

CIENCIAMATRIA

Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología

Año XI. Vol. XI. N°1. Edición Especial. 2025

Hecho el depósito de ley: pp201602FA4721

ISSN-L: 2542-3029; ISSN: 2610-802X

Instituto de Investigación y Estudios Avanzados Koinonía. (IIEAK). Santa Ana de Coro. Venezuela

Henry Willian Vega-Sanjuana

[DOI 10.35381/cm.v11i1.1591](https://doi.org/10.35381/cm.v11i1.1591)

Plataformas digitales educativas: una experiencia desde los docentes de instituciones educativas de La Guajira, Colombia

Digital educational platforms: an experience from teachers of educational institutions in La Guajira, Colombia

Henry Willian Vega-Sanjuan

henry-w.vega-s@up.ac.pa

Universidad de Panamá, Panamá, Panamá

Panamá

<https://orcid.org/0009-0004-7724-4262>

Recibido: 20 de febrero 2025

Revisado: 10 de marzo 2025

Aprobado: 15 de mayo 2025

Publicado: 01 de junio 2025

CIENCIAMATRIA

Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología

Año XI. Vol. XI. N°1. Edición Especial. 2025

Hecho el depósito de ley: pp201602FA4721

ISSN-L: 2542-3029; ISSN: 2610-802X

Instituto de Investigación y Estudios Avanzados Koinonía. (IIEAK). Santa Ana de Coro. Venezuela

Henry Willian Vega-Sanjuana

RESUMEN

La investigación actual tuvo como objetivo principal desarrollar una “revisión de la literatura sobre las plataformas digitales educativas, como experiencia desde los docentes de instituciones educativas de La Guajira colombiana”. La metodología empleada fue inductiva, para realizar el análisis del estado del arte relacionado con los ejes temáticos basados en las plataformas digitales educativas, en atención a la percepción docente. Como resultado, de acuerdo con el análisis realizado, los estudios resaltaron que aprender de manera diferente e innovadora ha despertado la motivación, especialmente cuando se realiza a través de entornos virtuales. En base a ello, se concluyó que estos entornos han permitido transformar los procesos de enseñanza y aprendizaje, abriendo nuevas estrategias y oportunidades en las instituciones educativas de La Guajira, eliminando las barreras del aprendizaje.

Descriptor: Plataformas digitales educativas; instituciones educativas; La Guajira. (Tesoro UNESCO).

ABSTRACT

The main objective of the current research was to develop a "review of the literature on educational digital platforms, as an experience from the teachers of educational institutions in La Guajira, Colombia". The methodology used was inductive, to perform the analysis of the state of the art related to the thematic axes based on educational digital platforms, in attention to the teachers' perception. As a result, according to the analysis conducted, the studies highlighted that learning in a different and innovative way has awakened motivation, especially when it is done through virtual environments. Based on this, it was concluded that these environments have allowed transforming the teaching and learning processes, opening new strategies and opportunities in the educational institutions of La Guajira, eliminating barriers to learning.

Descriptors: Digital educational platforms; educational institutions; La Guajira. (UNESCO Thesaurus).

Henry Willian Vega-Sanjuana

INTRODUCCIÓN

Los rápidos avances en ciencia y tecnología facilitan el desarrollo en diferentes áreas sociales, así como la mejora de las formas de convivencia entre los seres humanos (Chiroque, 2024). Al mismo tiempo, fomentan la proliferación en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, especialmente desde la llegada y uso extendido de las computadoras y, aún más, con la evolución continua del internet. La relevancia de una herramienta digital, como las plataformas, se fundamenta en la necesidad educativa de ofrecer más recursos tanto para el aprendizaje como para la enseñanza (Hernández et al., 2016).

Las TIC se han expandido de forma acelerada a nivel mundial, ofreciendo la oportunidad de complementar, potenciar y transformar los procesos y acciones educativas, facilitando el logro de los aprendizajes esperados a través de las herramientas virtuales que proporcionan, como el almacenamiento de documentos, videos o material multimedia en general. En la misma línea, las TIC se han integrado de forma progresiva y acelerada en la vida cotidiana de las personas, así como en los sistemas educativos actuales (Alhassan y Adam, 2021). Esto se debe al uso de aplicaciones que facilitan la comunicación, tales como correos electrónicos, redes sociales, espacios de almacenamiento en la nube y plataformas, entre otros; que limitan la necesidad de un trabajo presencial, reducen las distancias y promueven la interacción entre docentes y estudiantes (Jiménez et al., 2011). Vale resaltar que hay una extensa variedad de plataformas virtuales de aprendizaje, siendo Moodle una de las más utilizadas, sobre todo en Colombia (Lopera, 2012). Este software, que es de tipo Freeware (software libre), facilita la interacción entre docentes y estudiantes a través de la creación de cursos fundamentados en actividades y recursos, lo que posibilita el desarrollo de sesiones de aprendizaje utilizando equipos tecnológicos conectados a internet.

