y Yautibug-Chimbolema (2020): las tareas asignadas en las etapas de construcción de conocimiento requieren atención, lo que motiva, que el profesorado aplique las técnicas de *feedback*, que consiste en descubrir, marcar errores o aciertos y el *feedforward* para instruir, motivar y apoyar en la interiorización de saberes. Además, cabe mencionar que la técnica de *feedforward* evita recalcar el mismo error en lo posterior.

El objetivo principal de este artículo es analizar de forma integral la implementación y la efectividad de la educación híbrida en el contexto de la sociedad del conocimiento mediante la combinación de métodos presenciales y virtuales aplicadas en el proceso de enseñanza.

2. Metodología

Esta investigación se basa en un enfoque mixto que combina los métodos cuantitativos y cualitativos que permiten explorar en profundidad el fenómeno de la educación híbrida en la sociedad del conocimiento. El estudio

numérico se aplica en el análisis de datos recopilados de una muestra representativa de estudiantes, mientras que, lo descriptivo se utiliza en la exploración de los resultados obtenidos (Hernández y Duana, 2020).

2.1. Participantes

Para realizar este estudio, se involucró a un grupo de 20 estudiantes inscritos en el Centro Educativo Comunitario Marco Martínez, ubicado específicamente en Patapamba, Parroquia Turi, cantón Cuenca, Ecuador. De la muestra inicial mencionada, se eligieron 10 estudiantes para formar parte activa del grupo experimental y someterse al estudio detallado. Simultáneamente, 10 estudiantes que conformaron el grupo de control.

2.2. Instrumentos

Se diseñó un cuestionario con preguntas abiertas y cerradas, dirigido a los estudiantes seleccionados como muestra, en el ámbito de la asignatura de Lengua y Literatura. La etapa de elaboración y validación fue realizada acorde a las directrices establecidas por (Escofet, Folguez, Luna y Palou, 2016).

2.3. Procedimiento

Con el propósito de alcanzar el objetivo de la investigación, se llevó a cabo una serie de acciones en un lapso de un año. Estas actividades comprenden: Revisión bibliográfica y planteamiento de estrategias para la enseñanza, diseño de una plataforma virtual (Moodle), virtualización de actividades acorde a la metodología sugerida, elaboración y validación de instrumentos de evaluación, implementación del plan de estudios durante el año completo, aplicación de evaluación de conocimientos y análisis de datos recopilados en el transcurso de la investigación.

3. Resultados

Los resultados evidencian una notable mejora en las calificaciones de los participantes que fueron sometidos a la condición experimental, tanto en la fase previa como en la posterior al conocimiento. En contraste, se puede observar que el grupo de control experimentó un aumento más moderado en relación con la fase inicial, tal como se detalla en la tabla 1.

Tabla 1. Resultados de estrategias utilizadas para la enseñanza.

Momentos de aplicación	Grupo	N	Media	Desviación
Pre_Conocimiento	Grupo Control	10	7,43	,36770
	Grupo Experimental	10	7,96	,56214
Post_Conocimiento	Grupo Control	10	7,75	0,2449
	Grupo Experimental	10	9,40	0,6480

Fuente: Los Autores (2022).

Estos hallazgos apuntan a que las estrategias de aprendizaje implementadas a través de la plataforma Moodle han tenido un efecto positivo en el proceso de enseñanza. Los resultados sugieren que los participantes del grupo de tratamiento han experimentado un incremento considerable en sus calificaciones después de la intervención, lo que sugiere que las estrategias implementadas en la plataforma están contribuyendo de manera efectiva al aumento del conocimiento.

En comparación, el grupo de control también mostró un aumento, aunque menos pronunciado, en sus calificaciones después de la intervención. Estos resultados respaldan la eficacia de las estrategias de enseñanza utilizadas y su impacto en el proceso de aprendizaje de los participantes.

4. Conclusiones

Esta propuesta de educación híbrida plantea, retos y desafíos a los docentes que se involucran en el mundo del conectivismo. La vida social cambió, inventando otras estrategias de convivencia y atención educativa, favoreciendo al desarrollo de pensamiento: crítico, creativo e investigativo del

docente. Estas características permiten asimilar situaciones y aumentan la capacidad de respuesta frente a cualquier problemática. En este sentido, es menester la creación y recreación de conocimientos empíricos, esto transformará enfoques, teorías y modelos tradicionales que responden al consumo de conocimiento.

