

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS QUE APOYAN EL ESTUDIO TEÓRICO DE LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

REFERENCIA	TIPO FUENTE	DESCRIPCIÓN
Salinas, I. (1 de abril de 2011). Entornos virtuales de aprendizaje en la escuela: tipos, modelo didáctico y rol del docente. Recuperado de http://www.uca.edu.ar/uca/common/grupo82/files/educacion-EVA-en-la-escuela_web-Depto.pdf	SECUNDARIA	Los entornos virtuales de aprendizaje resultan un escenario óptimo para promover dicha 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.
Alayo, J. (2015). El entorno virtual de aprendizaje en el desarrollo de la capacidad de resolución de problemas de Física de estudiantes del tercer grado de secundaria de una institución educativa particular de Lima Metropolitana. Lima, Peru.	PRIMARIA	Esta propuesta de innovación educativa presenta una estrategia de enseñanza para desarrollar la capacidad de resolución de problemas de Física dirigido a estudiantes de 3° de secundaria. Para ello, se complementa las clases presenciales con clases virtuales a través de un entorno virtual de aprendizaje (EVA) basado en Moodle. En la presente propuesta, se desarrolló un diseño instruccional mediante actividades integradas en el entorno virtual para identificar su influencia en el desarrollo de la resolución de problemas utilizando 5 pasos: conocimientos previos, comprender el problema, hacer un plan, ejecutar el plan y verificar el resultado. Además se evaluaron los resultados obtenidos por los estudiantes de 3° grado de secundaria de un colegio particular de Lima Metropolitana. En la resolución de problemas de Física al utilizar un EVA. Se llegó a la conclusión de que es posible utilizar un EVA para desarrollar la resolución de problemas y uno de los factores más importantes para ello es hacer un diseño instruccional adaptado a las necesidades educativas específicas.

<p>Mestre, U., Fonseca, J., & Valdés, P. (2007). Entornos Virtuales de Aprendizaje. Las Tunas: Universitaria.</p>	<p>PRIMARIA</p>	<p>Un entorno virtual de enseñanza - aprendizaje (EVE-A) es un conjunto de facilidades informáticas y telemáticas para la comunicación y el intercambio de información en el que se desarrollan procesos de enseñanza - aprendizaje. En un EVE-A interactúan, fundamentalmente, profesores y estudiantes. Sin embargo, la naturaleza del medio impone la participación en momentos clave del proceso de otros roles: administrador del sistema informático, expertos en media, personal de apoyo, etc.</p>
<p>Encarnación, E., Legaña, A., M. (2013). Estrategia para favorecer el desarrollo de la interactividad cognitiva en entornos virtuales de enseñanza aprendizaje. Obtenido de https://recyt.fecyt.es/index.php/pixel/article/download/61574/37587.</p>	<p>SECUNDARIA</p>	<p>El artículo presenta una estrategia didáctica que tiene como objetivo favorecer el desarrollo de la interactividad cognitiva en cursos soportados en Entornos Virtuales de Enseñanza-Aprendizaje (EVEA). Se basó en un modelo concordante-desarrollador de estrategias de autoaprendizaje y aprendizaje colaborativo, que potencia la diversificación de los estilos cognitivos. Se implementó en la asignatura "Laboratorio de Física Mecánica" en la Universidad APEC de República Dominicana. Los resultados confirmaron que los estudiantes consolidaron sus estrategias de aprendizaje preferenciales, formaron nuevas estrategias e integraron las mismas en la realización de las tareas preparatorias para los experimentos, favoreciendo de ese modo la interactividad cognitiva.</p>
<p>Martínez, N., Galindo, R., & Galindo, L. (2013). Entornos virtuales de aprendizaje abiertos; y sus aportes a la educación. Educación virtual en los cinco continentes, 2-16</p>	<p>PRIMARIA</p>	<p>El presente documento, expone una mirada a la incorporación de las nuevas tecnologías en el ámbito educativo, lo cual ha hecho posible el desarrollo de entornos virtuales de aprendizaje, posibilitando la creación de contextos de formación abiertos o flexibles que ofrecen, favorecen y brindan las condiciones para aquellos estudiantes que por distintas razones no pueden asistir a las escuelas convencionales que ofertan educación presencial. En el documento se describen los elementos que conforman los</p>