Es importante considerar que la globalización ha provocado una serie de transformaciones tecnológicas, cuyo fin es lograr una adaptación inmediata al contexto

Henry Willian Vega-Sanjuana

educativo. Asimismo, se ha evidenciado la necesidad de transmitir conocimientos y valores a través de métodos diferentes a los tradicionales, tales como las aulas virtuales. Esto es aún más crucial en un periodo de crisis sanitaria, donde es fundamental proteger la vida y evitar más contagios.

Considerando este contexto, se tiene que, las plataformas educativas son herramientas digitales de mediación de aprendizajes en educación. De igual modo, se precisa que las plataformas de educación digital contienen herramientas y servicios de educación en línea que requieren un soporte centralizado de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) (Choquehuanca et al., 2024). Por ende, es importante contar con una amplia variedad de servicios que impliquen el uso de herramientas destinadas a facilitar la enseñanza y el aprendizaje, tanto dentro como fuera del aula, así como herramientas diseñadas para llevar a cabo evaluaciones formativas y sumativas.

En función de lo anteriormente expuesto, en el presente estudio se planteó como objetivo realizar una revisión de la literatura sobre las plataformas digitales educativas, como experiencia desde los docentes de instituciones educativas de La Guajira colombiana.

MÉTODO

La metodología utilizada fue inductiva para llevar a cabo el análisis del estado del arte, lo que tuvo una repercusión práctica, en la que se realizó una revisión de la literatura especializada mediante fuentes de información confiables, tales como artículos científicos que abordaron los ejes temáticos revisados sobre las plataformas digitales educativas, a fin de contextualizarlas a las perspectivas de los docentes de instituciones educativas en La Guajira, Colombia. En este contexto, se acudió a la revisión y escogencia de 20 artículos de revistas indexadas en las bases de datos Scopus, Scielo y Redalyc.

Como criterios de inclusión se consideraron los siguientes parámetros: estudios relacionados con las plataformas digitales y las TIC, provenientes de revistas indexadas en las bases de datos Scopus, Scielo y Redalyc. Finalmente, en lo concerniente a los

Henry Willian Vega-Sanjuana

criterios de exclusión, no se tomaron en cuenta estudios ajenos al tema ni los que pertenecieran a bases de datos poco reconocidas a nivel mundial.

RESULTADOS

Plataformas digitales educativas

De acuerdo con la figura 1, los autores, Monroy et al. (2018), indican que se conoce como plataforma educativa virtual a un software que reúne diversas herramientas pedagógicas destinadas al ejercicio de la enseñanza y el aprendizaje. Su objetivo principal es estructurar e implementar entornos virtuales, para facilitar el aprendizaje mediante el acceso a internet. Además, estas plataformas educativas virtuales disponen de una amplia variedad de herramientas que permiten planificar, organizar y llevar a cabo diversos cursos en línea.

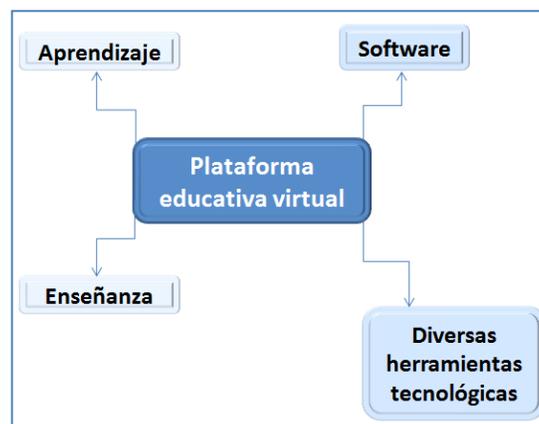


Figura 1. Síntesis explicativa de las plataformas educativas digitales.

Elaboración: Los autores.

