



DOI: <https://doi.org/10.23857/fipcaec.v7i1>

Edmodo como herramienta para la enseñanza aprendizaje

Edmodo as a tool for teaching learning

Edmodo como ferramenta de ensino aprendizagem

Paulina Del Carmen Jaramillo-Flores ^I

pjaramillo@itsjapon.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0001-7965-9868>

Yamileth Andrea Arteaga-Alcívar ^{II}

yarteaga@itsjapon.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-0675-0203>

Lorena Fernanda Cusme-Vélez ^{III}

lcusme@itsjapon.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-9783-1219>

Correspondencia: pjaramillo@itsjapon.edu.ec

* **Recepción:** 22/05/2022 * **Aceptación:** 12/06/2022 * **Publicación:** 15/07/2022

1. Instituto Superior Tecnológico Japón, Ecuador.
2. Instituto Superior Tecnológico Japón, Ecuador.
3. Instituto Superior Tecnológico Japón, Ecuador.



Resumen

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo la utilización de la plataforma web Edmodo como una herramienta para la enseñanza de la computación en los estudiantes, por lo cual se ha dado una interrogante ¿De qué forma el uso de Edmodo ayuda a los docentes y estudiantes en la educación virtual?, como una respuesta a una modalidad virtual que permite la realización de los estudios, que es una alternativa, para el aprendizaje, en los antecedentes se pone a consideración que Edmodo es una red social dedicada para toda la comunidad educativa, que su acceso es gratuito, originalmente fue creado con la intención de que los adultos iniciaran sus estudios, con métodos específicos y en momentos determinados. Esta forma de aprendizaje beneficia la forma en que se estudian las diferentes materias, sin restricciones; el alumno tiene más libertad, porque avanza a su propio ritmo, según su capacidad y nivel de compromiso.

Palabras Claves: Herramientas Virtuales; Plataforma Web; Tecnología Educativas; Educación Virtual.

Abstract

The objective of this research work is to use the Edmodo web platform as a tool for teaching computing to students, for which a question has been raised: How does the use of Edmodo help teachers and students? in virtual education?, as a response to a virtual modality that allows the realization of studies, which is an alternative, for learning, in the background it is put into consideration that Edmodo is a social network dedicated to the entire educational community, that its access is free, it was originally created with the intention that adults begin their studies, with specific methods and at certain times. This form of learning benefits the way in which the different subjects are studied, without restrictions; the student has more freedom, because she advances at her own pace, according to her ability and level of commitment.

Key Words: Virtual Tools; Web platform; Educational Technology; Virtual education.

Resumo

O objetivo deste trabalho de pesquisa é utilizar a plataforma web Edmodo como ferramenta de ensino de computação para alunos, para o qual foi levantada uma questão: Como o uso do Edmodo

auxilia profesores e alunos? uma modalidade virtual que permite a realização de estudos, que é uma alternativa, para aprendizagem, em segundo plano coloca-se em consideração que o Edmodo é uma rede social dedicada a toda a comunidade educacional, que seu acesso é gratuito, foi originalmente criado com a intenção de que os adultos iniciem seus estudos, com métodos específicos e em horários determinados. Esta forma de aprendizagem beneficia a forma como as diferentes disciplinas são estudadas, sem restrições; o aluno tem mais liberdade, pois avança em seu próprio ritmo, de acordo com sua capacidade e nível de comprometimento.

Palavras-chave: Ferramentas Virtuais; Plataforma Web; Tecnologia Educacional; Educação virtual.

Introducción

La historia de la educación en línea se remonta a la necesidad educativa que tienen los estudiantes que no podían asistir a clases de forma presencial, ya sea por diferentes razones las cuales no les permitían esta forma de estudio, esta modalidad de aprendizaje no solo se utiliza como una herramienta complementaria, sino también como un método de aprendizaje que es efectivo y que ayuda a diferentes personas de todas las edades.

La educación virtual originalmente fue creada con la intención de que los adultos iniciaran sus estudios, con métodos específicos y en momentos determinados. Esta forma de aprendizaje beneficiaba la forma en que se estudia las diferentes materias, sin restricciones; el alumno tiene más libertad, porque avanza a su propio ritmo, según su capacidad y nivel de compromiso.

Según (Loaiza, 2002) “La Educación Virtual enmarca la utilización de las nuevas tecnologías, hacia el desarrollo de metodologías alternativas para el aprendizaje de alumnos de poblaciones especiales que están limitadas por su ubicación geográfica, la calidad de docencia y el tiempo disponible.”

