



Referencia

Ortega, A. M. (2023). Ambientes virtuales y su influencia en el desempeño académico. *Revista Científica del Sistema de Estudios de Postgrado*. 6(2). 143-150.
DOI: <https://doi.org/10.36958/sep.v6i2.212>

Ambientes virtuales y su influencia en el desempeño académico

Virtual environments and their influence on academic performance

Ana Maritza Ortega

Maestra en Gerencia de Empresas Agroindustriales
Centro Universitario del Sur –CUNSUR-
Universidad de San Carlos de Guatemala
usacsur@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-3839-9112>

Recibido: 31/08/2023

Aceptado: 31/10/2023

Publicado: 10/11/2023

Resumen

OBJETIVO: analizar la influencia que tienen los ambientes virtuales en el desempeño académico de estudiantes en las carreras de Ciencias Económicas, con relación a la formación educativa. En este contexto se plantea la siguiente pregunta ¿Cuál es la influencia que tienen los ambientes virtuales en el desempeño académico de los estudiantes? **MÉTODO:** se basa en una investigación dentro del paradigma positivista, con enfoque cuantitativo y alcance descriptivo, lo que permitió profundizar, describir cualidades y características de las personas, para tener una percepción en la correlación de variables, la información recolectada fue por medio de un cuestionario elaborado a través de un formulario de Google Forms, con una población de 66 estudiantes, lo que permitió tener un mejor panorama sobre el desempeño. El estudio se estableció por medio de un muestreo no probabilístico, que permitió observar y analizar los datos obtenidos. **RESULTADO:** se demuestra que los ambientes virtuales, han contribuido a la formación educativa de los estudiantes, debido a que han tenido la oportunidad de trabajar y realizar estudios con el apoyo de plataformas y herramientas educativas, además de un desempeño académico adecuado en el desarrollo de actividades académicas. **CONCLUSIÓN:** los estudiantes, adoptaron ambientes virtuales de una manera oportuna, a través de utilizar plataformas como RADD, con diversas herramientas virtuales, lo que influyó de manera positiva en el desempeño al aprovechar la virtualidad, para administrar el tiempo, jornadas laborales, distancia entre el trabajo, domicilio y centro universitario, también existieron desventajas como falta de recursos económicos, carga familiar, entre otros aspectos relevantes.

Palabras clave

ambientes virtuales, desempeño académico, formación educativa, enseñanza aprendizaje, herramientas educativas

Abstract

OBJECTIVE: to analyze the influence that virtual environments have on the academic performance of students in Economic Sciences Majors, in relation to educational training. In this context, the following question arises: What is the influence that virtual environments have on the academic performance of students? **METHOD:** It is based on research within the positivist paradigm, with a quantitative approach and descriptive scope, which allowed us to go deeper, describe qualities and characteristics of people, to have a general perception in the correlation of variables, the information collected was through a questionnaire prepared through a Google Forms form, with a population of 66 students, which allowed us to have a better overview of the performance, the study was established through non-probabilistic sampling, which allowed us to observe and analyze the data obtained. **RESULTS:** it is demonstrated that virtual environments have contributed to the educational training of students, because they have had the opportunity to work and carry out studies with the support of educational platforms and tools, where they have obtained adequate performance in the development of academic activities. **CONCLUSION:** the students adopted virtual environments in a timely manner, through using platforms such as RADD, which has various virtual tools, which positively influenced academic performance, through taking advantage of virtuality, to manage time, working hours, distance between work, home and university center, there were also disadvantages such as lack of economic resources, family burden, among other relevant aspects.

Keywords

virtual environments, academic performance, educational training, teaching-learning, educational tools

Introducción

Las instituciones a nivel superior buscan competir con recurso humano cualificado, plataformas educativas, herramientas tecnológicas, entorno apropiado dentro de la organización educativa, entre otros elementos para ser competitivas. Como es el caso del Centro Universitario del Sur -CUNSUR- donde las autoridades están en constante innovación con relación a estos procesos educativos, en este contexto, surgió la necesidad de realizar un estudio a través de abordar el tema de “Ambientes virtuales y su influencia en el desempeño académico”, el estudio forma parte del proceso de tesis doctoral que tiene por objetivo analizar la influencia de los ambientes virtuales en el desempeño académico, a través de la formación educativa de los estudiantes, con el fin de elevar el nivel educativo existente en el proceso de enseñanza-aprendizaje y lograr cambios positivos en la población, para coadyuvar a obtener beneficios personales, laborales y académicos.