En el mismo contexto, Garces et al. (2024) y las experiencias docentes de cada estudio, señalan que, generalmente, estas plataformas permiten complementar la acción educativa presencial; además, ofrecen oportunidad para crear internamente redes de

Henry Willian Vega-Sanjuana

aprendizaje, comunidades virtuales, equipos de investigación, grupos de interaprendizaje, debates virtuales, entre otros.

Plataformas digitales educativas más utilizadas

Según la figura 2, los autores León et al. (2021) y las vivencias docentes documentadas en cada estudio destacan que, debido a la expansión del virus del COVID-19, las instituciones educativas se vieron en la obligación de acudir a la virtualidad para cambiar las clases presenciales por clases en línea.

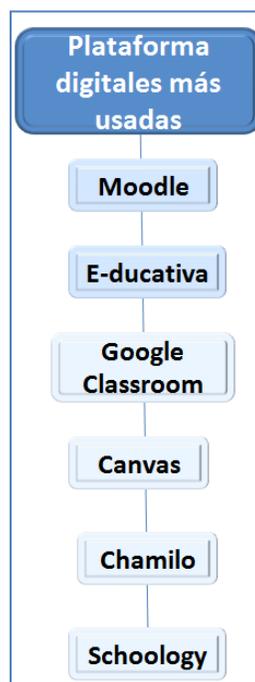


Figura 2. Plataformas digitales educativas más utilizadas.

Elaboración: Los autores.

En atención a esta realidad y al estudio de León et al. (2021), la presente investigación giró en torno al análisis de las estrategias a continuación mencionadas, aunado a las visiones de varios autores y a las perspectivas docentes apreciadas en la revisión

Henry Willian Vega-Sanjuana

documental; tales estrategias son: Moodle, E-ducativa, Google Classroom, Canvas, Chamilo y Schoology, las cuales se detallan a continuación.

Moodle

Según Lopera (2012), Moodle se considera la plataforma de aprendizaje virtual más utilizada entre todas las herramientas que ofrecen servicios de e-learning. Los miles de usuarios que la emplean destacan su funcionalidad y facilidad de uso, con millones de usuarios y la creación de diversidad de sitios registrados en varios países.

Según Cedeño y Murillo (2019), las plataformas educativas virtuales se dividen en dos dimensiones: la tecnológica, que incluye todo el software, hardware y herramientas tecnológicas informáticas. Estas facilitan la realización de proyectos educativos y están principalmente enfocadas en la interacción de los participantes dentro de un curso. Por otro lado, se precisa la pedagógica, la cual hace referencia a los contenidos pedagógicos como conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes, estrategias y el ambiente social. En este contexto, docentes y estudiantes utilizan diversas herramientas de interacción para compartir opiniones, formular hipótesis, generar conocimientos y mejorar la práctica educativa.

Por otro lado, Gamage et al. (2022) señalan que la plataforma Moodle se distingue por su ideología de enfoque constructivista, enfatizando que tanto los docentes como los estudiantes tienen la oportunidad de contribuir a la mejora de esta plataforma. Asimismo, Avello et al. (2016) indican que el nombre Moodle es un acrónimo de Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment, que en español se traduce como Entorno Modular de Aprendizaje Dinámico Orientado a Objetos, creado por Martin Dougiamas, un informático y pedagogo australiano.

Siendo una herramienta de fácil acceso, contribuye a ofrecer una mayor cantidad y calidad de materiales de autoaprendizaje para los diversos contenidos temáticos que se desean desarrollar. En este sentido, Monroy et al. (2018) indican que Moodle desempeña

Henry Willian Vega-Sanjuana

un papel crucial para el profesorado, ya que les permite implementar una variedad de herramientas digitales y actividades pedagógicas con características multimedia, las cuales favorecen y estimulan el aprendizaje de los estudiantes.

Es fundamental destacar que el uso de la plataforma Moodle, en contextos puramente educativos, abre numerosas oportunidades para la innovación y la modernización, fomentando aprendizajes esencialmente exploratorios, fundamentados en la interacción; preparando a los estudiantes en un entorno digital que les es familiar (Nass et al., 2017). Desde este enfoque, competir en un mundo globalizado implica contar con individuos en constante actualización, con una mentalidad innovadora y emprendedora, capaces de desenvolverse en cualquier área integrando las nuevas tecnologías en los paradigmas educativos.

