

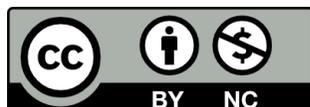


EDOMÉX  
EDUCACIÓN PRIMARIA, INTELIGENCIA ARTIFICIAL



# Uso de TIC´s en los procesos de enseñanza y aprendizaje

Autor(a): Patricia Llanas Mercado  
Supervisión de Educación Primaria Zona P06815FIZ2246C  
Villa del Carbón, México  
18 de enero de 2023



## INTRODUCCIÓN

Los ambientes de aprendizaje son espacios y entornos que favorecen la enseñanza de los alumnos. Estos resultan un escenario óptimo para promover una alfabetización ya que permiten abordar la formación de las tres dimensiones básicas que la conforman: el conocimiento y uso instrumental de aplicaciones informáticas; la adquisición de habilidades cognitivas para el manejo de información hipertextual y multimedia; y el desarrollo de una actitud crítica y reflexiva para valorar tanto la información, como las herramientas tecnológicas disponibles (Salinas, M. s.f)

Hoy en día la educación se encuentra más entrelazada con la tecnología, y esto no puede omitirse que debe avanzar y que cada vez los planes y programas existan diversos cambios para beneficio de los alumnos, la educación se torna cada vez más compleja debido a la globalización pues en ella demanda que los alumnos adquieran y dominen diversas habilidades comunicativas.

Es por ello que según Coll y Martí (2001) el uso de las TIC, por las características que poseen –fundamentalmente: formalismo, interactividad, dinamismo, naturaleza hipermedia y multimedia, interactividad y conectividad–, pueden llegar a introducir modificaciones importantes en determinados aspectos del funcionamiento psicológico de las personas, en su manera de pensar, de trabajar, de actuar, de relacionarse y también de aprender.

La educación desempeña en sus diferentes contextos de desarrollo, sean éstos el escolar, el universitario, o el profesional, los procesos de innovación relacionados con las mejoras en los procesos de enseñanza aprendizaje implican cambios relacionados con la incorporación de nuevos materiales, nuevos comportamientos y prácticas de enseñanza y nuevas creencias y concepciones Los procesos de innovación relacionados con las mejoras en los procesos de enseñanza aprendizaje implican cambios relacionados con la incorporación de nuevos materiales, nuevos comportamientos y prácticas de enseñanza y nuevas creencias y concepciones.

En la realización de este trabajo se habla acerca de algunas ventajas y desventajas que el modelo AVA proporciona en la educación así mismo, un rediseño en su aplicación en la vida diaria con alumnos y docentes, por último se aborda la importancia que este modelo adquiere en la educación.

## PROYECTO INTEGRADOR

Las condiciones sociales, políticas, económicas y culturales que caracterizan a las sociedades del siglo XXI han permitido, entre otras cosas, el surgimiento de lo que se conoce como la cultura de la sociedad digital (Lévy, 2007).

Las tecnologías digitales aparecen como las formas dominantes para comunicarse, compartir información y conocimiento, investigar, producir, organizarse y administrar.

Para el modelo AVA en la enseñanza aprendizaje se consideran diferentes ventajas, así como desventajas, en esta ocasión no es la excepción, en el siguiente cuadro se muestran algunas de ellas que se han considerado para la aplicación del proyecto.

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"><li>• Apoyo a los alumnos a adquirir habilidades para el manejo de aplicaciones informáticas, la búsqueda y decodificación de la información.</li><li>• La interacción con otros en un ambiente electrónico; la creación de contenidos digitales en distintos lenguajes, no sólo textual, sino también audiovisual.</li><li>• Permite la comunicación de los profesores utilizando herramientas y lenguajes tecnológicos que les son familiares y fáciles de usar.</li><li>• Resolución de proyectos de manera colaborativa.</li><li>• El dominio de la operación de los diferentes medios de comunicación y tecnologías, tales como blogs, wikis, microblogging y sitios web de redes sociales.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Dependencia a la tecnología pues están acostumbrados a recibir información muy rápido.</li><li>• Dificil adaptación por parte de los docentes debido a la falta de experiencia con las plataformas</li><li>• Falta de organización de los alumnos en el tiempo para desarrollar sus actividades</li><li>• Falta de servicio de internet en casa</li></ul>

