



Estrategias didácticas para promover valores éticos mediante la recreación virtual en el ámbito educativo

Didactic strategies to promote ethical values through virtual recreation in the educational environment

Estratégias didáticas para promover valores éticos por meio da recreação virtual no ambiente educacional

ARTÍCULO ORIGINAL



Escanea en tu dispositivo móvil
o revisa este artículo en:

<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v9i36.925>

Angélica Alexandra Cobeña Cedeño¹ 
acobena@ucvvirtual.edu.pe

Tania Liseth Rosado García¹ 
trosadog@ucvvirtual.edu.pe

María Isabel García Espinoza³ 
mariais.garcia@educacion.gob.ec

Alex Andrés Acosta Mariño¹ 
p7002292847@ucvvirtual.edu.pe

Carlos Julio Bernal Mendieta² 
ab.carlosbernal@hotmail.com

Tony Paúl Alcívar Vera⁴ 
7013168avtp@gmail.com

¹Universidad César Vallejo, Piura, Perú

²Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, Manabí, Ecuador

³Ministerio de Ecuador.

⁴Universidad Tecnológica Equinoccial Santo Domingo de los Tsáchilas, Santo Domingo, Ecuador

Artículo recibido 15 de octubre 2023 | Aceptado 21 de noviembre 2023 | Publicado 21 de enero 2025

RESUMEN

Este estudio tuvo como objetivo desarrollar un plan didáctico para fomentar valores éticos en la recreación virtual de los estudiantes de básica media del cantón El Carmen, Ecuador, con el fin de promover prácticas responsables y conscientes en entornos digitales. Se diseñó un plan que incluye cinco fases: selección de la idea inicial, exploración, planificación de actividades, ejecución y monitoreo. A través de narraciones y dilemas éticos, los estudiantes reflexionaron sobre situaciones cotidianas en plataformas digitales, fomentando valores como respeto, solidaridad y responsabilidad. Las actividades lúdicas facilitaron la comprensión de estos valores, mientras que el análisis de dilemas éticos permitió a los estudiantes mejorar sus actitudes hacia las interacciones virtuales. Los resultados indicaron un cambio positivo en sus comportamientos, promoviendo el uso responsable de la tecnología. Este enfoque puede ser replicado para fortalecer la formación ética de los jóvenes en otros contextos educativos.

Palabras clave: Recreación virtual; Valores éticos; Educación digital; Responsabilidad

ABSTRACT

The objective of this study was to develop a didactic plan to promote ethical values in the virtual recreation of middle school students in the canton of El Carmen, Ecuador, in order to promote responsible and conscious practices in digital environments. A plan was designed that includes five phases: selection of the initial idea, exploration, planning of activities, execution and monitoring. Through narratives and ethical dilemmas, students reflected on everyday situations on digital platforms, promoting values such as respect, solidarity and responsibility. The ludic activities facilitated the understanding of these values, while the analysis of ethical dilemmas allowed students to improve their attitudes towards virtual interactions. The results indicated a positive change in their behaviors, promoting the responsible use of technology. This approach can be replicated to strengthen the ethical formation of young people in other educational contexts.

Key words: Virtual recreation; Ethical values; Digital education; Responsibility

RESUMO

O objetivo deste estudo foi desenvolver um plano didático para promover valores éticos na recreação virtual de alunos do ensino médio no cantão de El Carmen, Equador, a fim de promover práticas responsáveis e conscientes em ambientes digitais. Foi elaborado um plano que inclui cinco fases: seleção da ideia inicial, exploração, planejamento de atividades, execução e monitoramento. Por meio de narrativas e dilemas éticos, os alunos refletiram sobre situações cotidianas em plataformas digitais, promovendo valores como respeito, solidariedade e responsabilidade. As atividades lúdicas facilitaram a compreensão desses valores, enquanto a análise dos dilemas éticos permitiu que os alunos aprimorassem suas atitudes em relação às interações virtuais. Os resultados indicaram uma mudança positiva em seu comportamento, promovendo o uso responsável da tecnologia. Essa abordagem pode ser replicada para fortalecer a formação ética dos jovens em outros contextos educacionais.

Palavras-chave: Recreação virtual; Valores éticos; Educação digital; Responsabilidade

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, la creciente incorporación de la tecnología en las dinámicas diarias de los estudiantes plantea retos sustanciales en la formación de valores éticos en los entornos digitales. La interacción en plataformas virtuales muchas veces carece de orientación educativa que fomente prácticas responsables y reflexivas, lo que puede derivar en comportamientos inapropiados y una comprensión limitada sobre los valores fundamentales que rigen la convivencia. Este contexto requiere de propuestas educativas que integren las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) como mediadoras en el desarrollo de la ética, abordando la recreación virtual como un espacio formativo.

Los valores, definidos como principios inherentes al ser humano que guían su comportamiento hacia la excelencia y la transformación social (Navarro, 1999), deben ser considerados como una prioridad en los procesos educativos, especialmente en la formación integral de los estudiantes. En este sentido, Delors (1996) subraya que la educación debe sustentarse en pilares que promuevan el respeto, la sana convivencia y un sólido sistema de valores, adaptándose a los desafíos contemporáneos, como el uso masivo de tecnologías digitales. Sin embargo, la ausencia de estrategias específicas que vinculen los valores éticos con la recreación virtual representa una carencia significativa en los modelos educativos actuales.

En Ecuador, esta problemática se ha acentuado tras los cambios sociales y educativos desencadenados por la pandemia del COVID-19, los cuales han expuesto la necesidad urgente de un enfoque integral que promueva la práctica ética en el entorno digital. Según Juca (2016), las TIC ofrecen oportunidades únicas para la enseñanza y la interacción global, pero también demandan un marco ético que oriente a los estudiantes hacia un uso responsable y consciente. Camacho (2008) resalta la importancia de enseñar valores a través de la práctica y la modelación, destacando que los entornos virtuales pueden convertirse en escenarios efectivos para el aprendizaje de principios éticos.

En este contexto, surge la necesidad de diseñar un plan didáctico que no solo contemple la enseñanza de valores éticos, sino que también aborde su aplicación en la recreación virtual. Este enfoque busca fomentar la reflexión crítica y el pensamiento ético entre los estudiantes, promoviendo comportamientos que favorezcan su desarrollo personal y social.

Por lo tanto, el objetivo de este estudio es desarrollar un plan didáctico para fomentar valores éticos en la recreación virtual de los estudiantes de básica media del cantón El Carmen, Ecuador, como estrategia para promover prácticas responsables y conscientes en entornos digitales.

Este estudio se justifica bajo la integración de los valores éticos en los entornos virtuales resulta

fundamental en el contexto educativo actual, especialmente ante el uso generalizado de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en las actividades académicas y recreativas de los estudiantes. En este sentido, la presente investigación responde a la necesidad de diseñar estrategias pedagógicas que fomenten la práctica ética en escenarios digitales, reconociendo que los estudiantes de educación básica media carecen de orientación estructurada para interactuar de manera responsable en dichos entornos.

