



# Estrategias didácticas para fomentar la participación activa en entornos virtuales mediante paisajes de aprendizaje

## Didactic strategies to foster active participation in virtual environments through learning landscapes

Silvia Saborío-Taylor; Alejandra Álvarez-Chaves;  
Stephanie Valdivia-Durán

✉ **Silvia Saborío-Taylor**  
Universidad Nacional de Costa Rica  
Costa Rica  
<https://orcid.org/0000-0001-5295-9123>  
[silvia.saborio.taylor@una.ac.cr](mailto:silvia.saborio.taylor@una.ac.cr)

**Alejandra Álvarez-Chaves**  
Universidad Nacional de Costa Rica  
Costa Rica  
<https://orcid.org/0000-0001-8243-15>  
[alejandra.alvarez.chaves@una.ac.cr](mailto:alejandra.alvarez.chaves@una.ac.cr)

**Stephanie Valdivia-Durán**  
Universidad Nacional de Costa Rica  
Costa Rica  
<https://orcid.org/0009-0000-9303-5728>  
[stephanie.valdivia.duran@una.ac.cr](mailto:stephanie.valdivia.duran@una.ac.cr)

Recibido: 01- 02-2025  
Aceptado: 28 - 02-2025  
Publicado: 10 - 03 -2025

### Cómo citar este texto:

Saborío-Taylor, S., Álvarez-Chaves, A., & Valdivia-Durán, S. (2025). Didactic strategies to foster active participation in virtual environments through learning landscapes. *Revista Panamericana de Pedagogía*, 40, e3378. <https://doi.org/10.21555/rpp.3378>

### Resumen

El presente artículo explora el impacto de los paisajes de aprendizaje como estrategia didáctica para fomentar la participación activa del estudiantado en el módulo de Praxis Pedagógica de un programa de posgrado. El estudio destaca cómo los paisajes de aprendizaje

Este trabajo está bajo una licencia Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0).



pueden atender la diversidad educativa al integrar recursos multimedia, actividades interactivas y un enfoque reflexivo que promueva la colaboración y la participación activa. La investigación, de carácter exploratorio y con un enfoque cualitativo, se desarrolló en cuatro etapas: diseño del paisaje de aprendizaje, implementación en un entorno virtual, recopilación de datos a través de cuestionarios pre y post implementación, así como el análisis de las interacciones en plataformas digitales. Participaron nueve estudiantes del módulo, y los datos fueron analizados de manera cualitativa para comprender las percepciones y experiencias del estudiantado. Los resultados mostraron que los paisajes de aprendizaje mejoraron significativamente la participación activa, incrementaron la motivación y el interés por los contenidos, y facilitaron la autorregulación. Además, se destacó la importancia de integrar estrategias innovadoras que personalicen el aprendizaje y fomenten la interacción colaborativa en entornos digitales. Este estudio concluye que los paisajes de aprendizaje representan una herramienta eficaz para transformar las dinámicas educativas en entornos virtuales de posgrado.

**Palabras clave:** Estrategias; Participación; Aprendizaje virtual; Enseñanza superior.

### **Abstract**

This article explores the impact of learning landscapes as a teaching strategy to promote active student participation in the Pedagogical Praxis module of a graduate program. The study highlights how learning landscapes can address educational diversity by integrating multimedia resources, interactive activities, and a reflective approach that promotes collaboration and active participation. The exploratory, qualitative research research was conducted in four stages: design of the learning landscape, implementation in a virtual environment, data collection through pre- and post-implementation surveys, and analysis of interactions on digital platforms. Nine students from the module participated, and the data were analyzed qualitatively to understand the perceptions and experiences of the students. The results showed that learning landscapes significantly improved active participation, increased motivation and interest in the content, and facilitated self-regulation. Additionally, the importance of integrating innovative strategies to personalize learning and foster collaborative interaction in digital environments was emphasized. This study concludes that learning landscapes are an effective tool for transforming educational dynamics in graduate virtual environments.

**Keywords:** Strategies; Participation; Virtual learning; Higher education.

## INTRODUCCIÓN

En el contexto educativo contemporáneo, los entornos virtuales han adquirido gran relevancia, especialmente en programas de posgrado. Las Instituciones de Educación Superior (IES) a nivel global tienen un papel fundamental para acortar la brecha de desarrollo. Una de las formas para lograrlo es mediante el aumento de la transferencia de conocimiento a través de las fronteras. Colaborando para encontrar soluciones conjuntas, las universidades pueden fomentar la circulación de profesionales y contribuir al progreso global. De esta forma, las modalidades virtuales a nivel de posgrado surgen como una respuesta innovadora. Esta nueva visión y modelo educativo permite ampliar el alcance de la educación superior, facilitando un proceso de aprendizaje adaptado a las demandas de una sociedad en constante cambio (Román, 2019).