- |   |  |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Incremento de habilidades comunicativas en alumnos estimulando en mayor medida el pensamiento crítico</li> <li>• La combinación de textos gráficos, sonido, animaciones y videos permite transmitir el conocimiento de manera mucho más natural, vivida y dinámica, lo cual resulta crucial para el aprendizaje</li> <li>• Permiten que el maestro privilegie su rol como facilitador de aprendizaje y el estudiante gestor de su propio aprendizaje.</li> <li>• Las nuevas tecnologías permiten favorecer el desarrollo de algunas destrezas y habilidades, difíciles de lograr con los medios tradicionales</li> </ul> |  |
|---|--|

Cuadro 1 Autoría propia  
Llanas, M. Patricia (2022)

## **Aplicación en la vida cotidiana**

### **SECUENCIA DIDÁCTICA 5º GRADO “MITOS Y LEYENDAS”**

Tema: "Mitos y leyendas"

Alumnos destinatarios: 5º grado.

Asignatura: Lengua materna

Subtemas:

- Géneros narrativos.
- Características de los Mitos - La creación del Mundo.
- Personajes de la mitología.

Recursos:

Blog de la clase (<http://leandronormal9.blogspot.com.ar/>).

- Sala de cómputo.
- Word.
- Stellarium.
- Prezi-Voki-Edmodo.

## **Objetivos:**

Que los alumnos logren:

-Participar como miembros activos de la comunidad escolar de lectores recurriendo a la lectura para cumplir diversos propósitos e interactuando con los otros al informar, recomendar, comentar y confrontar puntos de vista sobre lo que se está leyendo o se ha leído y sobre los interrogantes y las impresiones que esta lectura produjo.

- Leer obras literarias guiados por sus propios gustos e intereses, que se van construyendo a partir de la oferta múltiple de los docentes, de las oportunidades de intercambio con los compañeros, de la lectura de reseñas y críticas, de la frecuentación de géneros y autores.

- Compartir los textos que se leen analizando conjuntamente con los compañeros las motivaciones de los personajes, la intención de los autores, la manera en que se cuentan las historias, se desarrolla la acción, se expresan las emociones.

-Recurrir a la lectura y escritura para cumplir diferentes consignas e interactuar con los otros al contar, comentar y discutir lo que se está leyendo o leído.

- Formular con precisión los interrogantes planteados en el curso de la escritura al consultar con el Docente a los compañeros.

- Participar como hablante u oyente en la puesta en común, aceptando y tomando en consideración las opiniones ajenas y respetando los diferentes modos de hablar. - Que los alumnos puedan incorporar las nuevas tecnologías en el ámbito escolar.

## **Propósitos curriculares**

- Involucrar a los alumnos en una amplia gama de situaciones de lectura y escritura que les permitan tanto acceder a géneros con los que no han interactuado en el ciclo anterior como volver a otros ya conocidos para leer textos más complejos o menos canónicos, que les brinden múltiples oportunidades de seleccionar y leer obras en función de propósitos relevantes, de tejer relaciones entre autores y textos, de producir escritos dirigidos a diversos destinatarios en función de propósitos significativos para ellos.
- Crear condiciones para que los niños puedan acceder a obras de la literatura universal y avanzar como lectores "literarios", acompañándolos en la lectura, colaborando con

ellos cuando se enfrentan con pasajes que les resultan difíciles y alentándolos, al mismo tiempo, a incursionar por sí mismos en obras atractivas para ellos, orientándolos para que puedan apreciar la manera en que los escritores narran historias y construyen mundos imaginarios, la riqueza expresiva de las imágenes y musicalidad de los poemas, la fuerza dramática de las obras teatrales, ayudándolos a observar de qué modo unos textos evocan otros textos, acercándolos a la comprensión de manifestaciones culturales de otros pueblos y otras épocas...

- Destinar a las prácticas de lectura y escritura el tiempo didáctico necesario para que los alumnos se desempeñen como practicantes de la cultura escrita, distribuyéndolo de tal modo que sea posible evitar la fragmentación de las prácticas
- Valorar la lectura literaria como experiencia estética
- Crear un ambiente de trabajo cooperativo para que los alumnos enfrenten sin temor las situaciones de lectura y escritura que sean un desafío para ellos, sabiendo que el error puede estar presente y forma parte del aprendizaje, contando con la ayuda del Docente y compañeros y viceversa.
- Lograr el interés por expresar y compartir experiencias, ideas y sentimientos a través de intercambios orales y escritos. La integración de las TIC como metodologías de aprendizaje e integración de contenidos, fomentando el intercambio entre alumnos y el docente.