E-educativa

Una plataforma digital educativa constituye un entorno en línea creado para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje, proporcionando herramientas tecnológicas para la gestión de cursos, la comunicación, la entrega de materiales, la evaluación y otros aspectos. En esencia, funcionan como aulas virtuales que posibilitan la educación a distancia.

La implementación de la plataforma E-educativa para los cursos es una necesidad urgente, debido a la demanda y la competencia de nuevas instituciones educativas. Para llevar a cabo la implementación de la plataforma virtual E-educativa, de acuerdo con las necesidades que puedan surgir en las instituciones, es fundamental conocer cuáles son los contenidos adecuados, que se pueden desarrollar en una plataforma virtual que disponga de las herramientas necesarias para la creación de contenidos. Esto es lo que mencionan Varguillas y Bravo (2020), quienes indican que entre las características a considerar se encuentran:

Henry Willian Vega-Sanjuana

- a) Amplia disponibilidad de información en la red.
- b) Uso de recursos tecnológicos que no están disponibles en la modalidad presencial: foros virtuales, conversación electrónica (chats), videoconferencias, entre otros.
- c) Los contenidos pueden presentarse en diferentes formatos.
- d) Aumenta las posibilidades de un aprendizaje interactivo, crítico y compartido al involucrar a todos los estudiantes.
- e) Ofrece al estudiante mayor flexibilidad desde la perspectiva espacial y temporal.
- f) Proporciona a los alumnos mayor autonomía.
- g) Brinda mayores oportunidades para un aprendizaje dinámico, activo, interactivo y colaborativo.
- h) Ofrece más posibilidades de fomentar la autoevaluación y la coevaluación, según consignas o indicaciones sugeridas por el profesor.
- i) Permite ofrecer retroalimentación de manera asíncrona, contribuyendo así a un mejor uso del tiempo por parte de los participantes.
- j) El seguimiento del profesor es constante, ya que interactuar con el alumno no depende completamente del espacio físico específico.

Teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente, como investigador, señalo que para la implementación de una Plataforma Virtual E-ducativa, que respalde los cursos de las instituciones educativas de La Guajira, es fundamental considerar el contenido, las estrategias didácticas y llevar a cabo una evaluación de las plataformas disponibles.

Google Classroom

Esta constituye una herramienta de Google destacada para la gestión de clases en línea; ya que facilita la realización de tareas, promueve el aprendizaje colaborativo y mejora la comunicación entre docentes y estudiantes (Gupta y Pathania, 2021). Los docentes

Henry Willian Vega-Sanjuana

pueden crear clases, asignar tareas, enviar retroalimentación y acceder a toda la información en un solo lugar, entre muchas otras funcionalidades.

Asimismo, cabe destacar que Classroom es completamente gratuito para las instituciones educativas y está incluido en el paquete de G Suite for Education. Solo se necesita tener una cuenta gratuita de Gmail para acceder a Classroom (Tarango et al., 2019). Además, se puede acceder a la plataforma desde cualquier dispositivo. Google Classroom no se clasifica como un LMS en el sentido estricto, ya que no proporciona todas las características típicas de este tipo de herramientas, aunque sí ofrece muchas de ellas. Por ejemplo, no incluye foros de discusión ni herramientas para el diseño de contenidos. Finalmente, como investigador, indico que la plataforma virtual Google Classroom puede asistir a los educadores de las instituciones educativas de La Guajira, en la creación de experiencias de aprendizaje atractivas, que pueden personalizar, gestionar y evaluar. Como parte de Google Workspace for Education, permite a los educadores aumentar su impacto y preparar a los estudiantes para el futuro.

Canvas

Se emplea en miles de instituciones educativas, tanto escuelas como universidades, para el desarrollo de cursos en línea. Tal vez, su principal ventaja radique en su interfaz avanzada, que ofrece una usabilidad superior en comparación con otras plataformas educativas. Esta herramienta proporciona diversas funcionalidades para gestionar la comunidad educativa. Los docentes tienen la capacidad de crear cursos y añadir todo tipo de contenido que favorezca el aprendizaje de los estudiantes. Cada profesor podrá monitorear a los alumnos que acceden a los cursos, evaluar su progreso y adaptación, así como comunicarse a través de la propia plataforma (Pedroso et al., 2023).

En el mismo sentido, se puede indicar que Canvas puede relacionarse con una interfaz para el diseño y/o un medio para el marketing, proporcionando herramientas clave para el ajuste a las distintas realidades del día a día.