Es relevante indicar que los estudiantes realizaron trabajos de investigación y exposición, por medio de herramientas tecnológicas, cabe manifestar que existen limitaciones como acceso a internet, computadora, teléfonos móviles, entre otros aspectos, para desarrollar actividades educativas de manera eficiente.

Por lo expuesto con anterioridad, el desarrollo del estudio es para detectar debilidades y proponer alternativas de mejora, además de eliminar desventajas existentes dentro del entorno educativo. El tema es innovador y se encuentra inmerso dentro de los ambientes virtuales, debido a que posee un impacto positivo por generar conocimientos y maximizar habilidades en el desempeño educativo de los estudiantes.

Materiales y métodos

El proceso de la investigación se realizó dentro del paradigma positivista, lo que permitió identificar las causas reales, explicar y controlar el fenómeno según la naturaleza del estudio, además de verificar teorías y utilizar un instrumento de medición en este caso fue un cuestionario. También se aplicó el enfoque cuantitativo, debido a que fue relevante para generar datos, cuantificar y analizar la información obtenida; el alcance fue descriptivo, debido a que permitió profundizar, describir cualidades y características de las personas, para tener una percepción general de las causas y efectos que correlacionan las variables, la variable independiente (ambientes virtuales) y la dependiente (desempeño académico).

Dentro de este contexto, la técnica utilizada fue una encuesta, donde se obtuvo información importante de acuerdo al interés y desarrollo de la investigación. Se analizaron los datos por medio de la herramienta de SPSS (Paquete estadístico para las ciencias sociales), asimismo la muestra fue de tipo censal, donde participaron en total 66 estudiantes inscritos, activos durante los años 2021-2022.

Resultados

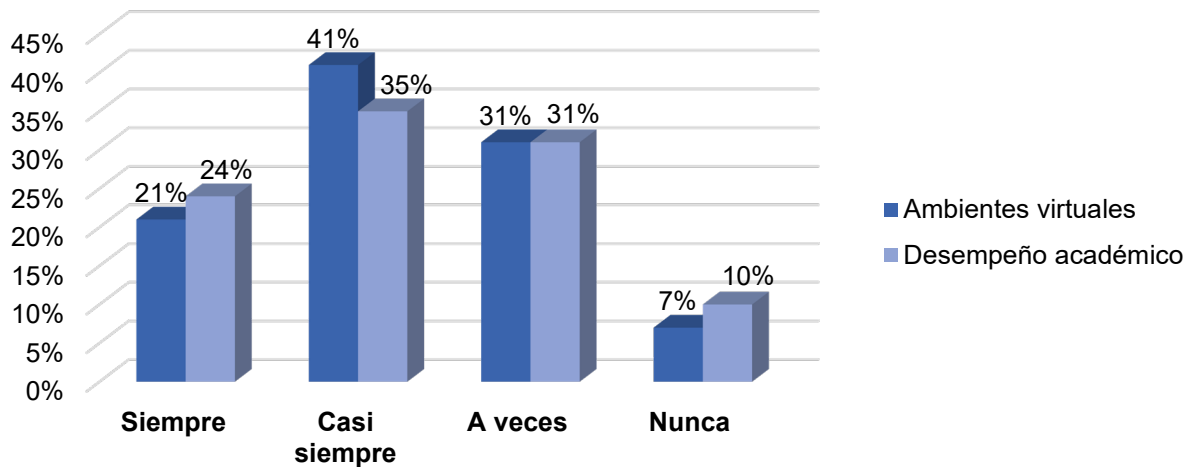
En este contexto fue posible conocer como los ambientes virtuales han influido en el proceso educativo a nivel superior, por ser un modelo innovador, que ha permitido el desarrollo del aprendizaje al fomentar los procesos interactivos, sincrónicos y asincrónicos de manera positiva. Se dan a conocer datos relevantes para su análisis respectivo, lo que permitirá tener un mejor panorama del tema.