Adicionalmente, con la evolución de las tecnologías digitales, las universidades han adoptado plataformas en línea para ofrecer una educación más flexible y accesible. La educación a distancia, por ejemplo, combina sesiones presenciales y virtuales en distintos porcentajes según la institución, permitiendo al estudiantado gestionar su tiempo, espacio y ritmo de aprendizaje sin necesidad constante de conexión a internet o dispositivos tecnológicos. Generalmente, se basa en materiales físicos y comunicación diferida. Por otro lado, la educación en línea se desarrolla completamente en entornos digitales, donde docentes y estudiantes interactúan a través de plataformas tecnológicas en sesiones sincrónicas, requiriendo conexión a internet y coincidencia horaria para la participación en tiempo real. En contraste, la educación virtual se caracteriza por su funcionamiento asincrónico, lo que significa que no es necesario que docentes y estudiantes coincidan en horarios específicos. Este modelo, basado exclusivamente en recursos tecnológicos como computadoras, tabletas y plataformas multimedia, comparte similitudes con la educación a distancia, pero depende completamente de herramientas digitales para el acceso a materiales y actividades académicas (Ibáñez, 2020).

Dado este panorama de modalidades educativas, los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) emergen como una solución integradora que combina elementos de la educación a distancia, en línea y virtual, optimizando la enseñanza a través de plataformas digitales interactivas. Los EVA no solo facilitan la gestión de contenidos y la comunicación entre docentes y estudiantes, sino que también ofrecen espacios diseñados para fomentar el aprendizaje autónomo, la colaboración y la participación activa. Su flexibilidad permite combinar múltiples herramientas para ofrecer experiencias de aprendizaje tanto sincrónicas como asincrónicas, adaptadas a las necesidades del estudiantado (Ortega-Sánchez, 2024), brindando acceso a recursos educativos en diversos formatos y promoviendo estrategias didácticas innovadoras. En este contexto, su relevancia radica en la capacidad de personalizar el aprendizaje y mejorar la experiencia formativa en entornos digitales, lo que los convierte en una herramienta clave para la educación superior y otras ofertas académicas.

Sin embargo, los EVA presentan desafíos importantes en términos de garantizar y mantener una participación activa del estudiantado. La transición de la educación presencial a la virtual no siempre asegura el mismo nivel de compromiso y participación, lo que puede afectar negativamente el proceso de aprendizaje. Flores-Fernández y Durán-Ri-

quelme (2022) enfatizan la participación activa y el protagonismo del estudiantado en un entorno en línea como elementos esenciales para lograr resultados positivos en el proceso de aprendizaje. No obstante, los autores recalcan que diversas experiencias de clases virtuales a nivel de educación superior han demostrado que suele haber una baja interacción entre estudiantes y docentes, entre el propio estudiantado, e incluso entre los contenidos y recursos disponibles.

En este escenario, es crucial explorar y evaluar nuevas estrategias didácticas que puedan fomentar una participación más activa y significativa en participantes dentro de las modalidades en línea. Rivera-Tejada et al. (2023) apuntan hacia la necesidad de la docencia universitaria para aplicar estrategias adecuadas a los entornos virtuales, es decir, técnicas que sistematicen de manera eficiente el proceso de enseñanza y aprendizaje. En este proceso intervienen docentes, estudiantes, el contenido del curso, el contexto de aprendizaje y las estrategias didácticas.

Asimismo, la implementación de estrategias didácticas basadas en el Aprendizaje Activo (AA) enfatizan la importancia de la participación activa del estudiantado y su contribución tanto individual como grupal, promoviendo la compenetración con compañeros, a menudo desconocidos en el entorno virtual, mediante herramientas tecnológicas que faciliten esta conexión. Para ello, fomentar la actividad de cada participante es determinante en entornos virtuales, ya que involucra la aceptación de responsabilidades, la autorregulación en su propio aprendizaje y la colaboración mutua, siendo incentivos para mantener la motivación en actividades propias de la dinámica (Boada y Mayorca, 2019).