Henry Willian Vega-Sanjuana

Cabe agregar que Canvas constituye una herramienta de gestión estratégica que facilita la visualización y el desarrollo de modelos de negocio de forma simplificada, lo cual ayuda a identificar oportunidades, a comprender mejor el modelo de negocio actual y a validar nuevas ideas. Es una herramienta visual y fácil de utilizar, ideal para la planificación estratégica y la comunicación del modelo de negocio a diversas partes interesadas.

Teniendo en cuenta lo señalado por Pedroso et al. (2023), la plataforma Canvas es un sistema de gestión del aprendizaje, que permite una administración eficiente de la educación y el aprendizaje en línea. Es una herramienta intuitiva y de fácil uso, ampliamente valorada en el campo del aprendizaje digital, que ofrece numerosos beneficios en comparación con otros sistemas similares.

En resumen, como investigador podría considerar que el término "Canvas" se refiere a un lienzo para pintar, una herramienta visual para la gestión empresarial o una plataforma de edición de diseños. La plataforma Canvas es un editor de diseño gráfico en línea, que permite a los usuarios crear una amplia gama de materiales visuales, como presentaciones, redes sociales, infografías, entre otros.

Chamilo

La plataforma virtual Chamilo se emplea principalmente en contextos educativos y empresariales, para proporcionar contenido formativo y facilitar la comunicación y colaboración entre alumnos y docentes. De acuerdo a lo señalado por Meier (2021), en la actualidad, las plataformas de aprendizaje en línea han adquirido una gran importancia, tanto en el sector educativo como en el profesional. Igualmente, Tarango et al. (2019) destacan que, Chamilo es una plataforma de aprendizaje en línea, diseñada para facilitar la enseñanza y el aprendizaje a través de Internet. A diferencia de otros sistemas, Chamilo es de código abierto, lo que implica que cualquier persona puede utilizarlo, modificarlo y adaptarlo a sus requerimientos, sin ningún costo.

Esta plataforma se distingue por su facilidad de uso, su interfaz amigable y sus múltiples

Henry Willian Vega-Sanjuana

funcionalidades, que enriquecen la experiencia de aprendizaje tanto para los docentes como para los estudiantes. Dentro de las características destacadas que se consideran en dicha plataforma, se precisan las siguientes: a) interfaz intuitiva; b) gestión de contenidos; c) evaluaciones y seguimiento; d) colaboración y comunicación; e) accesibilidad multiplataforma, así como también, f) multilingüismo.

El carácter de código abierto permite a las organizaciones adaptar la plataforma a sus necesidades particulares. Además, al ser completamente gratuita, constituye una solución económica para aquellas instituciones educativas o empresas de educación que buscan ofrecer formación en línea, sin incurrir en altos costos de licencias. Por otro lado, su comunidad activa y su desarrollo constante aseguran que la plataforma esté siempre a la vanguardia de las demandas del e-learning (Tarango et al., 2019). De este modo, se incorporan nuevas funcionalidades y mejoras de manera regular.

En conclusión, se puede afirmar que la plataforma virtual Chamilo representa una opción sobresaliente para quienes buscan una plataforma de aprendizaje en línea flexible, asequible y fácil de utilizar. Gracias a sus características avanzadas, su accesibilidad y su enfoque en la colaboración, se convierte en la herramienta perfecta para promover la educación digital en diferentes contextos.

Schoology

Sicat y Ed (2015) señalan que Schoology, es una herramienta digital que nos proporciona la posibilidad de interactuar con uno o más usuarios con propósitos educativos. Proporciona herramientas que facilitan el aprendizaje del estudiante, ya que está destinada a compartir opiniones y otros recursos.

Esta plataforma permite a los docentes llevar a cabo diversas actividades para optimizar la dinámica del curso y monitorear el avance académico de cada alumno. Entre las funcionalidades de Schoology se incluyen: corregir y realizar anotaciones sobre las tareas de los alumnos, sin necesidad de repeticiones; gestión sencilla de las calificaciones

Henry Willian Vega-Sanjuana

utilizando escalas personalizadas; y la posibilidad de conectarse con educadores de todo el mundo para el intercambio de ideas; entre otras.

DISCUSIÓN

De acuerdo a Carrera et al. (2024), se puede concluir que las plataformas virtuales incorporan en su estructura herramientas tecnológicas que satisfacen los estándares en las áreas de competencia digital, y al mismo tiempo, representan recursos que complementan la enseñanza presencial y facilitan la educación a distancia.