Desde una perspectiva teórica, este estudio contribuye al fortalecimiento de las bases conceptuales que relacionan la enseñanza de valores éticos con el uso de herramientas digitales. Al respaldar el desarrollo de un plan didáctico, se busca promover la formación integral de los estudiantes, cimentada en principios éticos y sociales. Este enfoque teórico, además, considera las corrientes pedagógicas contemporáneas que priorizan la educación basada en valores como un eje central en la construcción de una sociedad más justa y cohesionada.

Metodológicamente, la investigación aporta al diseño y validación de estrategias innovadoras en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los valores éticos, mediado por TIC. La aplicación de un enfoque cuali-cuantitativo permitirá obtener datos sistemáticos y objetivos que respalden la implementación del plan didáctico en el aula,

asegurando su adaptabilidad y relevancia en el contexto educativo. Además, esta propuesta no solo considera la enseñanza de conceptos éticos, sino también su puesta en práctica en actividades recreativas virtuales, lo que facilitará el aprendizaje significativo.

Desde una perspectiva práctica, este estudio aborda una problemática concreta en la formación de valores éticos en los estudiantes de básica media en El Carmen, Ecuador. Los resultados permitirán dotar a los docentes de herramientas específicas para orientar a sus estudiantes en el desarrollo de la conciencia ética, fortaleciendo la responsabilidad social y fomentando una convivencia respetuosa y constructiva en entornos digitales. Este enfoque busca también generar un impacto positivo en la cultura educativa, mejorando las interacciones sociales y digitales de los estudiantes.

Finalmente, la justificación social radica en la relevancia de formar ciudadanos éticos y responsables que puedan enfrentar los desafíos morales de la era digital. En un contexto marcado por el avance tecnológico y la constante interacción en entornos virtuales, esta investigación responde a la urgencia de garantizar una educación orientada hacia el desarrollo de competencias éticas y valores fundamentales que contribuyan a la transformación social y al bienestar colectivo.

Revisión literaria

La educación es un fenómeno complejo cuyo propósito central es construir la condición humana, entendida como un proceso que busca la formación integral de los sujetos. Este carácter integral debe ser comprendido como una acción multifacética que se manifiesta en las diversas interacciones del ser humano. Para analizarla más profundamente, se pueden considerar dos enfoques principales: el etimológico y el pedagógico.

Desde una perspectiva etimológica, el término "educación" proviene del latín *educare* y *educere*, que poseen connotaciones complementarias. Según De Jesús et al., (2007) *educare* significa "nutrir" o "criar", sugiriendo que la educación implica una guía externa necesaria para el desarrollo del individuo. Por otro lado, Latorre (2016) sostiene que *educere* se traduce como "extraer de adentro" o "conducir fuera de", destacando un enfoque que sitúa al estudiante como el protagonista de su propio aprendizaje, orientado por agentes educativos responsables de potenciar sus capacidades.

En este marco, la educación tradicionalmente ha sido asociada con el acopio de conocimientos, entendiendo al estudiante como un recipiente que debe ser "llenado" por el docente. No obstante, De Jesús et al., (2007) aclara que la educación tiene como objetivo acompañar al estudiante hacia el desarrollo de su autonomía, personalizando el proceso de aprendizaje y promoviendo la transmisión de patrones culturales por parte de los agentes educativos.

Desde el enfoque pedagógico, Touriñán (2017) plantea que la educación se sustenta en cuatro criterios fundamentales: forma, contenido, uso formativo y equilibrio. Estos criterios integran aspectos como la transmisión de conocimientos, el respeto por la dignidad y la libertad individual, así como la formación integral de la personalidad. La educación, por lo tanto, debe entenderse como un proceso social y cultural, influido por los entornos donde los estudiantes interactúan.

En cuanto a la didáctica, esta disciplina busca optimizar los procesos de enseñanza-aprendizaje mediante estrategias y técnicas específicas. Jean Piaget, en "Psicología de la inteligencia", resalta la importancia de adaptar la enseñanza a los distintos estadios de desarrollo cognitivo del estudiante, sentando las bases del constructivismo (Parada, 2020). Asimismo, Lev Vygotsky destaca la interacción social como elemento clave en el aprendizaje, enmarcando el desarrollo de la didáctica en un enfoque sociocultural (Gouvêa, 2008). Desde otra perspectiva, Paulo Freire, en *La pedagogía del oprimido*, enfatiza la importancia de una didáctica liberadora que fomente la conciencia crítica y la participación activa del estudiante (Córdoba, 2021).

En la era digital, Marc Prensky introduce el concepto de "nativos digitales", subrayando la necesidad de integrar tecnologías en la didáctica para mantener la relevancia educativa (Quilindo, 2023). De igual manera, Howard Gardner, con su teoría de las inteligencias múltiples, desafía los

modelos tradicionales de enseñanza homogénea al considerar la diversidad de capacidades individuales (Medina, 2021).

En el ámbito de la axiología, diversos autores han explorado los fundamentos de los valores. Aristóteles, en "Ética a Nicómaco", establece la importancia de la virtud como base para alcanzar la excelencia moral. Por su parte, Kant (2005) en *Crítica de la razón práctica*, desarrolla una ética deontológica que privilegia el deber y la universalidad de las normas éticas. Desde un enfoque fenomenológico, Scheler examina la objetividad de los valores en "El formalismo en la ética y la ética material de los valores" (Cheng et al., 2022). Además, Noddings, en *Filosofía del cuidado*, resalta los valores relacionales como base de una ética auténtica (Gómez-Álvarez et al., 2019).

Finalmente, la axiología cristiana introduce principios como la compasión, la fe y la justicia social, derivados de las enseñanzas de Jesucristo. Estos valores cristianos proporcionan un marco ético que guía las acciones de los creyentes, enfatizando una perspectiva trascendental que abarca tanto lo humano como lo espiritual (Acosta, 2019).

En síntesis, la educación, la didáctica y la axiología representan pilares fundamentales para comprender y desarrollar los procesos educativos. Estas perspectivas, en sus múltiples enfoques, convergen en la formación integral de los individuos, adaptándose a las dinámicas culturales, sociales y tecnológicas del presente.

El aprendizaje virtual trasciende la simple digitalización de métodos tradicionales al aprovechar las capacidades únicas de la tecnología, como plataformas interactivas, recursos multimedia y herramientas colaborativas, que promueven el compromiso y la participación estudiantil (Segura et al., 2023; Neil et al., 2016). Este enfoque fomenta habilidades como la autonomía y la autorregulación, esenciales para el aprendizaje continuo.

Si bien el aprendizaje virtual ofrece flexibilidad y accesibilidad, también enfrenta desafíos significativos, como la brecha digital, el desarrollo de competencias tecnológicas y la preservación de la conexión social entre estudiantes (Li et al., 2023; Yebowaah et al., 2022). Para maximizar sus beneficios, es crucial la formación docente en el uso de herramientas virtuales y el diseño de experiencias atractivas (Cuevas et al., 2022).