Para Mendoza-Zambrano et al. (2023), el AA tiene como objetivo principal ofrecer las condiciones, tareas y estímulos necesarios para desarrollar habilidades en la búsqueda de información, el análisis, la síntesis, la resolución de problemas, la discusión y la expresión. Para alcanzar este objetivo, es crucial que el estudiantado reflexione sobre lo que aprenden y lo aplique de manera efectiva. El propósito esencial de esta metodología es lograr que las personas participantes se conecten con los objetivos de aprendizaje, los temas y el material de estudio, y que intervengan activamente en el aula y colaboren entre sí. Por consiguiente, las estrategias aplicadas para ampliar su conocimiento y comprensión deben estar claramente definidas. Aunque estas pueden variar en forma y contenido, todas tienen en común que fomentan la reflexión del estudiantado sobre la tarea y su propósito, promoviendo así un pensamiento crítico de nivel superior.

En cuanto a las estrategias didácticas aplicadas a entornos virtuales, es importante tener en cuenta que, al igual que en la educación presencial, es necesario planificar y diseñar cuidadosamente las experiencias de enseñanza y aprendizaje. En los entornos virtuales, estos espacios deben organizarse incorporando materiales didácticos que presenten el conocimiento en formatos variados como textos, imágenes, vídeos, y foros, convirtiéndose en espacios de comunicación e interacción entre estudiantes y docentes. De este modo, las personas participantes no solo reciben contenidos, sino que también realizan tareas y actividades diversas. El profesorado, por su parte, debe motivar, orientar y evaluar tanto la participación social como la producción intelectual de cada estudiante (Rivera-Tejada et al., 2023).

Es entonces competencia del profesorado facilitar y co-crear los escenarios educativos para asegurar no solo un aprendizaje significativo, sino activo. Dado el constante flujo de conocimientos, la docencia debe actuar como facilitadores y mediadores del aprendizaje para garantizar tanto la profundidad como la durabilidad del aprendizaje. En el contexto del AA, la función principal del profesor es crear un entorno de aprendizaje seguro que estimule el interés y fomente la participación (Chaunay-Guanca et al., 2023).

En ese sentido, el uso de las tecnologías digitales amplía las oportunidades a través del aprendizaje personalizado, la participación, la accesibilidad y la colaboración. Así, el estudiantado puede generar propuestas autodidactas y flexibles, situadas en contexto y basadas en proyectos o experiencias de interés propio. De acuerdo con Macías-Arias et al. (2020), estas tecnologías permiten también al estudiantado acceder no solo a contenidos estáticos, sino también a experiencias de aprendizaje activo e interactivo, logrando una verdadera interacción entre participantes en las diversas sesiones de aprendizaje.

Una de las estrategias emergentes en el ámbito educativo, apoyada por el empleo de tecnologías digitales es el uso de paisajes de aprendizaje. De acuerdo con Mosquera-Gen-de (2019), los paisajes de aprendizaje son representaciones visuales de una asignatura o una parte de ella, dependiendo del alcance deseado. Se trata de sitios *web* de naturaleza eminentemente gráfica, que incluyen enlaces a otras páginas, recursos o mini paisajes. Estos paisajes permiten crear escenarios personalizados en mundos simbólicos, fomentando la autonomía, motivación e imaginación de cada estudiante, y atendiendo a la diversidad y al ritmo individual de aprendizaje de cada quien.

Adicionalmente, los paisajes de aprendizaje desempeñan un papel fundamental en el apoyo al proceso de aprendizaje, ya que permiten el diseño de una experiencia educativa más personalizada e interactiva (Saborío-Taylor, 2025). Estos entornos ofrecen una plataforma estructurada pero flexible, donde el estudiantado puede acceder a una amplia variedad de recursos y actividades adaptadas a sus necesidades individuales, promoviendo así no solamente un aprendizaje significativo y autónomo, sino también ofreciendo espacios de interacción colaborativa y de construcción del conocimiento desde un enfoque dinámico y contextualizado.

Siendo así, en un paisaje de aprendizaje el profesorado diseña experiencias que delimitan los objetivos a alcanzar, las herramientas de evaluación y los productos de cada actividad (Hernando-Calvo, 2015). Este enfoque permite estructurar el proceso de enseñanza de manera flexible y adaptada a las necesidades del estudiantado, promoviendo una participación activa en su propio aprendizaje.

Por tanto, un paisaje de aprendizaje puede visualizarse como un mundo o una ruta compuesta por distintos espacios o caminos que los estudiantes deben recorrer, ya sea en un orden determinado o con libertad de exploración. En este trayecto, los contenidos y actividades se integran de manera estratégica, permitiendo que el aprendizaje ocurra de forma progresiva e interconectada. Cada espacio dentro del paisaje representa una oportunidad para interactuar con diferentes tipos de recursos, desarrollar habilidades y aplicar conocimientos en contextos diversos. De esta manera, el diseño del paisaje de aprendizaje no solo organiza el acceso a la información, sino que también motiva al estudiantado a

asumir un rol activo, fomentando la autonomía, la reflexión crítica y la toma de decisiones en su proceso formativo.