Asimismo, los autores mencionan que la interacción constante y duradera entre profesores y alumnos constituye una de las características fundamentales de cualquier plataforma educativa virtual, debido a la diversidad de herramientas comunicativas que ofrece este tipo de plataformas.

Las diversas herramientas tienen diversas funciones para ser aprovechadas en la comunidad educativa. Los docentes tienen la libertad de generar y administrar herramientas y recursos para impartir sus contenidos, dentro y fuera del entorno escolar. Cada profesor puede cumplir su rol de asesor mediante el uso de plataformas virtuales interactivas, que le permitan evaluar a sus alumnos, haciendo un seguimiento de su aprendizaje y progreso, estableciendo una comunicación síncrona y asíncrona, según la función de cada herramienta tecnológica.

CONCLUSIONES

Finalmente, concluyendo el desarrollo del presente estudio, y dando respuesta al objetivo principal de artículo científico “Revisión de la literatura sobre las plataformas digitales educativas, como experiencia desde los docentes de instituciones educativas de La Guajira colombiana”, se puede destacar que la adopción y uso de plataformas digitales educativas, en los sistemas pedagógicos, es de suma importancia en la actualidad, ya que su funcionalidad, versatilidad y facilidad de uso permiten que estas herramientas se

Henry Willian Vega-Sanjuana

utilicen en todos los niveles educativos, desde la educación inicial hasta la educación superior.

La educación y el aprendizaje en un entorno virtual han transformado los procesos educativos, alterando la manera convencional de llevar a cabo las sesiones de aprendizaje, eligiendo nuevos y contemporáneos modelos educativos que se ajustan a los continuos y rápidos cambios que demanda el mundo globalizado; esto es factible gracias al dominio tecnológico que poseen los estudiantes de esta era (nativos digitales), lo que a su vez facilita la difusión y generalización del uso de las TIC en diversos contextos educativos. La plataforma educativa desempeña un papel innovador en el proceso de aprendizaje, facilitando la consecución de conocimientos significativos.

Como investigador, considero que, en estos entornos virtuales de aprendizaje, los estudiantes hallan la motivación adecuada y esencial para colaborar, de manera interconectada, con sus docentes y compañeros. Esto les permite adquirir nuevos conocimientos y potenciar sus habilidades de análisis y reflexión, tanto de forma autónoma como colaborativa. Así, se elimina el tradicional y pasivo rol de los estudiantes como meros espectadores, llevándolos a la acción y convirtiéndolos en generadores de sus propios procesos de aprendizaje significativos.

Para cerrar este apartado, es relevante señalar que, según el análisis realizado, los estudios indican que aprender de forma diferente e innovadora resulta motivador, especialmente cuando se lleva a cabo a través de escenarios virtuales. Estos escenarios permiten transformar los procesos de enseñanza y aprendizaje, abriendo nuevas estrategias y oportunidades que superan las limitaciones de espacio y tiempo, como ocurre en las instituciones educativas de La Guajira. Esto elimina las barreras del aprendizaje, lo cual es factible gracias a las plataformas digitales educativas, según la experiencia de los docentes de las instituciones educativas de La Guajira colombiana.

Henry Willian Vega-Sanjuana

FINANCIAMIENTO

No monetario.

AGRADECIMIENTOS

Gracias a los aportes de cada investigador, por cuanto contribuyeron con el análisis y sistematización del tema tratado.

REFERENCIAS CONSULTADAS

- Alhassan, M. D., y Adam, I. O. (2021). The effects of digital inclusion and ICT access on the quality of life: A global perspective. *Technology in Society*, 64, 101511. <https://n9.cl/mp1rs>
- Avello, R., Rodríguez, R., y Dueñas, J. (2016). Una experiencia con Moodle y herramientas web 2.0 en el postgrado. *Revista Universidad y Sociedad*, 8(4), 58-64. <https://n9.cl/ujjom>
- Carrera, P., Alencastre, J., Parra, E., y Rodas, G. (2024). Exploring the use of technological tools to enhance collaborative learning in higher education Institutions. *Pakistan Journal of Life and Social Sciences (PJLSS)*, 22(2), 574-589. <https://n9.cl/rn1n2>
- Cedeño, E., y Murillo, J. (2019). Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 4(1), 138-148. <https://n9.cl/4etdyw>
- Chiroque, S. (2024). Uso de tecnologías de información para mejorar la calidad de atención en municipalidades: Un estudio bibliométrico. *Revista Científica de Sistemas e Informática*, 4(1), e624. <https://n9.cl/r6rc6>
- Choquehuanca, A., Kuzimoto, K., Muñoz, J., Requena, D, Trejo, R., Vasquez, J., Zenozain, E., Marín, W. (2024). Emerging technologies in information systems project management. *EAI Endorsed Scal Inf Syst*, 11(4), 1-9. <https://n9.cl/x5zh7>
- Gamage, S., Ayres, J., y Behrend, M. (2022). A systematic review on trends in using Moodle for teaching and learning. *International journal of STEM education*, 9(1), 1-24. <https://n9.cl/3fke8>