		<p>entornos abiertos con un diseño abierto o restringido y se reflexiona</p> <p>Desde la experiencia docente, sobre las siguientes cuestiones Qué es un entorno virtual abierto, tipos, las características de los entornos abiertos con diseño restringido. Para qué y para quién fue creado y Cuáles son sus principales aportes y potencialidades que brinda a los procesos de Enseñanza-aprendizaje</p>
<p>Navarro, E. (2010). ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE. La contribución de "lo virtual" en la educación. Revista Mexicana de investigación educativa, 7-15.</p>	<p>PRIMARIA</p>	<p>La dinámica de evolución de la informática, las telecomunicaciones, las redes electrónicas y las tecnologías representan un núcleo de conocimiento para el debate de académicos e investigadores en México, América Latina y el resto del mundo, en virtud de su impacto en el ámbito educativo formal y no formal, en la generación de nuevas estrategias para la enseñanza-aprendizaje-evaluación, la transformación de los modelos educativos, la contribución de las nuevas tecnologías en el proceso educativo, entre múltiples posibilidades susceptibles de discusión; es así que la noción de aldea global expuesta por el sociólogo canadiense Mc Luhan (1989) a finales de los años sesenta y principio de los setenta se materializó y la explicación de Friedman (2008) de por qué el mundo es plano permite una aproximación a la óptica contemporánea para identificar las fuerzas que determinan el nuevo orden global.</p>
<p>Soler, J. (2010). Entorno virtual para el aprendizaje y la evaluación automática en bases de datos. Girona.</p>	<p>PRIMARIA</p>	<p>La enseñanza y evaluación automática a través de un sistema Computer Based Assessment (CBA) requiere de software especializado que se adapte a la tipología de actividades a tratar y evaluar. La mayor parte de estos sistemas realizan la evaluación automática a través de preguntas de respuesta fija (elección múltiple, preguntas tipo test, etc.). Con este tipo de preguntas se pueden evaluar los niveles de conocimiento básicos de la taxonomía de Bloom (conocimiento y comprensión) pero difícilmente se pueden evaluar niveles</p>

		intermedios (aplicación y análisis) o superiores (síntesis y evaluación). Para estos niveles se necesitan entornos especializados que soporten actividades concretas en las que los alumnos puedan responder libremente sin tener las respuestas prefijadas de antemano
Silva, J. (2011). Diseño y moderación de entornos virtuales de aprendizaje EVA. Revista de universidad y sociedad del conocimiento, 166.	SECUNDARIA	La obra del profesor Silva que presentamos se ocupa de dos de los aspectos centrales del binomio enseñanza-aprendizaje en ambientes tecnológicos: el diseño de las intervenciones didácticas en dichos entornos y la generación y desarrollo de la comunicación y facilitación del aprendizaje.
Medina, V., & Badilla, G. (s.f.). Uso de ambientes virtuales en el aprendizaje de las Ciencias. Obtenido de http://recursos.portaleducoas.org/sites/default/files/Uso_de_ambientes_virtuales_en_el_aprendizaje_de_las_Ciencias_Final.pdf .	SECUNDARIA	El uso innovador de la Web 2.0 motiva la construcción de un curso de Biología b-learning basado en el Modelo Pedagógico MEDIVAL para mejorar el desarrollo de habilidades cognitivas básicas en los Contenidos Mínimos Obligatorios (CMO) de Biología que mida la PSU de Ciencias, donde las actividades didácticas se organizan sobre la base de los recursos que ofrece la plataforma Moodle. El enfoque del estudio es positivista El tipo de investigación descriptiva, con una metodología cuantitativa y un diseño cuasi experimental, que se centra en el análisis de las habilidades cognitivas, que poseen 30 estudiantes del curso PSU de Ciencias de un Preuniversitario de Concepción antes y después de realizar un curso de Biología b-learning
Moya, E., Llumiangua, S., & Ortiz, K. (Octubre de 2015). Caracterización de entornos virtuales de enseñanza aprendizaje (EVEA) en la educación virtual. Ciencias Holguín, 21(4), 1-16.	SECUNDARIA	Por ello en esta investigación se caracteriza la utilización de los EVEA en la Educación Virtual. Se partió de la búsqueda bibliográfica y se complementó con encuestas, mismas que demostraron el mal uso y mal aprovechamiento de los recursos de los EVEA, así como su incorrecta aplicación en las plataformas virtuales; estas herramientas han sido deficientes por falta de

		conocimiento y aplicación por parte de los docentes, ello se evidenció ya que todavía se ofrecen alternativas que no expresan las particularidades de dicho proceso desde una aprehensión y apropiación de contenidos tecnológicos.
--	--	---