En un mundo cambiante, la organización de comunidades de aprendizaje es imperioso, puesto que, son espacios de difusión y competencia de conocimientos. Las CPA cuenta con gran riqueza de talento humano, donde el personal académico adquiere experticia. Para ello se requiere que los participantes tengan la figura de liderazgo participativo.

La educación online ordenada, sistemática mediante la gestión de plataforma virtual, evita la improvisación y la informalidad. El diseño, la fácil adaptabilidad, los recursos que integra Moodle coopera al objetivo de aprendizaje, lo que hace único e irremplazable. Expertos manifiestan que el proceso de educación cambiará al uso de canales digitales, motivo por el que este espacio del saber, debe ser fortalecido y replicado en otras instituciones educativas.

La metodología aplicada responde al currículo emergente (Educación para la vida), desarrolla competencias, propone actividades que no ocasionen muchas horas de acceso a la plataforma virtual, fomenta hábitos de estudio, autoaprendizaje, interacción sincrónica y asincrónica entre los actores educativos. Estas acciones dejarán huella, serán fuentes de conocimiento y ayudarán a revolucionar el campo educativo.

5. Referencias

Castillo-Montes & Ramírez-Santana (2020). **Experiencia de enseñanza usando metodologías activas, y tecnologías de información y comunicación en estudiantes de medicina del ciclo clínico.** *Formación universitaria*, 13(3), 65-76, e- ISSN: 0718-5006. Recuperado

de: <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062020000300065>

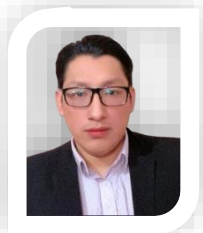
- Córdova, A., Staff, C., Cubilla, F., & Stegaru, M. (2013). **Uso y utilidad de la videoconferencia en la enseñanza de asignaturas preclínicas de medicina en la Universidad Latina de Panamá (ULAT).** *Investigación en Educación Médica*, 2(1), 7-11, e-ISSN: 2007-5057. México: Facultad de Medicina Universidad Nacional Autónoma de México.
- Di Franco, M. (2020). **Tiempos de pandemia, tiempos de posibilidades.** *Praxis Educativa*, 24(2), 1-2, e-ISSN: 0328-9702. Argentina: Universidad Nacional de La Pampa.
- Duarte-Herrera, M., Montalvo, D., & Valdes, D. (2019). **Estrategias disposicionales y aprendizajes significativos en el aula virtual.** *Revista Educación*, 43(2), 1-14, e-ISSN: 0379-7082. Recuperado de: <https://doi.org/10.15517/revedu.v43i2.34038>
- Escofet, A., Folgueiras, P., Luna, E., & Palou, B. (2016). **Elaboración y validación de un cuestionario para la valoración de proyectos de aprendizaje-servicio.** *Revista mexicana de investigación educativa*, 21(70), 929-949, e-ISSN: 1405-6666. México: Consejo Mexicano de Investigación Educativa.
- Garzón, M. (2020). **Las comunidades de aprendizaje en las organizaciones.** *Visión de Futuro*, 24(1), 236-259, e-ISSN: 1668-8708. Argentina: Universidad Nacional de Misiones, Facultad de Ciencias Económicas.
- Hernández, S., & Duana, D. (2020). **Técnicas e instrumentos de recolección de datos.** *Boletín Científico de las Ciencias Económico Administrativas Del Icea*, 9(17), 51-53, e-ISSN: 2007-4913. Recuperado de: <https://doi.org/10.29057/icea.v9i17.6019>
- León, A. (2020). **COVID 19, una nueva etapa de liderazgo perdido.** *Revista Clínica de Medicina de Familia*, 13(2), 114-115, e-ISSN: 2386-8201. España: Sociedad Española de Medicina de Familia y Comunitaria.