Según plantea Martín Salcedo (2018), los procesos de enseñanza mediados por la tecnología que apuntan a objetivos de aprendizajes estratégico, deben prever: la planificación o el proceso de diseño instruccional; la definición de un proceso metodológico y de acompañamiento del docente para el desarrollo de capacidades; y un proceso evaluativo con criterios y herramientas adecuadas. Por lo expuesto, Ahumada Yepes (2018), plantean que es necesario el diseño de un ambiente de aprendizajes ya que esto despierta el interés de los estudiantes, los compromete y motiva a



apropiarse en la construcción del conocimiento, así como la proyección hacia la capacidad reflexiva y analítica, por ello, en su planteamiento, dan por entendido que los ambientes virtuales surgen como un espacio en el que niños y jóvenes convergen diferentes actividades, juegos e interrelación que permiten capturar su atención, es así como se plantea la plataforma EDMODO como una herramienta innovadora de apoyo en el aula, dado que ofrece una estrategia con uso de computadoras, tabletas o celulares que despierta un gran interés en los estudiantes.

Olaya García (2017), en su Tesis, Uso de la plataforma social- Educativa Edmodo para mejorar la comprensión lectora de las áreas de matemáticas y lenguaje, plantean que los investigadores concluyen que el uso de la plataforma social Edmodo influye en la forma notoria en el desarrollo del interés por la lectura, la habilidad en la comprensión lectora, la comprensión literal y la comprensión inferencial.

La Plataforma web *Edmodo* como herramienta virtual en el proceso de enseñanza-aprendizaje en las instituciones educativas, a través del avance de la tecnología. Por lo que, la comunicación se ha convertido en un factor muy importante para el desarrollo de diversas actividades. La presente investigación se centra en el estudio de la Plataforma web Edmodo que se centra en el E-learning y cómo su estructura se basa en el proceso de enseñanza aprendizaje que lleva a cabo de forma virtual a través de internet; y, a su vez se caracteriza por una separación física entre el docente y estudiante, en lo cual predomina tanto el aprendizaje sincrónico y el síncrono, la cual se lleva a cabo una interacción continua, ya que el método de enseñanza aprendizaje permite que el alumnado pasa a ser un ente en el centro de la formación académica, al tener que realizar una autogestión en su aprendizajes con la ayuda de diferentes tutores y compañeros que le permitan analizar de una mejor forma las diferentes actividades a ser planteadas.

La incorporación de nuevas tecnologías que permiten la transmisión de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), surge como necesidad al cambio y transformación de la educación, por la forma en cómo se implementa diversos aspectos de conocimiento (Luna-Echeverría, 2018).

La virtualidad en la Educación, viene arraigada a los diferentes cambios educativos, en muchos casos se la llamó educación a distancia, la cual permite que muchas personas que se encuentren trabajando puedan acceder a estudiar. También hay otras formas de estudio para las personas que

no han podido acceder a la educación presencia y fue a través de la semipresencialidad, ya que esto tenía dos fases la cuales era tanto de forma presencial como virtual (Moya, 2016).

Según (Guaña-Moya E. J.-Q.-R., 2015) señalan que la enseñanza virtual o también denominada E-learning se realiza en espacios virtuales donde cada uno de los actores aplican un conjunto de estrategias de intercambio de información, basados en sistemas de ordenadores, de redes telemáticas y aplicaciones informáticas, logrando así un mejor proceso de enseñanza aprendizaje. Las herramientas virtuales de aprendizaje son un ente de cambio fundamental en el nuevo modelo educativo, midiendo el progreso que da la facilidad de monitorización del estudiante, así como su evaluación, lo que se distribuye a través de diferentes plataformas educativas, para su acceso cuando sea necesario (Ordóñez-Almeida, 2020).

La Educación virtual es una excelente alternativa de estudio, ya que esta permite que el estudiante tenga acceso a contenido de buena calidad, que le permite reforzar sus conocimientos en el aprendizaje, gracias al contenido que se le proporciona, en cuanto a los docentes tiene a su disposición diferentes herramientas de enseñanza ya que a través de su creación se pueden realizar de forma interactiva para el mejor entendimiento del estudiante.

Las herramientas virtuales de educación tienen un avance en su desarrollo, que esto implica que las personas detrás de estos actualicen la forma en cómo quieren ir implementando los diferentes módulos educativos (Morales, 2022).