## **CLASE 1**

Inicio:

- La clase comenzará con una actividad de repaso por los diferentes géneros narrativos.
- Se mostrará en la pizarra digital 4 textos diferentes, los cuales serán leídos en forma conjunta.
- Luego el docente les preguntará a los alumnos si saben a qué género narrativo pertenecen cada uno de ellos (entre otras preguntas).

Desarrollo:

- El docente le indicará a los alumnos que en forma conjunta se realizará un cuadro de doble entrada exponiendo las diferencias entre estos géneros narrativos.
- Para esta actividad se les pedirá a los alumnos que utilicen las computadoras para realizar el cuadro, utilizando el procesador de textos de Word.
- El ejemplo del cuadro que se pretende que los alumnos realicen lo visualizarán en proyectado en el pizarrón en donde el docente se lo mostrará previamente.

Relato	Leyenda	Fábula	Cuento tradicional maravilloso	Mito
Aspectos				
Tipo de personajes				
Tiempo y lugar				
Intencionalidad				

Cuadro 2. Autoría propia  
Llanas, M. Patricia (2022)

- El docente irá completando el cuadro en la computadora proyectado de acuerdo a lo que los alumnos vayan aportando
- Una vez completado el cuadro entre todos (docente proyectado y alumnos en su computadora), se les indicará a los alumnos que deberán guardar el documento en la carpeta asignada al área de lengua, con el título “Repaso de género narrativo” y la fecha del día.

Cierre:

- Finalizada la actividad anterior, el docente dirá a los alumnos que, de los textos analizados, se tomará el mito para trabajar y a continuación les preguntará a los alumnos ¿Qué mitos conocen? ¿Conocen algo acerca del mito de Hércules?
- Como última actividad, se les indicará a los alumnos que ingresen al Blog del grado y realicen la actividad que se encuentra allí, en la cual deberán investigar un breve relato del mito de Hércules y responder las preguntas que siguen a continuación en un nuevo archivo de Word. A su vez el docente irá acompañando el procedimiento desde la pizarra digital.

- Terminado el tiempo para la actividad se realizará la corrección correspondiente y luego los alumnos deberán guardar el archivo en la carpeta de lengua con el título "Mito de Hércules", adjuntando la fecha del día.

"Comprensión lectora Mito de Hércules

- 1) ¿Dónde y cuándo transcurren los hechos?
- 2) ¿Cuáles son los personajes? Agrúpalos en: dioses, héroes, mortales y monstruos
- 3) ¿Qué complicación surge?
- 4) ¿Qué obstáculos le aparecen en el camino?
- 5) ¿Qué simboliza este mito?

- Cuando finalice la clase el docente dirá a los alumnos lo que deberán realizar para la siguiente clase, que será una tarea que subirá al Blog del grado, será narrada por un avatar de Voki, el cual dirá:

"Escribir el décimo tercer trabajo de Hércules utilizando Word. Para realizarlo deben tener en cuenta: ¿Qué nuevo trabajo le podría encomendar el Rey Euristeo? ¿Por qué sería imposible o muy difícil de concretar? ¿Quién sería su enemigo para vencer el desafío?, (Por ejemplo, un ser sobrenatural, un ejército de un pueblo determinado, una fuerza de la naturaleza contra la que los hombres no pueden, el ambiente, otros personajes)."

Para llevar a cabo la misma se les pedirá que lean el texto adjunto de los 12 trabajos de Hércules' y realicen en Word el texto correspondiente. El mismo deberá ser guardado en la carpeta de lengua con el título "B décimo tercer trabajo de Hércules y por otro lado también deberán entregarlo por Edmodo.

## **CLASE 2**

Inicio:

- Se les mostrará a los alumnos 3 videos de aproximadamente 3 cada uno en la proyección. Los mismos tratan sobre mitos de distintas culturas, pero con un eje en común, los cuales nos servirán para reforzar algunas de las características esenciales de los mitos (característica - temática del relato -creación del mundo/ creación del hombre).
- Por otro lado el docente aclarará que para cada video los alumnos van a tener una ficha que él les compartió por el Blog del grado, al igual que los links de cada uno de los videos que se van a observar, para registrar información que se utilizará para trabajar en la actividad de desarrollo.