El aprendizaje virtual se fundamenta en principios constructivistas y teorías educativas contemporáneas que promueven la personalización y el control activo del aprendizaje por parte del estudiante. La obra de Malcolm Knowles resalta la importancia de la autonomía en este proceso (Cepeda, 2018), mientras que Seymour Papert enfatiza la construcción activa del conocimiento mediante entornos digitales (Sáez, 2021). Además, la personalización, como aborda Zvi Galil, permite adaptar contenidos a las necesidades y ritmos individuales, optimizando los resultados educativos (Waqfin, 2022; Muñoz et al., 2022).

Por lo tanto, el aprendizaje virtual representa un cambio paradigmático en la educación escolar. A medida que la tecnología evoluciona, es indispensable adaptar las prácticas pedagógicas para garantizar una educación equitativa, efectiva y accesible para todos los estudiantes, maximizando las oportunidades que el entorno digital ofrece (Ginting y Pasaribu, 2023).

Plan didáctico de valores éticos

Se definió el plan didáctico de valores éticos como un diseño de intervención educativa que utilizó métodos didácticos y recursos tecnológicos para influir positivamente en la toma de decisiones éticas de los estudiantes. El plan se centró en experiencias interactivas y formativas en entornos virtuales, basadas en el uso de las TIC (Ramírez, 2018). Para analizar su impacto, se empleó un análisis de regresión lineal y de comparación de medias para evaluar cómo las dimensiones del modelo de "Plan didáctico de valores éticos en recreación virtual" afectaban el rendimiento educativo.

Internalización de valores éticos. Indicadores como la frecuencia de mención de valores éticos, participación en debates y proyectos éticos, y puntajes en evaluaciones.

Aplicación práctica en entornos virtuales. Frecuencia de comportamientos éticos en línea, participación en proyectos sociales, feedback de pares y docentes.

Reflexión crítica sobre decisiones éticas. Frecuencia de reflexiones éticas personales y participación en foros éticos.

Recreación virtual

La recreación virtual se definió como la participación en experiencias virtuales diseñadas para proporcionar entretenimiento o relajación en un contexto digital (Pérez y Martínez, 2005). Se empleó un análisis de correlación y regresión múltiple para identificar las dimensiones más influyentes de esta variable.

Participación y Engagement en Actividades Recreativas Virtuales. Indicadores como la frecuencia de participación y tiempo dedicado.

Desarrollo de Habilidades y Competencias en Entornos Virtuales. Progreso en juegos educativos y competencias digitales adquiridas.

Impacto en el Bienestar Emocional y Social. Encuestas de satisfacción, participación en comunidades virtuales y feedback emocional.

MÉTODO

La investigación fue de tipo básica, cuyo objetivo principal fue desarrollar un plan didáctico para promover valores éticos a través de la recreación virtual en estudiantes de básica media en el cantón El Carmen, Ecuador, durante el periodo lectivo 2023. El enfoque adoptado fue cuantitativo, permitiendo sistematizar el

proceso investigativo desde la identificación de la problemática hasta la propuesta de intervención, conforme a la guía de productos académicos de la Universidad César Vallejo. Se trató de un estudio descriptivo explicativo, como lo define Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), dado que la investigación buscó caracterizar la problemática y sus causas, mientras que el componente explicativo permitió explorar posibles soluciones, enfocadas en las estrategias didácticas para transmitir valores éticos mediante el uso de las TIC en entornos virtuales.

El diseño de la investigación fue no experimental y transversal, lo que implicó medir las condiciones iniciales del contexto sin manipular variables. Este diseño corresponde a estudios descriptivos, en los que los instrumentos de recolección de datos se aplicaron en un mismo momento, observando las variables tal como se desarrollaban en el contexto real.

La población estuvo constituida por los estudiantes matriculados en una unidad educativa de básica media en el cantón El Carmen, Ecuador. Los criterios de inclusión fueron que los estudiantes estuvieran matriculados en el año lectivo 2023 y aceptaran participar, con la autorización de los padres y autoridades educativas. Los criterios de exclusión fueron la no participación tras la firma del consentimiento informado y los estudiantes ausentes en el momento de la recolección de datos. La muestra estuvo compuesta por 110 estudiantes de básica

media. El muestreo fue de tipo censal, incluyendo a todos los estudiantes matriculados en el nivel de básica media de la institución educativa. La unidad de análisis fueron los 110 estudiantes matriculados en el nivel de básica media, durante el año lectivo 2023.

Se utilizó la encuesta como técnica, apoyada en un instrumento tipo cuestionario con un total de 55 ítems, basados en la operacionalización de las variables. También se usó como técnica el análisis documental. Los instrumentos fueron validados por expertos, alcanzando una confiabilidad de 0.826 según el alfa de Cronbach, lo que se consideró confiable.

El procesamiento de los datos

Se llevó a cabo un análisis de datos a través del software SPSS, aplicando la prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov y la prueba de la rho de Spearman para identificar relaciones significativas entre las variables.

Aspectos éticos

Se siguieron los principios éticos establecidos en el protocolo de investigación, asegurando la confidencialidad de los datos, la justicia y equidad en el tratamiento de los participantes, y la integridad en el proceso de recolección de información, garantizando que las actividades fueran apropiadas y seguras en el contexto digital.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En este apartado se presentan los resultados obtenidos tras la aplicación de los instrumentos a los estudiantes. Se detallan las dimensiones que componen las variables, describiendo los resultados y destacando tanto las condiciones favorables como aquellas que requieren intervención en los estudiantes. A continuación, se analizan los hallazgos por dimensión.

Participación y engagement en actividades recreativas virtuales

Esta dimensión se compone de tres indicadores: frecuencia de participación, tiempo dedicado a la recreación virtual y variedad de actividades participadas e interacciones sociales virtuales. Los resultados, presentados en la Tabla 1, muestran que el 37,27% de los estudiantes se encuentra en el nivel medio, seguido por un 32,73% en el nivel alto y un 30% en el nivel bajo.

Tabla 1. Resultado de la dimensión: Participación y engagement en actividades recreativas virtuales.

Intervalo	Frecuencia	Porcentaje
Alto	36	32,73%
Medio	41	37,27%
Bajo	33	30,00%
Total	110	100%

Estos resultados sugieren que los estudiantes deben mejorar su compromiso afectivo, cognitivo y conductual, con el objetivo de involucrarse más

activamente en las actividades virtuales. Se destaca la necesidad de que los estudiantes aumenten tanto la frecuencia de su participación como el tiempo dedicado a estas actividades, lo cual contribuirá a un mayor sentido de pertenencia y bienestar emocional. Además, se requiere fomentar una mayor interacción social dentro de las actividades, lo cual favorecería el desarrollo integral y social de los estudiantes, contribuyendo así a una mejor comprensión de su entorno.