Es preciso acotar que la posibilidad de generar, transformar y transmitir información a través de diferentes formas en cómo se ha visualizado a lo largo del tiempo en su cambio de ideología en cómo se implementa avanzado a que se permita su implementación ya que deja efectos significativos en la educación y en la enseñanza aprendizaje.

La tecnología ha avanzado a través de los años, permitiendo que la educación sea beneficiada de la misma, como, por ejemplo: de la creación de una plataforma de comunicación como lo fue Messenger para los mensajes instantáneos, hasta lo que se conoce como zoom y teams que son plataformas que permiten la comunicación en la educación (Guaña-Moya E. J.-A.-F., 2017).

La enseñanza de la computación en la educación ha sido un modelo que ha abarcado un extenso aprendizaje, como, por ejemplo, que a partir del año 1996 se implementó como solo recursos en las instituciones enfocados solo a la parte administrativa, pero en un momento se dio como base los laboratorios educativos que permiten que muchos estudiantes y docentes estuvieran en



constante aprendizaje, a la forma de cómo se enseñaba. Se empezó desde las aplicaciones como Word, Power Point, y Paint.

¿Cómo se utilizaba la computación en la educación a partir del año 1996 en las instituciones de educación? En este sentido se implementó el conocido laboratorio de computación, debido a que, con esto, los diferentes procesos se fueron haciendo más eficaces, como tanto la enseñanza de Word para la documentación, y Paint para realizar diferentes dibujos.

Con el avanza en implementación de la computación, de las diferentes asignaturas que permiten el aprendizaje de diferentes componentes que existen y de cómo funciona, ha sido una revolución tanto educativa como tecnológica, pero una inquietud acerca de cómo la tecnología se puede unir a la educación es muy compleja ya que tendríamos que hablar acerca del modelo teórico-práctico. Pero en la actualidad se ha ido perdiendo esta forma de aprendizaje en la educación media ya que se dice que las generaciones actuales ya nacen con la tecnología, y en Ecuador se enfatizó que ya no se necesita de computación en las mallas curriculares en las instituciones, y por ese motivo, la tecnología y la educación van de la mano.

Como todo en la actualidad va en constante evolución, gracias a la prueba y error que se implementa en muchos casos, esto ha permitido la experimentación a través de la tecnología, en muchos casos se parte de una base en cómo se realizó dicha actividad para que se pueda entender su entorno, y cómo está hecho.

Siguiendo la mismos línea, las aplicaciones llamadas redes sociales, han estado en auge, desde su creación ya que permiten la comunicación de una manera fluida y rápida, en la cual puede llegar a todo el mundo, pero también existen diferentes redes sociales educativas.

De acuerdo a Ordóñez-Almeida (2020), el uso de la tecnología ha logrado que los estudiantes tengan una idea de cómo utilizarlas más eficazmente y con rapidez, pero siempre viene arraigado a la experimentación. La experiencia es un factor fundamental para el aprendizaje, debido a que, contribuye a la comprensión de diversas actividades, independiente de su grado de complejidad. Por ejemplo, las personas que quieren aprender arte, en muchas ocasiones, comienzan desde un conocimiento básico que le permita manejar las técnicas y herramientas de dibujo, y de ahí se podrán explicar herramientas que puedan ayudar a que los estudiantes desarrollen sus destrezas en

el ámbito cognitivo, al formar parte de un sistema que permite que no existan limitaciones al crear un dibujo.

En cuanto a la comunicación digital, se puede decir que las Redes sociales desde su comienzo en el año 2001 y 2002, surgen como parte de la comunicación e información, a partir de sus avances se vuelven más conocidas y populares con diferentes sitios como Friendster, Tribe y Myspace, y a través de los años las compañías han querido ingresar en el mundo de redes sociales como google en el 2004 con google plus.

Con estas bases se quiere enfatizar cómo el cambio tecnológico permite usar herramientas para creación de contenido que deje a un lado la educación tradicional, y que permita su implementación ya que en casos puntuales se ha hecho de un lado, por la ideología de que solo sirve de distractivo en los estudiantes.

Hablando en concepto de redes sociales educativas como plataforma de aprendizaje digital, podemos decir que estas redes permiten conectar a profesores y alumnos para crear una comunidad educativa en la que las experiencias sean compartidas y se vean los desafíos que representan a la hora de aprender una materia de este modelo educativo.