Video 1

(2019) Mitología Griega: Cronos y la Creación del Mundo - Mira la Historia  
<https://youtu.be/6T8m5t5VkZc>

Video 2

(28 de octubre de 2019) La Origen del Mundo Egipcio - Mitología Egipcia - Mira la Historia  
<https://youtu.be/bOK8EdWI1vM>

Video 3

Walter Krickeberg, Mitos y leyendas de los aztecas, incas, mayas y muiscas, México, fce, 1999, pp. 25-26. Historia cuanto grado.  
<https://youtu.be/msUfZ4IO-8E>

Títulos:	
Cultura	
Dios/dioses	
¿Qué había antes de la llegada de los dioses?	
¿Cómo se crea el hombre?	
¿A qué otras creaciones dieron lugar estos Dioses?	
¿Qué conflicto aparece?	

Cuadro 3. Autoría propia  
Llanas, M. Patricia (2022)

- Cuando se terminen de ver todos los videos y se hayan aclarado todas las dudas que hayan surgido, el docente les pedirá a los alumnos que guarden las fichas elaboradas en su classroom en la carpeta del área ya que en la próxima actividad se retomarán.

Desarrollo:

- Se pedirá a los alumnos que saquen su classroom y abran el documento con las fichas de registro que completaron. Se procederá a analizarlas oralmente y el docente guiará a los alumnos para que encuentren por ejemplo puntos en común entre los registros de los diferentes videos vistos sobre los mitos de la creación de diferentes culturas, con preguntas del siguiente estilo: ¿Qué notaron que tienen en común los videos vistos? ¿Notaron que se repite la creación del hombre en etapas, hasta que se llega al modelo ideal? ¿Hay elementos que se repitan? Entre otras preguntas.

- A su vez a medida que los alumnos vayan respondiendo, el docente irá anotando en la pizarra digital la información que le resulte más significativa.
- La idea de esta actividad es que los alumnos lleguen a la conclusión de que todos los videos vistos explican la creación del mundo y del hombre de acuerdo a la mirada y creencias de las diferentes culturas y reforzar una de las características de los mitos en general cuya intencionalidad es explicar sucesos sobrenaturales.

Cierre:

- A continuación, para reforzar esta deducción a la que se pretende que lleguen los alumnos, el docente les pedirá a los alumnos que ingresen al blog del grado en donde se encontrarán con un texto que confirma la finalidad que tienen en común cada uno de los mitos plasmados en los videos vistos. La lectura la realizará el docente en voz alta (lectura modelo) y los alumnos la seguirán. Una vez finalizada la lectura, de ser necesario se realizarán comentarios pertinentes sobre el tema. De lo contrario se daría por finalizada la clase.
- Con esta última actividad se pretende que los alumnos hayan realizado la sistematización de la información trabajada.

### **El origen del mundo, según diferentes culturas.**

En la antigüedad, los mitos ofrecían un tipo de respuestas similar al que hoy en día nos proporcionan las teorías científicas. Estas explican los hechos mediante la relación entre conceptos científicos, pero en la antigüedad las culturas arcaicas los justificaban mediante relatos. A través de ellos se indicaba el lugar del hombre en el universo, la naturaleza de la sociedad, la relación entre el individuo y el universo y el significado de los acontecimientos de la naturaleza.

Existen multitud de mitos y leyendas de acuerdo con las diferentes culturas existentes. En ellos, los dioses suelen representar las fuerzas y elementos fundamentales de la naturaleza, de cuya relación derivan la multitud de fenómenos que condicionan la vida y la sociedad de los diferentes pueblos. Los mitos explican los misterios de la naturaleza, estableciendo relaciones entre cosas simples y conocidas y otras que son más difíciles de comprender. Así como el huevo da origen a la vida, también el mundo en algunos mitos, se originó de un huevo. Las montañas a menudo son inaccesibles e inspiran respeto, igual que los seres

a quienes el hombre atribuye un poder superior. Por tanto la morada de los dioses puede ser una montaña (el Olimpo en la mitología griega).

Los mitos existen en todas las partes y todos los pueblos del mundo y a pesar de su asombrosa variedad, comparten ciertas características. Estas similitudes son debidas a que los hombres se encuentran en todos los sitios ante los mismos problemas básicos y se plantean las mismas preguntas. Quieren saber por qué son lo que son, por qué la naturaleza se comporta como lo hace y cómo están relacionados las causas y los efectos. Dentro de los mitos, destacan aquellos en los que se explica el origen del mundo y del hombre. En la mayor parte de ellos, la creación del Universo se produce a partir de la nada o el caos, mostrando la importancia que posee el orden (social) en todas las culturas. Suele ser muy común que la creación sea obra de un ser superior o de un dios. Muchas veces, ese dios original, inicia el proceso de creación del Universo y son sus descendientes quienes continúan la obra. De esta forma se muestra que el origen de la vida y del Universo, es un proceso lento y la importancia de la descendencia, su educación y formación. La idea de la formación de la tierra y el cielo a partir de la separación de la materia original es otro de los puntos recurrentes en los mitos de creación. Es frecuente, además, que el cielo se identifique con una divinidad masculina y que la tierra se vincule a una divinidad femenina, asociando esta divinidad a la fertilidad.