En un paisaje de aprendizaje, los contenidos se trabajan intentando abarcar el mayor número de estilos de aprendizaje posibles para que el estudiantado, desde sus diversas habilidades, pueda adquirir los conocimientos. Además, las actividades se programan de acuerdo a los distintos estados cognitivos de la persona: recordar, comprender, aplicar, analizar, evaluar y crear. Cabe destacar que, mientras otras metodologías tradicionales se centran en los tres primeros niveles, el diseño de los paisajes de aprendizaje exige considerar prioritariamente las habilidades del orden superior: crear, analizar y evaluar, dando especial énfasis en la creatividad. De esta forma, se logra un aprendizaje significativo, ya que no solo se trata de que el usuario acumule conocimientos, sino también de que los aplique activa y colaborativamente (Zomeño, 2019).

El Equipo Observatorio Profuturo (2022) propone una serie de ventajas que se resaltan a partir la implementación de paisajes de aprendizaje y de las diversas estrategias didácticas que permiten desarrollar:

- Facilitan la atención individualizada del estudiantado al responder a sus necesidades proporcionándoles un entorno audiovisual, intuitivo y funcional que permite captar su atención, haciendo más atractivos los contenidos, logrando una mayor retención de los conceptos y potenciando su competencia digital.
- Aumentan la motivación por el aprendizaje al proporcionar un entorno que combina elementos lúdicos con un diseño instructivo adecuado con actividades que son, a la vez un reto y una motivación para el estudiantado.
- Permiten un protagonismo autónomo de aprendizaje del estudiantado al brindar oportunidades para aprender haciendo, con una guía desde la docencia, que acompaña en el viaje de exploración y descubrimiento. La flexibilidad de los paisajes de aprendizaje permite que cada alumno utilice los contenidos y resuelva los retos que se le plantean en función de su forma de aprender. Así, pasa de ser un sujeto pasivo a un agente activo de su proceso de aprendizaje.
- Desarrollan la competencia digital del profesorado y estudiantado desde el pensamiento crítico y el comportamiento seguro y ético en el entorno digital.

De este modo, los paisajes de aprendizaje se visualizan como entornos educativos dinámicos y multifacéticos que integran diversos recursos y actividades de aprendizaje, diseñados para promover la exploración, la colaboración y la reflexión crítica. Es importante destacar que su función no es solo transmitir conocimientos, sino también involucrar activamente al estudiantado en su propio proceso de aprendizaje, facilitando la construcción de saberes de manera significativa y contextualizada.

Como consecuencia, debido a la efectividad de las estrategias didácticas que se pueden explotar a partir de la implementación de los paisajes de aprendizaje en entornos virtuales es necesario desarrollar una exploración profunda, particularmente en el contexto de la educación superior. Debido a esto, la presente investigación tiene como objetivo general explorar el impacto de los paisajes de aprendizaje como estrategia didáctica en la participación activa del estudiantado en entornos virtuales, específicamente en el mó-

dulo de Praxis Pedagógica de la Maestría en Educación con Énfasis en el Aprendizaje del Inglés. Para alcanzar este objetivo, se plantean tres objetivos específicos: identificar las contradicciones y desafíos existentes en la participación activa del estudiantado en entornos virtuales, diseñar un paisaje de aprendizaje que promueva un enfoque participativo y reflexivo, y evaluar el impacto de dicho paisaje en la participación estudiantil. A través de un enfoque dialéctico-crítico, este estudio no solo pretende ofrecer una comprensión profunda de las dinámicas de participación en entornos virtuales, sino también contribuir a la transformación de las prácticas educativas en dichos contextos.

## METODOLOGÍA

La investigación se desarrolló bajo un enfoque exploratorio con una metodología cualitativa. Con un alcance exploratorio, el proceso investigativo se aplica a fenómenos que no han sido previamente estudiados y se busca examinar sus características (Ramos-Galarza, 2020). Dado que el concepto de paisajes de aprendizaje es relativamente innovador en el contexto seleccionado, el enfoque exploratorio permitió investigar de manera flexible y abierta, adaptándose a los descubrimientos emergentes durante el proceso de investigación. La implementación de métodos cualitativos conllevó a una triangulación de datos que fortaleció la validez y confiabilidad de los resultados, ofreciendo una perspectiva diferente pero complementaria del fenómeno estudiado.