- MINEDUC (2013). **Modelo del Sistema de Educación Intercultural Bilingüe**. Quito, Ecuador: Ministerio de Educación del Ecuador.
- MINEDUC (2016). **Currículo ajustado a la emergencia**. Quito, Ecuador: Ministerio de Educación del Ecuador.
- MINEDUC (2020). **Plan Educativo Aprendemos juntos en casa: Lineamientos ámbito pedagógico curricular Ciclo Costa**. Quito, Ecuador: Ministerio de Educación del Ecuador.
- Moreno, Y. (2019). **Gerencia Educativa Versus Satisfacción Laboral del Docente Actual: Una Mirada Analítica**. *Revista Scientific*, 4(12), 369-380, e-ISSN: 2542-2987. Recuperado de: <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2019.4.12.20.369-380>
- Ortiz-Colón, A., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). **Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión**. *Educação e Pesquisa*, 44, 1-17, e-ISSN: 1678-4634. Recuperado de: <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Ribes, E. (2009a,b). **Reflexiones sobre la aplicación del conocimiento psicológico: ¿qué aplicar o cómo aplicar?**. *Revista Mexicana de Análisis de la Conducta*, 35(1), 3-17, e-ISSN: 2007-0802. Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.5514/rmac.v35.i1.395>
- Ribes, R., Bisquerra, R., Agulló, M., Filella, G., & Soldevila, A. (2014). **Una propuesta de currículum emocional en educación infantil (3-6 años)**. *Cultura y Educación*, 17(1), 5-17, e-ISSN: 1135-6405. Recuperado de: <https://doi.org/10.1174/1135640053603337>
- Sánchez, J. (2009). **Plataformas de enseñanza virtual para entornos educativos**. *Pixel-Bit: Revista de Medios y Educación*, (34), 217-233, e-ISSN: 1133-8482. España: Universidad de Sevilla.
- Santoveña, S. (2012). **El proceso de enseñanza-aprendizaje a través de herramientas de comunicación síncrona: El caso de Elluminate**

Live. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 10(1), 447-474, e-ISSN: 1696-2095. España: Universidad de Almería.

Torrecilla, S., & García, M. (2020). **Flipped Classroom: estrategias de aprendizaje y rendimiento en ciencias.** *EDUTEC: Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (72), 112-124, e-ISSN: 1135-9250. Recuperado de: <https://doi.org/10.21556/edutec.2020.72.1525>

Zambrano-Vacacela, L., & Yautibug-Chimbolema, M. (2020). **Modelo AIM para la enseñanza-aprendizaje con estudiantes de modalidad semipresencial-distancia en la Universidad Nacional de Educación.** *Revista Killkana Sociales*, 4(1), 13-20, e-ISSN: 2588-087X. Recuperado de: https://doi.org/10.26871/killkana_social.v4i1.629

Mario Enrique Yautibug Chimbolemae-mail: marioenrique18@hotmail.com

Nacido en Riobamba, Ecuador, el 8 de diciembre del año 1980. Doctorando PhD. en Educación por la Universidad Nacional de Rosario (UNR), Argentina; Durante la carrera profesional he desempeñado funciones de docente y directivo en las instituciones educativas del Ministerio de Educación del Ecuador; Asesor Educativo en la Coordinación Zonal 6 de Educación; Integrante del Equipo Técnico Pedagógico de la Educación Intercultural Bilingüe en la Coordinación Zonal 6 de Educación; actualmente formo parte del equipo de docentes investigadores de la Universidad Nacional de Educación (UNAE); también he participado en Congresos Educativos nacionales e internacionales en calidad de organizador y ponente, en las que he publicado artículos científicos relacionados al desarrollo escolar, con el objetivo de contribuir al progreso del conocimiento académico.

Raúl Illicachi Guzñay

e-mail: david4122009@hotmail.com



Nacido en Riobamba, Ecuador, el 31 de diciembre del año 1980. Doctorando en Estudios Latinoamericanos por la Universidad Andina Simón Bolívar (UASB), Ecuador; durante mi carrera profesional he desempeñado funciones de docencia en la Universidad Nacional de educación (UNAE); y en el Ministerio de Educación (MINEDUC); actualmente me dedico a la investigación de movimientos sociales del Ecuador; también participé en Congresos Educativos nacionales e internacionales en calidad de ponente.

El contenido de este manuscrito se difunde bajo una [Licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](#)