Desarrollo de habilidades y competencias en Entornos Virtuales

En cuanto a esta dimensión, los resultados indican que la mayoría de los estudiantes se encuentran en el nivel medio (39,09%), seguido por un 31,81% en el nivel bajo y un 29,09% en el nivel alto. Tal como se observa en la Tabla 2, el desarrollo de habilidades y competencias no muestra un progreso continuo, evidenciando la necesidad de una intervención educativa para fortalecer este aspecto.

Tabla 2. Resultado de la dimensión: Desarrollo de habilidades y competencias en entornos virtuales.

Intervalo	Frecuencia	Porcentaje
Alto	32	29,09%
Medio	43	39,09%
Bajo	35	31,81%
Total	110	100%

Es fundamental que los estudiantes experimenten un mayor avance en el uso de juegos educativos en entornos digitales, evaluando su utilidad y fomentando su participación. También es necesario fortalecer el pensamiento innovador y promover el bienestar emocional a través de proyectos educativos. Se debe priorizar la motivación y los logros alcanzados, así como asociar recompensas que favorezcan el desarrollo de competencias digitales, mejorando el uso de plataformas y herramientas tecnológicas.

Impacto en el bienestar emocional y social

Los resultados en esta dimensión, reflejados en la Tabla 3, muestran que el 40% de los estudiantes se ubican en el intervalo medio, el 32,72% en el intervalo bajo y el 27,28% en el intervalo alto. Estos resultados indican que las estrategias educativas deben ser mejoradas progresivamente, buscando una mayor atención al bienestar emocional y social de los estudiantes.

Tabla 3. Resultado de la dimensión: Impacto en el bienestar emocional y social.

Intervalo	Frecuencia	Porcentaje
Alto	30	27,28%
Medio	44	40,00%
Bajo	36	32,72%
Total	110	100%

Se destacan varios indicadores clave: la satisfacción de los estudiantes con las actividades digitales, la participación en comunidades virtuales y el feedback emocional relacionado con las actividades recreativas. Los resultados apuntan

a que es necesario mejorar la calidad de las experiencias educativas, promoviendo una mayor interacción social y trabajo en grupo. También se observa la importancia de proporcionar un apoyo educativo constante, especialmente en la gestión del estrés relacionado con el uso de plataformas digitales. Los estudiantes deben contar con un entorno adecuado que les permita experimentar un bienestar emocional mientras interactúan en estos entornos virtuales.

Recreación virtual

Al analizar la variable global de recreación virtual, los resultados muestran que el 30,91% de los estudiantes se encuentra en el intervalo alto, el 37,27% en el medio y el 31,82% en el intervalo bajo (Tabla 4). Esta distribución sugiere que los estudiantes requieren mejorar su relación con las actividades recreativas virtuales, lo que afecta de manera significativa todas las dimensiones previamente descritas.

Tabla 4. Resultado de la variable recreación virtual.

Intervalo	Frecuencia	Porcentaje
Alto	34	30,91%
Medio	41	37,27%
Bajo	35	31,82%
Total	110	100%

Esto resalta la necesidad de que los docentes desarrollen estrategias más efectivas para aumentar la participación y confianza de los estudiantes en las actividades virtuales, lo cual, a su vez, impactará positivamente en su aprendizaje y desarrollo.

Prueba de Normalidad

Finalmente, se realizó una prueba de normalidad utilizando el test de Kolmogorov-Smirnov para evaluar la distribución de los datos del cuestionario sobre recreación virtual. La Tabla 5 muestra los resultados obtenidos, que indican que los datos presentan una distribución normal.

Tabla 5. Prueba de normalidad.

Cuestionario	Kolmogorov - Smirnov	Shapiro - Wilk
Recreación Virtual	Estadístico: 0,562 gl: 32 Sig.: 0,28	Estadístico: 0,432 gl: 32 Sig.: 0,37

Según la prueba de Kolmogorov-Smirnov y el valor de "p" menor a 0,05, se concluye que los datos del cuestionario sobre recreación virtual presentan un rango de normalidad aceptable. Esto valida los resultados obtenidos y permite afirmar que la intervención educativa basada en estos datos es apropiada para abordar las necesidades de los estudiantes.

Los resultados muestran que, aunque los estudiantes están comprometidos en actividades recreativas virtuales, aún existen áreas que requieren fortalecerse, como la frecuencia de participación, el tiempo dedicado a las actividades y la interacción social. Las intervenciones educativas deben centrarse en mejorar estas áreas, contribuyendo al desarrollo integral de los estudiantes en un entorno virtual.

Discusión

La discusión sobre la participación y engagement en actividades recreativas virtuales, el Desarrollo de habilidades y competencias en entornos virtuales, el impacto en el bienestar emocional y social, y la recreación virtual se puede enriquecer profundamente al integrar los antecedentes proporcionados de diferentes estudios realizados en América Latina, particularmente en Ecuador, Perú, Brasil y Argentina. Estos estudios contribuyen con valiosos enfoques sobre la ética digital, el uso de las TIC, y la importancia de integrar valores éticos en el proceso educativo en la era digital.

En cuanto a la participación y engagement en actividades recreativas virtuales el estudio de Quilindo (2023) señala la importancia de aumentar la participación activa de los estudiantes en actividades educativas recreativas virtuales, como una forma de contrarrestar comportamientos éticos inapropiados como el ciberacoso. El enfoque ético en este tipo de actividades busca sensibilizar a los estudiantes sobre los efectos negativos del uso incorrecto de las redes sociales, como la propagación de comentarios ofensivos. La intervención diseñada para 125 estudiantes enfatiza el respeto entre los pares, lo que facilita una mayor participación y engagement en actividades educativas virtuales al crear un entorno más respetuoso y consciente de las normas de convivencia.

El estudio de Bitti et al., (2019) en Argentina resalta el uso de TIC como una herramienta clave para desarrollar habilidades éticas entre los estudiantes de básica media. A través de la resolución de dilemas éticos presentados en plataformas virtuales, los estudiantes no solo adquieren conocimientos académicos, sino que también desarrollan competencias sociales y de convivencia. El diseño de un plan didáctico orientado al respeto y la práctica ética en espacios virtuales permite que los estudiantes aprendan a interactuar de manera positiva en entornos digitales. Esta integración de valores en actividades recreativas virtuales es esencial para promover el desarrollo integral de los estudiantes, tanto en el ámbito académico como en el social.

Los estudios de Parra y Rengifo (2021) y Rodriguez et al., (2023) en Perú destacan el papel de las TIC en la mejora del bienestar emocional y social de los estudiantes mediante la implementación de planes didácticos que favorecen el desarrollo de la conciencia ética. En un entorno virtual, los estudiantes aprenden a ser más empáticos, a expresar opiniones respetuosas y a participar en actividades que promueven la convivencia armónica. Esto es crucial para el bienestar emocional de los estudiantes, ya que el respeto mutuo y el trabajo en equipo son valores que no solo impactan positivamente su salud emocional, sino también su desarrollo social al fortalecer las relaciones interpersonales dentro y fuera del entorno escolar.