La forma en que se puede divisar el éxito del aprendizaje online, depende de muchos factores como el poder compartir sus experiencias y progresos, a través de la forma en cómo se comparte la información en el diálogo que se puede emplear al tener un tema en común y en su debate o poder explicar cómo se entendió un tema para la comprensión de todos.

Teniendo en cuenta uno de los grandes valores de las redes sociales educativas, es que se tratan de entornos específicos de aprendizaje e intercambio de diferentes conocimientos, donde cada alumno puede tener el apoyo de los docentes, pero también de la comunidad que tiene el mismo objetivo de aprendizaje.

Una de las ventajas de una red social educativa es que permite el acceso a distintos contenidos educativos de una forma más interactiva y permite el debate a través de foros hacia las ramas complementarias de cada disciplina educativa, fomenta la solidarización entre los estudiantes a la comprensión de las asignaturas y su compromiso con la comunidad educativa, por lo que todo ello, se basa en el trabajo colaborativo.



Metodología

Se basa en el enfoque cualitativo a través de la experiencia de los diferentes actores educativos, lo cual depende de la ideología de cómo la enseñanza aprendizaje ha abarcado su vida educativa, por tal razón, se realizó una revisión bibliográfica de tesis, artículos científicos y revisiones publicadas en repositorios y revistas, con el propósito de explorar bases teóricas referentes a uso de Edmodo, manejo de herramientas TIC y los Entornos Virtuales de Enseñanza Aprendizaje.

Desarrollo

La pandemia que se desarrolló desde el año 2020 hasta la actualidad en la que se mantienen sus variantes, han hecho que la educación haga un giro de 360 grados, ya que el modelo tradicional se ha visto afectado, ya que se tenía como ente la educación presencial, a partir del 2020 y con el cierre de las instituciones para que no exista un peligro, tanto para todos los actores de la educación, se lo llevó al formato virtual usando plataformas que se volvieron ahora el ente de la educación, y pilar para lo que se realizaría en futuros proyectos.

A partir de estos cambios se visualizó que la implementación de la tecnología es muy importante tanto para su uso, como para la evaluación de conocimiento, las cualidades de cada sistema son diferente, pero en muchos casos se vuelve complicado su uso, en muchos casos más los estudiantes se enfocan en realizar otras actividades que en su parte no les permitía la concentración a la asignatura que tenían en su horario de clases.

En lo práctico, fue más complicado llevarlo a la virtualidad ya que no se podía tener un contacto directo para poder realizar las actividades y se tenía que buscar la forma de implementar nuevas estrategias tecnológicas o desarrollar nuevos programas educativos que muchas veces no tenía todo lo requerido para su utilización, pero por otra parte el uso de las redes sociales y el manejo de las plataformas virtuales permitieron que muchos conocieron como poder desarrollar actividades sin necesidad de estropear diferentes equipos como es en el caso informático.

Basados en el concepto de redes sociales, podemos especificar que Edmodo es una red social dedicada al salón de clases y se la pueda denominar como una plataforma de aprendizaje social segura para maestros estudiantes escuelas y distritos. Así se presenta Edmodo en su propia página. De hecho, es una red social gratuita dedicada al mundo educativo tanto para profesores como para

alumnos, funciona a través de un sistema llamado microblogging. Por lo cual los expertos en el mundo de la educación lo definen como una versión parecida de twitter o incluso “twitter para el aula” realmente los mensajes no deben exceder los 10 caracteres.

Fue creado en el año 2008 y desde ese momento su utilidad ha crecido considerablemente, tanto es así que al momento existe la plataforma con su traducción en español y el portugués. Algunos docentes han tenido experiencias favorables, lo cual les permite asegurar su viabilidad en las aulas, luego que diferentes plataformas que permiten tener servicios similares dieran a conocer que su servicio se volvería de pago y que con esto despertará su curiosidad en los educadores quienes visualizaron diferentes alternativas para la comunicación con sus alumnos a través de redes sociales profesionales.

Esta popularidad permite que investigadores como Jane Hart, Consultora y Fundadora del Center for Performance and Learning Technology, la incluye en el año del 2009 entre diferentes herramientas de aprendizaje como un factor importante para la educación, por lo que, su cuenta es fácil de verificar, no requiere de muchos datos personales, permite el registro tanto docente como de estudiante, pero hay que tener en cuenta si es en el caso de menores de edad se requiere del permiso de los padres o tutor para su registro. La página principal es muy intuitiva y sencilla que recuerda a una red social que no es específica para educación como lo es Facebook.