Tabla 1. Procesamiento de casosa

	Incluido		Excluido		Total	
	N	Porcentaje	N	%	N	%
Ambientes virtuales * Desempeño academico	66	100%	0	0%	66	100%

Nota: Limitado a los primeros 100 casos.

Figura 1. Influencia de ambientes virtuales en el desempeño académico



Nota: Datos obtenidos en el desarrollo del estudio.

En este contexto, los ambientes virtuales influyen de manera positiva en el desempeño de los estudiantes, a través de una planificación apropiada, plataformas virtuales, recursos tecnológicos que contribuyen al desarrollo de diversas actividades, según el nivel de medición, los estudiantes indicaron en un mayor porcentajes que, casi siempre (41%) y a veces (31%), tienen influencia los ambientes virtuales en el desempeño académico, y lo expuesto anteriormente hace ver que inciden significativamente en el rendimiento del estudiante. Por lo que es importante indicar que en un mayor porcentaje los ambientes

virtuales han sido fundamentales en la formación educativa de los estudiantes, debido a que se han adaptado a la virtualidad.

Discusión

Ambientes virtuales

Los ambientes virtuales permiten eliminar barreras que se presenten en el espacio, tiempo y ubicación, debido a que los docentes-estudiantes pueden interactuar en cualquier momento, además facilita almacenar la información con relación al aprendizaje colaborativo dentro de estos ambientes. Según Rugeles, Mora y Metaute (2015) los ambientes virtuales fomentan “las posibilidades de aprendizaje de los estudiantes al proporcionar oportunidades tangibles que lo estimulan a hacerse responsable de su propia formación, autogestor de sus aprendizajes, crítico, analítico y reflexivo” (158). La integración del trabajo colaborativo a través de la tecnología educativa en los cursos programados se han convertido en una estrategia que tiene un impacto positivo en la enseñanza- aprendizaje del estudiante.

En el nivel superior en Guatemala, los procesos educativos en ambientes virtuales se han realizado a través de plataformas y utilización de materiales didácticos, para lograr una interacción de conocimientos, flexibilidad, tiempo y aprendizaje a distancia por medio de la virtualidad. En este apartado, Escudero-Nahón (2017) define el desafío de la educación superior en modalidad virtual como la capacidad de conciliar las disposiciones pedagógicas y metodológicas que tradicionalmente han direccionado los procesos de formación desde lo curricular, lo administrativo y lo normativo de la educación presencial con la innovación y la transformación institucional de la modalidad virtual.

La educación superior se ha diversificado, para llegar con más facilidad a la población que desee continuar estudios universitarios. Para Morales, M. (2012) en la actualidad todas las universidades poseen un LMS (Learning Management System), el 69% de ellas han adoptado Moodle como plataforma educativa y el resto ha preferido plataformas como. LRN, Dokeos y Sakai, siendo el 100% plataformas open source.

Las herramientas tecnológicas permiten el desarrollo al docente en la enseñanza-aprendizaje, debido a que tiene un impacto en procesos educativos, por medio de plataformas para generar conocimientos. Asimismo, estas herramientas permiten desarrollar contenidos, donde los docentes interactúan con estudiantes, a través de actividades educativas y generan un proceso de investigación sobre temas de interés. Según (Revelo et al., 2018), la educación requiere de escenarios que permiten comunicar de manera efectiva los procesos, debido a que actualmente la virtualidad es una necesidad imperante, para realizar la enseñanza aprendizaje a nivel educativo a través de plataformas educativas dentro de ambientes virtuales.

Desempeño académico

El desempeño académico contribuye al logro de metas, según la planificación y programación de actividades, debido a que permite tener una perspectiva sobre la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes y como se desempeñan ante las actividades académicas que son dirigidas, para lograr una construcción de conocimientos apropiados. Dentro de este contexto, el desempeño académico es el grado de logro de los objetivos de un estudiante dentro del ámbito académico, este involucra la medición del conocimiento a través de calificaciones; con esto se pretende generar competencias básicas que faciliten al alumnado a cumplir pertinentemente su rol social y laboral, por ello a través del desempeño académico se miden las actitudes y aptitudes de los estudiantes como respuesta al proceso educativo y su aplicación en la vida cotidiana (Gavilanes, 2023).