En cuanto al estudio de Rivera (2023) en Brasil ofrece una perspectiva importante sobre

cómo la recreación virtual, cuando se gestiona con principios éticos, puede ser una herramienta poderosa para enseñar valores. A través de la recreación en plataformas digitales, los estudiantes pueden explorar situaciones éticas y desarrollar una comprensión más profunda de los valores sociales, lo que también se refleja en el respeto por los demás y la regulación de sus comportamientos en el entorno virtual. Los resultados obtenidos por subrayan que la recreación digital no solo se trata de diversión, sino que también puede ser un medio efectivo para la transmisión de valores éticos de manera lúdica y accesible para los jóvenes.

En la actualidad, la recreación virtual y el uso de las TIC en la educación deben ser vistos como una oportunidad para el desarrollo de los estudiantes, integrando la ética y la convivencia social. Los estudios analizados muestran que las intervenciones educativas que abordan valores éticos, como el respeto y la responsabilidad, en entornos virtuales contribuyen no solo al bienestar emocional de los estudiantes, sino también al fortalecimiento de habilidades sociales esenciales para su desarrollo. Estas investigaciones también coinciden en la necesidad de contar con planes educativos bien estructurados y validados que promuevan el aprendizaje ético y el uso adecuado de las herramientas digitales, siempre dentro de un marco de respeto y colaboración entre estudiantes, docentes y sus familias. El impacto de estas intervenciones no solo afecta el ámbito académico, sino que también influye positivamente en la dinámica social de los estudiantes, tanto en sus interacciones digitales como presenciales.

Propuesta

PROPUESTA DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA PROMOVER VALORES ÉTICOS MEDIANTE LA RECREACIÓN VIRTUAL EN EL ÁMBITO EDUCATIVO

1.1. Descripción de la propuesta.

Esta propuesta de intervención se centra en la planificación y diseño de acciones didácticas para los espacios formativos dentro del contexto de estudio, con el objetivo de desarrollar habilidades interpretativas, argumentativas y de proposición, fundamentales para la formación en valores. La estructura de los planes de lección se organiza en torno a tres elementos clave:

Objetivos formativos: Estos están orientados a atender el desarrollo de habilidades interpretativas, argumentativas y de proposición, enfocados en la formación de valores.

Estrategias de enseñanza-aprendizaje: Se detallan las actividades prácticas que el docente implementa para alcanzar los objetivos propuestos. Estas actividades se orientan a la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos y se alinean con los objetivos pedagógicos.

Estrategias evaluativas: Se emplean mecanismos de evaluación que permiten valorar el cumplimiento y logro de los objetivos de aprendizaje establecidos en cada sesión.

Cada actividad se diseña tomando en cuenta las herramientas pedagógicas que fomentan el desarrollo de las habilidades que se busca reforzar. La planificación sigue una estructura de tres momentos clave: introducción, desarrollo y evaluación, con el fin de promover la formación en los valores definidos en los objetivos. Los planes de lección se ajustan al Diseño Curricular y a las características cognitivas de los estudiantes.

En la fase inicial de la actividad, los estudiantes leen o escuchan una narración o cuento que presenta situaciones complejas, que deben ser interpretadas desde diferentes puntos de vista, lo cual permite generar un espacio para el diálogo y la discusión en foros. Las narraciones proponen dilemas que los estudiantes deben analizar, teniendo en cuenta su nivel cognitivo y emocional.

La **fase interpretativa** implica que los estudiantes asuman una postura sobre el dilema presentado y la expresen a través de sus habilidades comunicativas. Esto permite un ejercicio de reflexión sobre las situaciones descritas. La **fase argumentativa**, según Gonzales (2018), busca fomentar el conflicto cognitivo, promoviendo un ambiente reflexivo y de toma de decisiones basadas en la narración. Esta etapa está alineada con la teoría de Kohlberg (2017), que señala la importancia del razonamiento moral en el desarrollo cognitivo.

La **fase evaluativa** se lleva a cabo desde una perspectiva metacognitiva, donde se utilizan preguntas que facilitan el logro de los objetivos establecidos. A lo largo de las sesiones, se debe garantizar que todas las actividades sigan un patrón coherente, basado en la teoría de la competencia comunicativa, para asegurar una intervención efectiva y acorde con los objetivos formativos.

1.2. Implementación de la propuesta de intervención.

En este apartado se presenta la ejecución práctica de la propuesta de intervención, la cual debe ser llevada a cabo sesión por sesión en el contexto académico. Es crucial iniciar con la reflexión en un lenguaje accesible que considere las relaciones y experiencias educativas de los estudiantes. El ambiente de aprendizaje debe ser adecuado y pertinente, alineado con la edad y el desarrollo cognitivo de los estudiantes. Para ello, es esencial fomentar relaciones positivas entre los estudiantes y los adultos, asegurando la interiorización de valores y normas dentro de un clima de confianza y seguridad. Los estudiantes deben sentirse aceptados, incluso cuando se les corrige.

La intervención se fundamenta en la narración como herramienta pedagógica, permitiendo que los estudiantes transformen la lectura incorporando su propio contexto y experiencias. Esta dinámica podría generar nuevas actividades, tales como dramatizaciones, que enriquezcan el aprendizaje. Además, el aprendizaje cooperativo es clave, ya que favorece la interacción y permite a los estudiantes compartir ideas de manera constructiva. El trabajo autónomo también tiene un papel fundamental, promoviendo el desarrollo de la conciencia individual y el pensamiento crítico, apoyado por la resolución de problemas que favorezca la metacognición.

Sesión 1: "Jorge y el juego de las escondidas"

A. **Selección de la idea inicial.** El proceso de enseñanza-aprendizaje parte del cuento, como herramienta pedagógica para la formación en valores.

B. **Exploración.** La intervención educativa aborda la formación moral a través de entornos virtuales, orientados a la enseñanza de valores.

C. **Planificación y actividades a desarrollar.** El cuento "Jorge y el juego de las escondidas" presenta un dilema que los estudiantes deben resolver, eligiendo acciones y evaluando sus consecuencias.

D. **Acciones a seguir.** La narración será leída en clase y los estudiantes identificarán las situaciones problemáticas. Luego, podrán reescribir el cuento, creando un final alternativo.

E. **Monitoreo y desarrollo práctico.** Los estudiantes responderán preguntas que permitan analizar el problema planteado, evaluar el desarrollo de las acciones y proponer soluciones. Las respuestas se discutirán en grupo.

Sesión 2: “Un paseo por la casa de los abuelos”

A. **Selección de la idea inicial.** La idea inicial responde a la actitud receptiva de los estudiantes hacia los temas tratados, mostrando un interés genuino.

B. **Exploración.** Se presenta el cuento “Un paseo por la casa de los abuelos” como base para explorar los valores de respeto y obediencia.