Henry Willian Vega-Sanjuana

- Garces, K., Sexton, A., Hazelwood, A., Steffens, N., Fuselier, L., y Christian, N. (2024). It Takes Two: Online and In-person Discussions Offer Complementary Learning Opportunities for Students. *CBE—Life Sciences Education*, 23(3), art34. <https://n9.cl/ajgg0>
- Gupta, A., y Pathania, P. (2021). To study the impact of Google Classroom as a platform of learning and collaboration at the teacher education level. *Education and Information Technologies*, 26(1), 843-857. <https://n9.cl/jiuxd>
- Hernández, C., Arévalo, M., y Gamboa, A. (2016). Competencias TIC para el desarrollo profesional docente en educación básica. *Praxis & Saber*, 7(14), 41-69. <https://n9.cl/cxfybf>
- Jiménez, C., Castellanos, O., y Villa, E. (2011). La gestión de tecnologías emergentes en el ámbito universitario. *Tecnológicas*, (26), 145-163. <https://n9.cl/1sas3>
- León, M., López, A., Mapp, U., Reyes, S., Suárez, M., Pacheco, A., Rangel, V., De Las Salas, M., y Carrasquero, E. (2021). Evaluación de plataformas de aprendizaje virtual usadas en universidades de Panamá. *Investigación Y Pensamiento Crítico*, 9(1), 46-61. <https://n9.cl/kxft2n>
- Lopera, S. (2012). El uso de la plataforma educativa MOODLE en un curso de competencia lectora en Inglés como Lengua Extranjera (ILE). *Núcleo*, 24(29), 79-103. <https://n9.cl/0ifw5>
- Meier, E. (2021). Designing and using digital platforms for 21st century learning. *Educational Technology Research and Development*, 69(1), 217-220. <https://n9.cl/c1jgu>
- Monroy, A., Hernández, I., y Jiménez, M. (2018). Aulas Digitales en la Educación Superior: Caso México. *Formación universitaria*, 11(5), 93-104. <https://n9.cl/49w74>
- Nass, L., Mendoza, M., Millanao, L., y Ortega, R. (2017). Evaluación de una plataforma educativa en la Universidad de Concepción, Chile. *Educación Médica Superior*, 31(1), 99-113. <https://n9.cl/tpatf>
- Pedroso, J., Sulleza, R., Francisco, K., Noman, A., y Martinez, C. (2023). Unlocking the power of Canva: Students' views on using the all-in-one tool for creativity and collaboration. *Journal of Digital Learning and Distance Education*, 2(2), 443-461. <https://n9.cl/5tuij7>

CIENCIAMATRIA

Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología

Año XI. Vol. XI. N°1. Edición Especial. 2025

Hecho el depósito de ley: pp201602FA4721

ISSN-L: 2542-3029; ISSN: 2610-802X

Instituto de Investigación y Estudios Avanzados Koinonía. (IIEAK). Santa Ana de Coro. Venezuela

Henry Willian Vega-Sanjuana

Sicat, A., & Ed, M. (2015). Enhancing college students' proficiency in business writing via schoology. *International Journal of Education and Research*, 3(1), 159-178. <https://n9.cl/wzs2r5>

Tarango, J., Machin, J., y Romo, J. (2019). Evaluación según diseño y aprendizaje de Google Classroom y Chamilo. *IE Revista de Investigación Educativa de la REDIECH*, 10(19), 91-104. <https://n9.cl/33ce8>

Varguillas, C., y Bravo, P. (2020). Virtualidad como herramienta de apoyo a la presencialidad: análisis desde la mirada estudiantil. *Revista de Ciencias Sociales*, XXVI(1), 219-232. <https://n9.cl/rv30x9>

©2025 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/>)