Edmodo tiene los usos que con mayor frecuencia emplean las redes sociales habituales que se basa en poder compartir información y permitir diferentes grupos que les permitirá una mejor comunicación en lo cual puede hacer tanto privados como públicos, los docentes son los encargados de asignar un código a cada uno de ellos y los estudiantes podrán acceder a ellos para compartir información, asignar tareas o enviar mensajes con su método de compartir en diferentes aplicaciones.

Para el trabajo colaborativo con los estudiantes existe otra aplicación incluida que es la creación de tareas lo que significa sugerir tareas a los estudiantes que los maestros puedan calificar en línea más adelante, también en su plataforma incluye fechas importantes las cuales permiten entregar actividades o guardar documentos que les parezcan interesantes en la biblioteca para compartirla con el grupo. En cualquier caso, para tener una mejor comprensión de las diferentes herramientas con un abanico de posibilidades que ofrece la plataforma, existen diferentes alternativas que nos dan información acerca de la plataforma, tanto como videos y páginas web.



Por otro lado brinda a los maestros la capacidad de tener una comunicación con los padres de los estudiantes para que ellos puedan monitorear el trabajo y el progreso de sus hijos, de esta forma los docentes pueden intercambiar mensajes con los padres para que tengan acceso directo a las calificaciones y tareas, enviarles notificaciones sobre las fechas de vencimiento de una tarea o tareas no realizadas, y sobre todo notificarles acerca de próximos eventos y actividades escolares que estuvieran cerca de realizarse.

Otra de las capacidades de Edmodo es que permite trabajar con los profesores a través de la coordinación de las actividades del departamento o incluso del centro educativo, esto es lo que el profesor Pere Marques llama una comunidad virtual de profesores, que describe como “Una excelente forma de continuar la formación y tener el apoyo cognitivo, emocional justo a tiempo: compartiendo experiencias, problemas, buscar soluciones y recursos”. En el artículo Web 2.0 y sus aplicaciones educativas. (Graells, 2007)

Resultados

En la implementación de herramientas virtuales, tanto como redes sociales educativas, Edmodo es una plataforma de la web que permite el crear clases dinámicas, estrategias de comunicación remota entre estudiantes y docentes, transmitir lecciones en vivo a través de plataformas de video, su funcionamiento parte de la fórmula de una red social, en su gamificación y seguridad.

Al crear aulas interactivas, la enseñanza de la computación nos puede llevar a un aprendizaje significativo, tanto en las tareas puntuales como al integrar otros mecanismos como lo son educaplay canva, etc., esto nos ayuda a la creatividad en la educación, permitiendo el desarrollo cognitivo e intelectual de los estudiantes y permitiendo el control de las actividades como docentes, ya que con las diferentes formas de enviar actividades se denota como el estudiante va avanzando en su aprendizaje y poder comunicarnos por si existe alguna inquietud o el no entendimiento de un tema.

Gracias a su compatibilidad con cualquier sistema Edmodo permite ser un recurso valioso en la enseñanza, ya que gracias a que puede ampliarse hasta donde el docente quiera impartir. Tomando en cuenta las facilidades que permite en la educación, Edmodo es totalmente gratuito y se puede instalar en diferentes dispositivos que permitan mejorar su accesibilidad, por lo que nos permite ir

en dos enfoques, tanto la teoría como la práctica y sus actividades se podrían realizar de forma muy intuitiva, a través de un currículo, desarrollado en la misma plataforma.

Por todo lo acontecido a nivel mundial y al ver como en el futuro se podría implementar diferentes formas para enseñar, es indispensable que existe un aprendizaje interactivo entre todos los actores, tanto los docentes como estudiantes, mismos que podrán utilizar herramientas participativas y virtuales, lo que permitirá construir el conocimiento que desean impartir. En el caso de los estudiantes, también deberán tener una forma representativa, lo que permitirá tener una comunicación en doble vía con todos los actores del aprendizaje.

Por todo lo expuesto, en la investigación realizada en un proyecto de la Utilización de Edmodo como Herramienta Informática en el aprendizaje de la computación para los estudiantes, se determinó que en la actualidad el 65% de los docentes utilizan como una estrategia didáctica el trabajo colaborativo a través de diferentes estrategias virtuales como E-learning, B-learning, entre otras, los cuales les ha permitido alcanzar los objetivos planteados en las diferentes actividades docentes.