Además, en la mayoría de los mitos, el agua en forma de lluvia, lagos y océanos ocupa un papel destacado. Esto es debido a que el agua posee un valor fundamental para la vida, ocupa un lugar destacado entre todos los elementos que constituyen el mundo natural. Otra característica común en los mitos de creación es la idea de que el mundo o incluso todo el Universo está formado por restos corporales de una deidad o entidad superior original. De esta forma se intenta asegurar que las acciones desarrolladas por el ser humano respeten la Tierra y todos sus elementos, al identificarla con un ser superior.

En algunos mitos se da un desarrollo de la creación en varias etapas o fases creándose en una de ellas el ser humano. La naturaleza de los humanos se sitúa entre los dioses, que son superiores al hombre, y los animales, que son inferiores. De esta forma, las culturas recuerdan que el hombre es un ser natural, creado por una deidad al igual que el resto de los seres, pero que se diferencia de ellos por su capacidad de comprensión.

## CLASE 3

Inicio:

- La clase comenzará con una presentación en Prezi, en donde se repasará todo lo hecho hasta el momento. La misma será vista en la pizarra digital.

Prezi 1

Nicol Toro (Agosto 2016)

<https://prezi.com/oxwu2gm8kf15/el-mito/>

Desarrollo:

- Se proyectará en la pizarra digital otra presentación en Prezi en la cual se verán generalizaciones de las categorías y a su vez presentación de ejemplos puntuales de diferentes tipos de personajes

Prezi 2

Berín Valdez (Nov. 12 2013) Personajes de la mitología griega

<https://prezi.com/7ewmalbwb8bi/personajes-de-la-mitologia-griega/>

Esta presentación se irá haciendo de la siguiente manera: el docente irá mostrando imágenes de personajes (más de una imagen de cada uno, por ejemplo, Zeus, pero sin mencionar su nombre) y antes de explicarlo o desarrollarlo analizará las imágenes con los alumnos, preguntándoles, por ejemplo: "Este personaje en qué categoría encaja? ¿Pueden reconocerlo? ¿Por qué creen que este personaje está representado de formas distintas?"

Una vez finalizada la proyección, el docente dirá: "Ya notaron de que un mismo personaje, había varias interpretaciones del mismo, de acuerdo a distintas miradas. Esto también se da por lo que ya habíamos mencionado de que el mito se transmitió durante mucho tiempo de boca en boca lo cual desencadenó estas variantes de interpretación de los mitos y sus personajes".

Algunas de estas miradas quedaron reflejadas para muchas culturas en las constelaciones, para ver más de esto el docente les pedirá a los alumnos que abran el programa Stellarium que se encuentra en su classroom para empezar a analizar y a conocer las constelaciones que alojan a los personajes de la mitología

- El docente acompañará el uso del programa a través de la pizarra digital.
- De esta forma se concluye el desarrollo.

Cierre:

- Se proyectará un video en la pizarra digital el cual refleja una mirada irónica y divertida sobre los personajes mitológicos.

Video 4

D'onovan cosmos (Agosto 2019)

<https://youtu.be/N-xY4U43YFk>

- El docente les comentará a los alumnos que la actividad de cierre está relacionada con este último video.

- El docente dirá: "Como ya comentamos, los mitos tienen distintos personajes, hoy vamos a profundizar en las criaturas mitológicas"

- El docente procederá a realizar algunas preguntas con la finalidad de relacionar el video visto con el tema a desarrollar. "¿Qué recuerdan del video que vimos recién? ¿Notaron que para la creación de algunas criaturas mitológicas combinaban animales ya existentes?" Entre otras preguntas.



Imágen 1

Fidel Fernández Rubio (2018) El origen de los seres míticos y su impacto sobre la mente humana p.p. 87

A continuación, el docente proyectará en la pizarra digital un diagrama de grupos, el cual los alumnos también tendrán alojado en el blog, con las combinaciones de animales que dan lugar a distintas criaturas mitológicas. B mismo se analizará en forma conjunta

Una vez realizado el análisis del diagrama en forma oral, el docente preguntará "¿En base a la información que les brinda el diagrama, "cómo imaginan cada una de las criaturas que se mencionan?"