Esta metodología permitió obtener una visión integral del impacto de los paisajes de aprendizaje en la participación activa del estudiantado en entornos virtuales, específicamente en el módulo de Praxis Pedagógica de la Maestría en Educación con Énfasis en el Aprendizaje del Inglés. Pero, además, conllevó una comprensión exhaustiva del impacto de los paisajes de aprendizaje, proporcionando una base sólida para futuras investigaciones y mejoras en el diseño instruccional y gráfico de entornos virtuales.

### Participantes

En esta investigación participaron nueve estudiantes matriculados en el módulo de Praxis Pedagógica de la Maestría en Educación con Énfasis en el Aprendizaje del Inglés. Las personas participantes representaban una diversidad etaria, lo que permitió obtener una variedad de perspectivas y experiencias sobre el impacto de los paisajes de aprendizaje en entornos virtuales. Esta diversidad en edad fue un factor significativo, ya que permitió analizar cómo diferentes grupos etarios interactuaban con las herramientas y estrategias didácticas propuestas. Cada participante contribuyó con su visión única, enriqueciendo así los resultados y conclusiones de la investigación.

### Instrumentos

Para la presente investigación se utilizaron diferentes técnicas e instrumentos con el objetivo de medir cambios en la percepción y nivel de participación activa del estudiantado, así como evaluar el impacto del paisaje de aprendizaje en esta participación. La Tabla 1 incluye las técnicas e instrumentos aplicados y su descripción, así como el objetivo específico de investigación con el cual cada uno de ellos se alinea.

**Tabla 1**  
*Técnicas e instrumentos de investigación*

Instrumento o técnica	Descripción	Objetivo específico
Cuestionario pre implementación	Evaluar la percepción y el nivel de participación activa del estudiantado en cursos o módulos virtuales anteriores.	Identificar desafíos existentes en la participación activa del estudiantado en entornos virtuales de aprendizaje.
Cuestionario post implementación	Medir los cambios en la percepción y nivel de participación activa tras la implementación del paisaje de aprendizaje.	Evaluar el impacto del paisaje de aprendizaje en la participación activa del estudiantado en un entorno virtual.
Estudio de caso: Análisis de contenido de interacciones en plataformas virtuales	Evaluar el tipo y la calidad de las interacciones, la frecuencia de la participación y la colaboración entre participantes.	Evaluar el impacto del paisaje de aprendizaje en la participación activa del estudiantado en un entorno virtual.

De esta forma, se diseñaron y aplicaron dos cuestionarios, uno antes y otro después de la implementación del paisaje de aprendizaje. El instrumento inicial se enfocó en evaluar la percepción y el nivel de participación activa del estudiantado en cursos o módulos virtuales anteriores. El mismo combinó preguntas cerradas con escalas tipo Likert y dicotómicas (sí/no) para medir la participación activa, motivación y percepción sobre los paisajes de aprendizaje en entornos virtuales. Dado el tamaño de la muestra (9 estudiantes), los resultados tienen un enfoque cualitativo, permitiendo una comprensión profunda de sus experiencias y percepciones en lugar de establecer generalizaciones estadísticas. El cuestionario fue respondido por las 9 personas participantes del módulo, lo que permitió obtener una visión inicial del contexto y la participación activa del estudiantado en cursos virtuales anteriores. Este instrumento permitió establecer una línea base de la participación estudiantil, identificando sus actitudes y experiencias previas en entornos virtuales.

El cuestionario final, administrado al término del módulo, se centró en medir los cambios en la percepción y nivel de participación activa tras la implementación del paisaje de aprendizaje. El instrumento fue diseñado con un enfoque estructurado para evaluar la participación activa del estudiantado en el entorno virtual y su experiencia con los paisajes de aprendizaje en el módulo de Praxis Pedagógica. Se emplearon preguntas cerradas con escalas tipo Likert para medir la frecuencia de interacción en foros y actividades colaborativas, el nivel de motivación y el grado de utilidad percibida de los recursos del paisaje de aprendizaje. Asimismo, se incluyó una pregunta abierta para recopilar comentarios adicionales sobre la experiencia del estudiantado, permitiendo así un análisis más profundo de sus percepciones. Aunque 7 de las 9 personas participantes completaron el formulario, esta muestra sigue siendo representativa y aporta información valiosa sobre el impacto del paisaje de aprendizaje. A diferencia del cuestionario inicial, que se aplicó durante una sesión sincrónica y obtuvo una respuesta completa, el cuestionario posterior se administró de forma asincrónica, lo que pudo haber influido en la menor tasa de respuesta

al no garantizar la participación inmediata del estudiantado. Los resultados obtenidos de ambos cuestionarios fueron comparados para evaluar el impacto del paisaje de aprendizaje en la participación activa del estudiantado.