C. **Planificación y actividades a desarrollar.** El análisis del cuento permite a los estudiantes identificar los problemas que enfrentan los personajes y evaluar las acciones que toman.

D. **Acciones a seguir.** Se analizarán cuestiones como el respeto y la obediencia, discutiendo si las acciones de los personajes son apropiadas y cómo resolver los problemas que enfrentan.

E. **Monitoreo y desarrollo práctico.** Los estudiantes participarán en una discusión grupal sobre los temas de maltrato animal y respeto por la naturaleza, ampliando su perspectiva sobre la responsabilidad hacia los demás seres vivos.

Sesión 3: “¡Como amo a mis padres!”

A. **Selección de la idea inicial.** La idea inicial se mantiene a partir de las respuestas positivas de los estudiantes sobre los valores tratados en sesiones anteriores.

B. **Exploración.** El cuento “¡Como amo a mis padres!” ofrece una reflexión sobre el amor, la gratitud y la lealtad, presentando dilemas que los estudiantes deben abordar.

C. **Planificación y actividades a desarrollar.** Los estudiantes deben leer el cuento, identificar los valores que transmite, y escribir una carta a sus padres expresando su amor y compromiso.

D. **Acciones a seguir.** La sesión está centrada en el respeto, la obediencia y el amor hacia los padres. Los estudiantes deben identificar los problemas presentados en el cuento y proponer soluciones adecuadas.

E. **Monitoreo y desarrollo práctico.** Se evaluará la participación activa de los estudiantes y su habilidad para redactar una carta de amor a sus padres, abordando tanto la expresión escrita como los sentimientos implicados. En caso de dificultades, se permitirán dibujos que complementen la comunicación escrita.

Sesión 4: “Primero lo primero”

- **Selección de la idea inicial:** Se enfoca en la importancia de asumir responsabilidades y cumplirlas, destacando la actitud y el compromiso.
- **Exploración:** La lectura invita a reflexionar sobre cómo abordar lo que realmente importa, sin justificaciones ni mentiras que afecten a otros o a uno mismo. El dilema propuesto plantea la importancia de hacer lo necesario en el momento adecuado y con los recursos disponibles.
- **Planificación y actividades:** Se realizará una socialización de la lectura para analizar el contexto narrativo, resaltando las virtudes de los personajes como la responsabilidad, el cumplimiento, el desarrollo personal y la perseverancia.
- **Acciones a seguir:** Los estudiantes reflexionarán sobre preguntas como: ¿Cuál es el problema de la narración? ¿Las acciones de los personajes fueron correctas? ¿Qué hubieran hecho ellos en esa situación?
- **Monitoreo y desarrollo práctico:** La sesión fomentará una reflexión sobre la responsabilidad y la obediencia, analizando las consecuencias de las acciones. Se promoverá la identificación de comportamientos responsables y el respeto a los tiempos y compromisos.

Sesión 5: “La fiesta de cumpleaños”

- **Selección de la idea inicial:** Se busca reforzar la receptividad de los conceptos y desarrollar una actitud responsable en los estudiantes.
- **Exploración:** La narración plantea dilemas como si las decisiones de los personajes fueron correctas y qué efectos tiene asumir las decisiones en la vida. Los estudiantes deberán reflexionar sobre estas preguntas.
- **Planificación y actividades:** Se socializará la lectura para analizar los problemas y virtudes involucrados. Se buscará reflexionar sobre el egoísmo y cómo mejorar el comportamiento en sociedad.
- **Acciones a seguir:** Los estudiantes abordarán los valores de paciencia y generosidad, respondiendo a preguntas como: ¿Cuál es el problema en la narración? ¿Las acciones fueron adecuadas? ¿Qué se debe mejorar?

Monitoreo y desarrollo práctico: Se fomentará el razonamiento para identificar y disminuir el egoísmo, promoviendo valores como la bondad y el amor entre los estudiantes

Sesión 6: “Actividades de recreación”

- **Selección de la idea inicial:** Se busca que los estudiantes participen activamente y cambien de actitud frente a los hechos narrados.

- **Exploración:** La reflexión se centra en identificar quiénes son los responsables del conflicto y cómo mejorar el comportamiento para llevarse bien. Los estudiantes debatirán en grupos.
- **Planificación y actividades:** Los estudiantes crearán una historia similar a la lectura, demostrando valores como generosidad, paciencia y solidaridad. Se destacarán acciones correctas y equivocadas.
- **Acciones a seguir:** Los estudiantes abordarán la enseñanza de valores como generosidad, paciencia y solidaridad, reflexionando sobre cómo se presenta la situación problemática y cómo mejorar la resolución.
- **Monitoreo y desarrollo práctico:** Se priorizará el uso de la imaginación en las actividades, fomentando la creatividad y el razonamiento. Se promoverá una actitud generosa y solidaria, estimulando la amistad y evitando alteraciones del bienestar común.

Sesión 7: “La familia de nuestros padres”

- **Selección de la idea inicial:** Se busca que los estudiantes desarrollen una actitud receptiva y reflexiva sobre las situaciones familiares presentadas.
- **Exploración:** La lectura se centra en el valor de los abuelos y plantea el dilema de por qué, a pesar de querer a nuestros abuelos, es necesario discutir sobre cómo cuidarlos.
- **Planificación y actividades:** Después de la socialización de la lectura, los estudiantes recrearán situaciones cotidianas relacionadas con el amor y respeto hacia los seres queridos, enfocándose en la solidaridad.

Acciones a seguir: Se analizará la importancia del respeto, amor y solidaridad, reflexionando sobre cómo abordar las discusiones familiares y priorizar el amor sobre las diferencias.

- **Monitoreo y desarrollo práctico:** Se fomentará la reflexión sobre el rol de cada miembro de la familia y la importancia de la solidaridad. Se utilizará la técnica del juego de roles para explorar las acciones correctas y mejorar la comprensión de las responsabilidades familiares.

•

Sesión 8: “Los gustos no son para todos iguales”

- **Objetivo:** Reflexionar sobre el impacto de las acciones en los demás y la importancia de respetar las diferencias en los gustos y las decisiones de los otros.
- **Acciones a seguir:** Analizar el dilema de si el fin justifica los medios, buscando fomentar la comprensión sobre las consecuencias de las acciones en el entorno social.

Sesión 9: “Construyendo mi huerto”

- **Objetivo:** Promover la reflexión sobre la importancia del respeto y la solidaridad hacia los demás y la naturaleza, reforzando el cuidado de los valores fundamentales en la convivencia.
- **Acciones a seguir:** Analizar los conflictos presentados en la narración, reflexionar sobre el respeto hacia los demás y hacia la naturaleza, buscando crear conciencia sobre el cuidado del medio ambiente.

Sesión 10: “Mis hobbies”

- **Objetivo:** Fomentar el equilibrio entre el tiempo académico, el tiempo de ocio y la vida familiar, promoviendo valores de generosidad, solidaridad y compartir con los demás.