La actividad final consistirá en completar un cuadro, compartido en la misma entrada del Blog del aula, que contendrá en una de las columnas algunas de las imágenes representativas de las criaturas descritas en el diagrama, y en la otra columna el espacio en blanco correspondiente a los nombres de las mismas La consigna será:

"En base a las características de los animales reales que componen las diversas criaturas, deberán identificar y relacionar las imágenes con los nombres correspondientes".

Para concluir el tema compartirán la investigación de los elementos y la presentación de una leyenda.

Una vez que los alumnos realizaron la actividad se la corregirá oralmente se evacuarán las dudas correspondientes si es que existieran. El archivo deberá ser alojado en la carpeta de lengua y de esa forma se daría por concluida la clase.

### **Desarrollo de las ideas principales**

- La aplicación del modelo AVA en educación es importante ya que la sociedad de la información ha comenzado a configurarse y estar inmersa desde hace algunos años atrás, esta se caracteriza por una revolución técnico- cultural lo que hace que la digitalización aparezca a través de la utilización de tecnología.
- Otra razón importante es porque hoy en día la educación busca formar a los niños, niñas y adolescentes capaces de integrarse a la nueva sociedad de modo pleno.
- La inclusión no se puede quedar atrás en esta ocasión al utilizar este modelo se viene a promover esta en la vida social, cultural, económica y laboral.
- El AVA permite a los alumnos adquirir diversas capacidades donde aprendan el manejo de la diferentes plataformas y aplicaciones informáticas.

## **Exposición integral del proyecto de manera lógica para su aplicación**

### **Conclusiones**

El docente, por tanto, para adaptarse a las nuevas circunstancias de enseñanza y de mediación instrumental, propuesta por Vygotsky (en Contreras-Colmenares, 2004), tiene que asumir el dominio de las nuevas tendencias tecnológicas y habrá de incorporar las TIC en el aula de clase, para promover un aprendizaje significativo en los estudiantes de primaria. De ese modo, con apoyo en las TIC, podrá descubrir la significación del trabajo docente en AVA, y de la actividad que han de cumplir los estudiantes del nivel primario. Los AVA forman parte de la educación virtual y, en ese tenor, Rubio-Moraga (2003) expresa: “[La educación virtual] es un proceso de formación de carácter auto dirigido, en donde el mismo estudiante avanza según sus intereses, capacidad de auto-aprendizaje y habilidades para el autoestudio” (p. 5).

No es fácil practicar una enseñanza en ambientes virtuales que resuelva todos los problemas que se presentan, pero hay que tratar de desarrollar sistemas de enseñanza que relacionen los distintos aspectos de la informática y de la transmisión de la información, siendo los más constructivos que sea posible desde el punto de vista metodológico. Llegar a hacer bien este cometido es muy difícil. Requiere un gran esfuerzo de cada docente implicado y un trabajo importante de planificación y coordinación del equipo de docentes. Aunque es un trabajo muy motivador, surgen tareas por doquier, como la preparación de material adecuado para el estudiante.

Sobre la base de valorar que estamos inmersos en un mundo digital, se hace necesario incluir, en nuestra práctica educativa, estrategias que permitan a los estudiantes desarrollar habilidades que ayuden a desenvolverse en la sociedad de la información. Así como el desarrollo de otras habilidades que han de formar parte de la formación integral de los estudiantes

## Referencias

Salinas, M. I. (2011). *Entornos virtuales de aprendizaje en la escuela: tipos, modelo didáctico y rol del docente*. Universidad Católica de Argentina, 12. Recuperado de [https://cdn.goconqr.com/uploads/media/pdf\\_media/19450985/a6069975-0a82-4fe9-ae15-3f76cfef8f71.pdf](https://cdn.goconqr.com/uploads/media/pdf_media/19450985/a6069975-0a82-4fe9-ae15-3f76cfef8f71.pdf)

Vilanova, G. E. (2016). *Modelos de interacción en ambientes virtuales de aprendizaje en la educación superior*. *Sistemas, Cibernética e Informática*, 13(1), 77-83. Recuperado de <http://www.iiisci.org/journal/pdv/risci/pdfs/XA619KG15.pdf>

Ospina-Pineda, D. (2014). *¿Qué es un ambiente virtual de aprendizaje?* Recuperado de <http://aprendeonline.udea.edu.co/boa/contenidos.php/cee1c4c4045aded3a9cecfbcdaf9d8db/144/1/contenido/>