Se realizó también un estudio de caso instrumental, centrado en el análisis de las interacciones del estudiantado en la plataforma virtual *Padlet* a lo largo de las 12 semanas del módulo de Praxis Pedagógica. Este tipo de estudio no se limita a la descripción de un caso particular, sino que busca generar conocimiento más amplio a partir del análisis de situaciones específicas. En este sentido, el caso de *Padlet* sirve como un recurso para profundizar en la comprensión de la participación activa en entornos virtuales, contribuyendo al refinamiento de estrategias didácticas y la optimización del paisaje de aprendizaje. Como señala Jiménez-Chaves (2022), los estudios de caso instrumental permiten examinar un fenómeno en profundidad para derivar afirmaciones más amplias sobre el objeto de estudio, utilizando el caso como un medio para comprender patrones y tendencias replicables en otros contextos educativos.

Esta exploración en el estudio de caso instrumental se centró en evaluar el tipo y la calidad de las interacciones, la frecuencia de la participación y la colaboración entre participantes. A través del análisis de contenido, se evaluaron las contribuciones realizadas en cada micropaisaje. Este análisis permitió observar de manera objetiva el comportamiento y la dinámica de participación activa de cada participante, proporcionando datos cualitativos sobre el impacto del paisaje de aprendizaje en sus interacciones virtuales.

Cabe destacar que la investigación en su totalidad se llevó a cabo siguiendo estrictas consideraciones éticas: ambos cuestionarios fueron completamente anónimos, y la participación fue voluntaria, garantizando así la libertad de decisión de las personas involucradas. Además, se aseguró que los datos obtenidos fueran utilizados exclusivamente con fines investigativos, respetando la confidencialidad e integridad de las personas participantes.

## Procedimiento

El procedimiento de la investigación se estructuró en cuatro etapas claramente definidas, con el propósito de asegurar un proceso organizado y sistemático. La primera etapa consistió en la planificación y diseño del paisaje de aprendizaje, donde se crearon los materiales y actividades didácticas específicas para el módulo de Praxis Pedagógica. La segunda etapa implicó la implementación del paisaje de aprendizaje en el entorno virtual del curso, asegurando su accesibilidad y funcionalidad para todos los estudiantes. En la tercera etapa, se aplicaron cuestionarios pre y post implementación y se llevó a cabo un estudio de caso instrumental. La cuarta y última etapa se centró en el análisis de datos, evaluando tanto las respuestas de los cuestionarios como las interacciones para determinar el impacto del paisaje de aprendizaje en la participación activa del estudiantado. Establecer estas etapas permitió un enfoque metódico, facilitando la recolección y análisis de datos de manera ordenada y eficiente.

### *Etapa 1: Planificación y diseño del paisaje de aprendizaje*

El proceso de planificación y diseño instruccional del paisaje de aprendizaje para el módulo de Praxis Pedagógica se organizó cuidadosamente para garantizar una experiencia educativa enriquecedora y coherente. Los contenidos se estructuraron en micropaisajes, cada uno abordando temas fundamentales del módulo: a) reflexión dialógica de la docencia, b) mediación pedagógica en la diversidad de los contextos educativos, y c) sistematización de la práctica docente. Estos temas se distribuyeron a lo largo de las 12 semanas del curso, con cada semana representada por un micro paisaje específico. La figura 1 hace referencia a esta distribución del paisaje de aprendizaje con las 12 semanas incluidas y otras semanas alusivas a cada uno de los temas del módulo.