Acciones a seguir: Reflexionar sobre la importancia de compartir, enseñar a los estudiantes sobre generosidad y cómo sus acciones pueden influir positivamente en sus relaciones con los demás.

CONCLUSIONES

El estudio realizado pone de manifiesto la necesidad urgente de desarrollar una conciencia ética sólida entre los estudiantes en entornos virtuales. Aunque se observa que la mayoría de los estudiantes se encuentran en un nivel medio de conciencia ética, es evidente que aún queda un largo

camino por recorrer para fomentar un compromiso real y significativo. Los resultados sugieren que los estudiantes deben implicarse más activamente en las actividades planteadas, desarrollando no solo un conocimiento cognitivo, sino también un compromiso afectivo y conductual con los valores éticos. Esto implica un esfuerzo continuo para

promover su participación activa en el ámbito digital, lo que contribuirá a una internalización profunda de los conceptos éticos.

Por otro lado, se evidencia que la relación entre la participación activa en las actividades y el bienestar emocional de los estudiantes es crucial para su desarrollo ético. La participación no debe ser vista como una simple obligación, sino como una oportunidad para que los estudiantes se involucren de manera genuina, lo que favorece el desarrollo de su responsabilidad y compromiso. Este enfoque favorece el bienestar emocional de los estudiantes, creando un entorno en el que se sientan motivados a ser parte activa del proceso educativo. De esta forma, no solo se fortalece su ética, sino que también se contribuye a su crecimiento integral como individuos responsables y conscientes en los entornos digitales.

La práctica continua de los valores éticos en situaciones virtuales resulta ser otro aspecto clave del estudio. Aunque los estudiantes muestran un nivel medio en la aplicación de valores en los entornos virtuales, es necesario seguir trabajando en el desarrollo y ejecución de estas prácticas. Los juegos educativos y las dinámicas interactivas juegan un papel fundamental en este proceso, permitiendo a los estudiantes aplicar lo aprendido en situaciones prácticas. Es esencial que la participación en proyectos educativos virtuales se vea incentivada, no solo para mejorar sus competencias éticas, sino también para promover

un pensamiento innovador que favorezca el desarrollo personal y social de los estudiantes.

En cuanto a la perspectiva docente, se observa que, si bien existe una valoración positiva del uso de las TIC en la educación de valores, las estrategias actuales deben ser reforzadas para lograr un impacto más profundo. Los docentes desempeñan un papel fundamental en el fomento de la participación activa de los estudiantes, por lo que deben seguir promoviendo un entorno educativo que favorezca el compromiso cognitivo, afectivo y conductual de los estudiantes. El uso adecuado de las TIC es clave para lograr que los estudiantes no solo comprendan los valores éticos, sino que también los integren de manera efectiva en su comportamiento y actitud en los entornos digitales.

Finalmente, la propuesta de un plan didáctico para la educación ética en la recreación virtual se presenta como una estrategia valiosa y necesaria para guiar a los estudiantes en la aplicación de los valores éticos en su interacción digital. Este plan, sistematizado de manera clara y estructurada, establece un camino para el desarrollo de competencias éticas en los entornos virtuales, promoviendo una cultura de responsabilidad y respeto en el uso de las tecnologías. Si bien los resultados indican que aún hay un margen para mejorar en la participación y el compromiso de los estudiantes, la implementación de este plan didáctico puede ser el punto de partida para avanzar

hacia una educación digital más ética y consciente, beneficiando tanto el desarrollo personal de los estudiantes como su integración responsable en los entornos virtuales.

CONFLICTO DE INTERESES. Los autores declaran que no existe conflicto de intereses para la publicación del presente artículo científico.

REFERENCIAS

- Acosta, J. D. O. (2019). De las Bienaventuranzas cristianas a los valores del capitalismo moderno. Un análisis axiológico. *Sincronía*, (75), 165-185. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=513857794008>
- Bitti Echeveste, L., Bressan, C. M., y Monjelat, N. (2019). La incorporación de las TIC en las estrategias didácticas: un estudio desde las prácticas docentes en el nivel primario. *Revista de la Escuela de Ciencias de la Educación*. https://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S2362-33492019000200002&script=sci_arttext
- Camacho, N. (2008). Entorno virtual de aprendizaje (EVA) para la administración b-learning del curso Didáctica del subprograma de maestría en Educación Técnica del Postgrado de la UPEL-IPB. [Trabajo de grado de Maestría, Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Instituto Pedagógico de Barquisimeto].
- Cepeda Pinzón, L. F. (2018). Aprendizaje autodirigido como estrategia de educación continua en educación médica. <https://repository.unimilitar.edu.co/items/7cb3e266-841c-42da-a072-35d9304ccd99>
- Cheng, Z., Liwang, M., Chen, N., Huang, L., Du, X., y Guizani, M. (2022). Tarea conjunta basada en aprendizaje de refuerzo profundo y descarga de energía en redes de borde inteligentes 6G asistidas por UAV. *Computer Communications*, 192, 234-244. <https://doi.org/10.1016/j.comcom.2022.06.017>
- Córdoba Calvache, Y. (2021). Fortalecimiento de los tipos de competencias ciudadanas a través del uso de Moodle en estudiantes de grado sexto. [Trabajo de grado de Magíster en Tecnologías Digitales Aplicadas a la Educación]. Universidad De Santander, Campus Virtual Cv-UDES, San Juan De Pasto. <https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/0a1649f5-8742-46c7-a49c-76c2861c29c7/content>
- Cuevas Monzonís, N., Gabarda Méndez, C., Rodríguez Martín, A., & Cívico Ariza, A. (2022). Tecnología y educación superior en tiempos de pandemia: revisión de la literatura. *Hachetetepé. Revista científica De Educación Y Comunicación*, (24), 1105. <https://doi.org/10.25267/Hachetetepe.2022.i24.1105>
- De Jesús, M. I., Andrade, R., Martínez, D. R., y Méndez, R. (2007). Re-pensando la educación desde la complejidad. *Polis. Revista Latinoamericana*, (16). <https://journals.openedition.org/polis/4581>
- Delors, J. (1996). *La educación encierra un tesoro: Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI (compendio)*. <https://coilink.org/20.500.12592/547dbqt>
- Ginting, K. L. V. B., y Pasaribu, A. N. (2023). Estrategias de cortesía en la interacción en el aula entre profesores y alumnos y entre alumnos de la escuela secundaria superior. *IDEAS: Revista sobre enseñanza y aprendizaje del idioma inglés, lingüística y literatura*, 11(1), 289-297. <https://doi.org/10.24256/ideas.v11i1.3799>
- Gómez-Álvarez, M. C., Palacio, L. G., Manrique-Losada, B., Villada, B., y Arbeláez, S. (2019, June). Experiencias exitosas de enseñanza de programación y robótica en educación básica y media. *2019 14th Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI)*, 1-6. IEEE. <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/8760991>
- Gouvêa, M. G. (2008). Prácticas, supervisión y trabajo profesional. *Trabajo social y realidad*, 62-73. <https://ojs.franca.unesp.br/index.php/SSR/article/view/4>
- Hernández-Sampieri, R., y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*.