También se debe mencionar que se indago en que los estudiantes y docentes en su mayoría (88%) consideran pertinente el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), y con ello el uso de herramientas virtuales para el proceso de enseñanza aprendizaje.

Durante todo el proceso investigativo se desarrollaron actividades académicas para el uso de Edmodo como asignaciones de evaluaciones, link de videos, cuestionarios, entre otros, lo que permitirá una interacción directa y participativa entre docente y estudiante.

Por lo especificado en los epígrafes anteriores, se debe mencionar que las herramientas virtuales, son parte fundamental en el aprendizaje, y en muchos casos puntuales permiten realizar diferentes formas interactivas para crear formas en que estén representadas la información.

Este proceso interactivo en el que intervienen varios actores, constituye la parte esencial para la formación del individuo, y cada uno debe ser analizado para evaluar su pertinencia y aporte para la formación del conocimiento.

No se puede acceder a la enseñanza si no está relacionada con el aprendizaje, así como no se puede dejar libre el aprendizaje, porque existe una relación inevitable con la cual todos los actores logren reforzar el conocimiento de forma participativa.



Conclusiones

La comunicación es muy importante ya que permite visualizar cómo actuamos cada persona, cómo entendemos un tema, o cómo podemos mejorar de forma empática lo que conocemos y experimentamos, por tal razón, el E-learning contempla un proceso de enseñanza y aprendizaje mediante el uso de Internet, en el que primará la comunicación pertinente en torno a las características didácticas y permitirá que el estudiante siempre sea el centro de atención, pero también requerirá disciplina y autocontrol ya que su aprendizaje se volverá autónomo, aunque cuente con la ayuda de un tutor.

Al momento la educación virtual es un fundamento muy importante en la enseñanza aprendizaje, lo que ha servido como una alternativa para personas que no pueden acceder a una educación presencial por falta de tiempo o distintos factores personales y profesionales, lo que ha permitido que estas nuevas modalidades de educación permitan reforzar el conocimiento basado en las diferentes plataformas webs, las cuales están desarrolladas para el propósito de la enseñanza - aprendizaje, por tal razón, la salida de Edmodo como herramienta virtual en el aprendizaje tiene muchas alternativas interactivas que permiten dar a conocer los diferentes temas a tratar y permitirá usar la tecnología para obtener nuevas destrezas y habilidades en los procesos educativos y en la generación del conocimiento.

Referencias

1. Ahumada Yepes, Y. D. (2018). La plataforma Edmodo como estrategia pedagógica para fortalecer el pensamiento aleatorio. Universidad del Norte.
2. Graells, P. M. (2007). La web 2.0 y sus aplicaciones didácticas. Departamento de Pedagogía Aplicada, Facultad de Educación, UAB.
3. Guaña-Moya, E. J.-A.-F. (2017). Tendencias del uso de las tecnologías y conducta del consumidor tecnológico. Ciencias Holguín, 23(2), 15-30.
4. Guaña-Moya, E. J.-Q.-R. (2015). Caracterización de entornos virtuales de enseñanza aprendizaje (EVEA) en la educación virtual. Ciencias Holguín, 21(4), 1-16.
5. Loaiza, R. (2002). Facilitación y capacitación virtual en América Latina. Revista Quaderns Digitals, 28(85), 154.

6. Luna-Echeverría, N. E.-L.-H.-M. (2018). Uso de las Tecnológicas de la Información y Comunicación (TIC) en los Institutos de Educación Superior. Polo del Conocimiento, 300-315.
7. Martín Salcedo, S. (2018). Incorporación de las TIC en la Educación Física de Educación Primaria en contextos bilingües.
8. Morales, J. M. (2022). La educación y los entornos virtuales de aprendizaje. AlfaPublicaciones, 78-90.
9. Moya, E. J. (2016). El analfabetismo digital en docentes limita la utilización de los EVEA. Revista Publicando, , 3(8), 24-36.
10. Olaya García, E. (2017). Uso de la plataforma social-educativa edmodo para mejorar la comprensión lectora de las áreas de matemáticas y lengua castellana en estudiantes de secundaria de la institución educativa dindalito centro tolima.
11. Ordóñez-Almeida, K. G.-M.-H.-V.-M.-Y. (2020). Analisis del uso de los recursos en la plataforma virtual de enseñanza aprendizaje. Revista Iberica de Sistemas e Tecnologias.

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