**Figura 1**

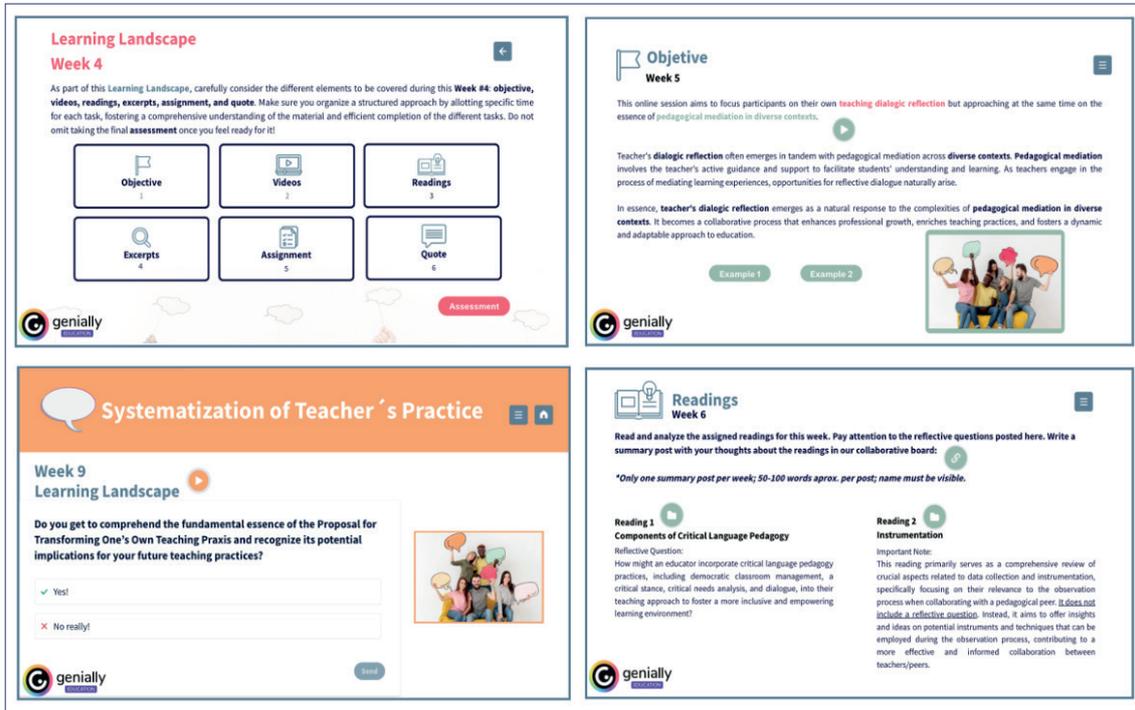
*Distribución del paisaje de aprendizaje y otras semanas según los temas del módulo.*



Fuente: Elaboración propia

De esta forma, el paisaje de aprendizaje se compuso de 12 rutas semanales, cada una siguiendo los principios del diseño instruccional para asegurar que los usuarios se familiarizaran e identificaran con la dinámica del paisaje desde el inicio. Cada micropaisaje incorporó diversos elementos multimedia, como audio, texto y video, además de espacios de comunicación y autoreflexión, como foros y pizarras colaborativas, proporcionando herramientas y oportunidades para fomentar la participación activa del estudiantado. La Figura 2 ilustra diversas secciones de diferentes micropaisajes las cuales se apoyan de elementos multimedia, que, a su vez, direccionan a pizarras colaborativas.