Conclusiones

Con respecto a la integración de ambientes virtuales, los estudiantes se adaptaron oportunamente al uso de plataformas que poseen diversas herramientas virtuales, lo que incide en lograr un desempeño académico apropiado, a través de aprovechar la virtualidad, para administrar el tiempo, jornadas laborales, distancia entre el trabajo, domicilio y centro universitario. También existieron desventajas como falta de recursos económicos, carga familiar, entre otros aspectos relevantes.

Además, la utilización de metodologías educativas a espacios virtuales, contribuyeron a la enseñanza aprendizaje dentro de la virtualidad, a través de la relación directa con procesos educativos entre docentes-estudiantes, al generar conocimientos y desarrollo de habilidades, donde los ambientes virtuales fueron fundamentales en la formación educativa, influyendo en el desempeño eficaz de los estudiantes, en este contexto; la planificación, plataformas virtuales y recursos tecnológicos, que permitieron el desarrollo de actividades académicas dentro del entorno educativo.

En este contexto, es importante que, dentro de la educación presencial la institución educativa, a través de las autoridades competentes, sigan promoviendo la utilización de plataformas y herramientas educativas, para fortalecer el proceso de enseñanza a través de la virtualidad, con el propósito que los estudiantes tengan la oportunidad de entregar tareas en los espacios que posee las plataformas, para elevar el nivel de aprendizaje, ahorro de recursos por impresión de trabajo, debido a que son personas que estudian, trabajan y tienen en muchas ocasiones limitación de recursos económicos.

Referencias

Escudero Nahón, A. (2017). Aportaciones al proceso horizontal de transversalización de la Educación a Distancia en las instituciones de educación superior. *Revista De La Educación Superior*, 46(182), 57-69. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0185-27602017000200057&script=sci_arttext

Gavilanes Sánchez, K. L. (2023). La atención en el desempeño académico de la asignatura de Matemática en los estudiantes de quinto grado de la Unidad Educativa “Nicolás Martínez” de la ciudad de Ambato (Bachelor’s thesis, Universidad Técnica de Ambato-Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación-Carrera de Educación Básica). <http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/37318>

Morales, Miguel (2012). “e-Learning en Guatemala, Perspectivas y Oportunidades para Instituciones Educativas”. SCOPEO, El Observatorio de la Formación en Red. Boletín SCOPEO No. 59. <https://scopeo.usal.es/enfoque-bol-59-e-learning-en-guatemala-perspectivas-y-oportunidades-para-instituciones-educativas/>

Revelo-Sánchez, O., Collazos-Ordóñez, C. A., & Jiménez-Toledo, J. A. (2018). El trabajo colaborativo como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje de la programación: una revisión sistemática de literatura. *Tecnológicas*, 21(41), 115-134. <http://www.scielo.org.co/pdf/teclo/v21n41/v21n41a08.pdf>

Rugeles Contreras, P. A., Mora González, B., & Metaute Paniagua, P. M. (2015). El rol del estudiante en los ambientes educativos mediados por las TIC. *Revista Lasallista de investigación*, 12(2), 132-138. http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=s1794-44492015000200014&script=sci_arttext

Sobre la autora

Ana Maritza Ortega

Es profesora universitaria, graduada a nivel de Maestría en Gerencia de Empresas Agroindustriales en el Centro Universitario del Sur –CUNSUR-, Licenciatura en Administración de Empresas en la Facultad de Ciencias Económicas de la Universidad de San Carlos de Guatemala, en la actualidad estudio el Doctorado en Innovación y Tecnología Educativa, en la Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

Financiamiento de la investigación

Con recursos propios.

Declaración de intereses

Declara no tener ningún conflicto de intereses, que puedan haber influido en los resultados obtenidos o las interpretaciones propuestas.

Derecho de uso

Copyright (c) (2023) Ana Maritza Ortega

Este texto está protegido por la [Licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional](#)



Este texto está protegido por una licencia
[Creative Commons 4.0.](#)

Es libre para compartir, copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato y adaptar el documento, remezclar, transformar y crear a partir del material para cualquier propósito, incluso comercialmente, siempre que cumpla la condición de atribución: debe reconocer el crédito de una obra de manera adecuada, proporcionar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que tiene el apoyo del licenciante o lo recibe por el uso que hace.