- Juca Maldonado, F. X. (2016). La educación a distancia, una necesidad para la formación de los profesionales. *Revista Universidad y Sociedad*, 8(1), 106-111. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202016000100016&script=sci_arttext
- Kant, I. (2005). *Crítica de la razón práctica* (D. M. Granja, Ed.). <https://revistanotaalpie.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/05/immanuel-kant-crtica-de-la-razn-prctica.pdf>
- Latorre Angós, M. (2016). *Análisis de la aplicabilidad de la interculturalidad en el primer ciclo de Educación Infantil*. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/18673>
- Li, M., Fronteau, A., y Huang, J. (2023). Evaluation of the effect of virtual simulation teaching on learning behavior of college students. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 18(10), 204-218. <https://doi.org/10.3991/ijet.v18i10.38707>
- Medina Chicaiza, R. P. (2021). *El desarrollo de cursos en los espacios virtuales de enseñanza-aprendizaje como apoyo al aprendizaje combinado de las asignaturas del Bachillerato unificado en Tungurahua-Ecuador* [Tesis doctoral, Universidad de Matanzas]. <https://rein.umcc.cu/handle/123456789/1525>
- Muñoz Covarrubias, M. A. (2022). Flujo de la comunicación y proceso de aprendizaje en docencia online. *Revista F@ro*, 1(35). <http://revistafaro.cl/index.php/Faro/article/view/870>
- Navarro, P. (1999). Las dos formas de la reflexividad social humana: reflexividad reflectiva y reflexividad disipativa. En R. Ramos Torres y F. García Selgas (Eds.), *Riesgo, globalización y reflexividad* (pp. 333-371). CIS.
- Neil, C., De Vincenzi, M., Battaglia, N., y Martínez, R. (2016, June). Herramientas colaborativas multiplataforma en la enseñanza de la ingeniería de software. *XVIII Workshop de Investigadores en Ciencias de la Computación (WICC 2016, Entre Ríos, Argentina)*. <https://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/53284>
- Parada, N. C. Z. (2020). Aportes del currículo y la universidad en la educación cotidiana, un reto para los docentes en su intento de formar integralmente al ser. *Cuidado y Ocupación Humana*, 9(1), 6-16. <https://ojs.unipamplona.edu.co/index.php/coh/article/view/892>
- Parra Bernal, L., y Rengifo Rodríguez, K. (2021). Prácticas pedagógicas innovadoras mediadas por las TIC. *Educación*, 30(59), 237-254. <https://doi.org/10.18800/EDUCACION.202102.012>
- Pérez, M. E. D. M., y Martínez, L. V. (2005). Adaptación de los entornos virtuales a los estilos cognitivos de los estudiantes: un factor de calidad en la docencia virtual. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (26), 17-25. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=36802602>
- Quilindo, V. H. (2023). Concepciones docentes sobre la educación física mediada por las TIC en tiempos de COVID-19: Estudio de caso. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (48), 901-910. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8876949>
- Ramírez, C. M. G. (2018). Contribuciones de los usos didácticos de las TIC para la formación literaria de jóvenes lectores. *Aula de Encuentro*, 20(2). <https://doi.org/10.17561/ae.v20i2.2>
- Rivera Piragauta, J. A. (2023). *Ética y educación virtual: Estudio de la experiencia ética en entornos virtuales de aprendizaje a partir de la percepción de docentes y estudiantes*. Universitat Rovira i Virgili. <https://n9.cl/eddvs3>
- Rodriguez-Barboza, J. R., Pablo-Huamani, R., Deneri Sáenz, E. G., Ramos Morales, D. V., y Rodriguez Rojas, M. L. (2023). Innovación educativa en acción: herramientas digitales y su impacto en la motivación de estudiantes universitarios. *Horizontes. Revista De Investigación En Ciencias De La Educación*, 7(30), 1739-1751. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i30.624>
- Sáez Lacave, M. A. (2021). *Impacto de la tecnología digital en el currículo de Artes Visuales en la Educación Secundaria Obligatoria*. <https://hdl.handle.net/20.500.14352/11539>
- Segura, V. T. V., del Pozo, G. F. M., y de los Ángeles Bonilla, M. (2022). El uso de herramientas colaborativas en la educación virtual. *Killkana Sociales*, 6(3), 33-46. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8746495>

- Touriñán López, J. M. (2017). *Mentalidad pedagógica y diseño educativo*. Andavira.
- Waqfin, M. S. I. (2022). Profesionalismo de los docentes de Aqidah Akhlak. *Escuela*, 2(1), 5-9. <https://doi.org/10.32764/scholar.v2i1.1306>
- Yebowaah, FA, Kwaah, CO y Kore, D. (2022). Acceso de los estudiantes a los recursos electrónicos en términos de espacio y tiempo: una perspectiva de una institución terciaria de Ghana. MENSAJE DEL DIRECTOR DE INVESTIGACIÓN, INNOVACIÓN Y CONSULTORÍA (DRIC), 21 (1), 1-9. <https://digitalcommons.unl.edu/libphilprac/6945/>

ACERCA DEL AUTOR

Angélica Alexandra Cobeña Cedeño. Licenciada en Administración Hotelera y Turística egresada de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí. Magíster en Educación con Mención en Pedagogía en la Universidad Tecnológica Empresarial de Guayaquil. Doctorante en Educación en la Universidad Cesar Vallejo. Experiencia laboral como docente de educación media en El cantón El Carmen, Manabí- Ecuador.

Alex Andrés Acosta Mariño. Ingeniero Agrónomo egresado de la Universidad Estatal de Quevedo y Magíster en Administración de la Educación egresado de la Universidad César Vallejo. Con 8 años de experiencia como docente de Matemáticas.

Tania Liseth Rosado García. Licenciada en idiomas mención inglés egresada de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí. Magíster en Educación con mención en pedagogía egresada de la Universidad Tecnológica Empresarial de Guayaquil. Doctorante en Educación de la Universidad Cesar Vallejo de Piura-Perú.

Carlos Julio Bernal Mendieta. Abogado de los Juzgados y Tribunales de la República del Ecuador. Egresado de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí. Magíster en Derecho Constitucional de la Universidad Tecnológica Empresarial de Guayaquil.

María Isabel García Espinoza. Licenciada en Secretariado Ejecutivo egresada de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí. Magíster en Gerencia Educativa en la Universidad Estatal del Sur de Manabí. Docente de la Unidad Educativa "Manuel Espinales Santana" del Cantón El Carmen Provincia de Manabí-Ecuador.

Tony Paúl Alcívar Vera. Ingeniero automotriz egresado de la Universidad Tecnológica Equinoccial de Santo Domingo.