**Figura 2**  
Secciones de micro paisajes.

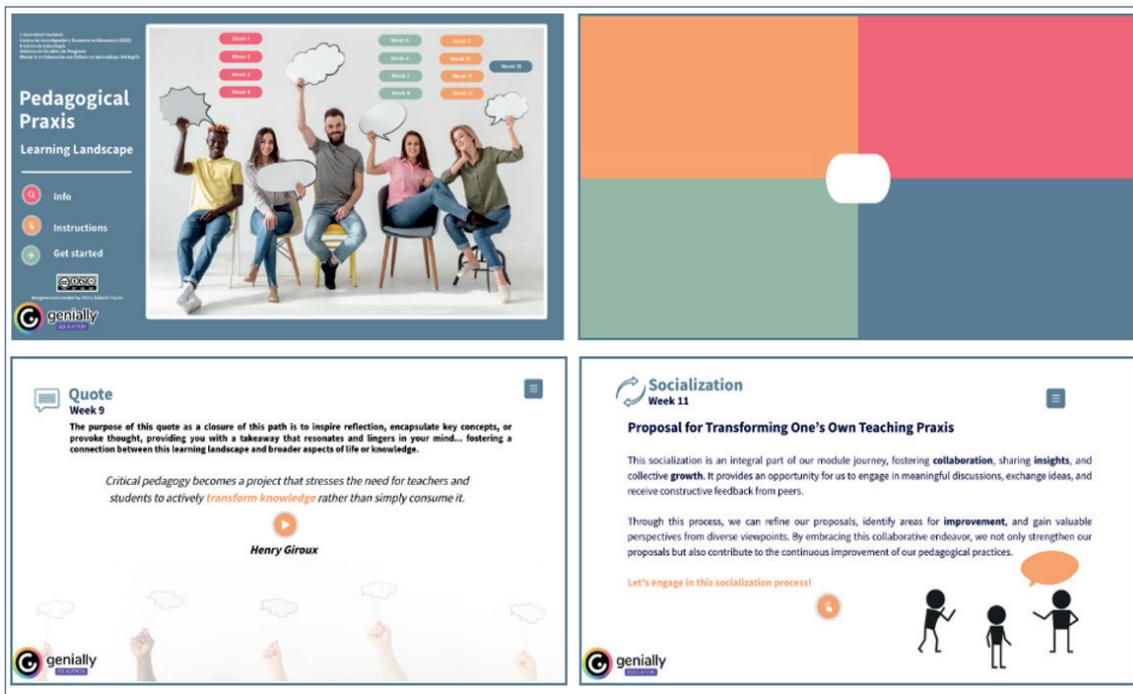


Fuente: Elaboración propia

Por otra parte, el diseño gráfico del paisaje de aprendizaje se adaptó cuidadosamente a la esencia del módulo, utilizando una paleta de cuatro colores base que se mantuvo constante a lo largo de todos los micropaisajes. Cada color representó un contenido específico, logrando una unidad gráfica integral. La metáfora pedagógica elegida para representar los procesos dialógicos reflexivos sobre la praxis educativa consistió en burbujas de diálogo, distribuidas a lo largo del paisaje de aprendizaje. Estas burbujas simbolizaban los procesos reflexivos y de interacción, creando una representación visual coherente y significativa del enfoque educativo del módulo. La figura 3 hace referencia a la armonización del diseño gráfico del paisaje de aprendizaje según la paleta de colores utilizada y la metáfora pedagógica según la temática principal del módulo.

Figura 3

Armonización del diseño gráfico según la temática del módulo.



Fuente: Elaboración propia

Para el diseño del paisaje de aprendizaje se utilizó la herramienta *Genially* debido a su versatilidad y facilidad para crear un entorno interactivo. *Genially* permitió integrar multimedia de manera eficiente y desarrollar un entorno educativo atractivo y dinámico, facilitando la creación de micropaisajes que no solo eran visualmente estimulantes, sino también funcionales y accesibles para todos los estudiantes. La capacidad de *Genially* para combinar diferentes tipos de contenido y su facilidad de uso fueron cruciales para la implementación exitosa de este innovador paisaje de aprendizaje.

### *Etapa 2: Implementación del paisaje de aprendizaje*

El proceso de implementación del paisaje de aprendizaje en el módulo de Praxis Pedagógica se llevó a cabo con los 9 estudiantes matriculados a lo largo de 12 semanas. Esta implementación combinó sesiones sincrónicas y asincrónicas para maximizar la flexibilidad y efectividad del aprendizaje.

Durante las 12 semanas, se realizaron 3 sesiones sincrónicas. Estas sesiones fueron programadas estratégicamente al inicio, en la mitad, y al final del módulo. La primera sesión sincrónica se utilizó para presentar el paisaje de aprendizaje, explicar su estructura y objetivos, y familiarizar a los estudiantes con las herramientas y recursos disponibles. La segunda sesión sincrónica, celebrada a la mitad del curso, permitió al estudiantado compartir sus experiencias hasta ese momento, discutir desafíos y recibir retroalimentación en tiempo real, entre otros temas. La última sesión sincrónica sirvió para reflexionar sobre todo el proceso de aprendizaje, evaluar los logros alcanzados y discutir los resultados de las actividades.

Las 9 sesiones restantes fueron asincrónicas, diseñadas para fomentar la autorregulación y la participación activa de cada estudiante. Cada semana, las personas participantes accedieron a un nuevo micropaisaje temático que incluía actividades interactivas, recursos multimedia (audio, texto y video) y espacios de comunicación y reflexión (foros y pizarras colaborativas). Estas sesiones asincrónicas les permitieron gestionar su tiempo de manera autónoma, completar tareas a su propio ritmo y participar en discusiones en línea.

En todas las semanas, el paisaje de aprendizaje promovió la autorregulación del estudiantado, alentando a establecer sus propios objetivos de aprendizaje, monitorear su progreso y reflexionar sobre su desempeño. Además, se incentivó la participación activa mediante actividades diseñadas para involucrar una interrelación hacia el aprendizaje colaborativo, la resolución de problemas y la aplicación práctica de los conceptos aprendidos. Cabe destacar que esta combinación de sesiones sincrónicas y asincrónicas, junto con el diseño interactivo y atractivo del paisaje de aprendizaje, creó un entorno de aprendizaje dinámico y participativo, permitiendo al estudiantado desarrollar habilidades de autorregulación y una participación activa en su proceso educativo.

### *Etapa 3: Aplicación de cuestionarios y análisis de contenido*

La recopilación de datos se llevó a cabo mediante la aplicación de cuestionarios antes y después de la implementación del paisaje de aprendizaje para medir cambios en la percepción y nivel de participación activa del estudiantado. Además, se realizó un análisis de contenido de las interacciones en las plataformas virtuales utilizadas durante el módulo, evaluando las contribuciones en las pizarras colaborativas para determinar el impacto del paisaje de aprendizaje en la participación activa del estudiantado.

### *Etapa 4. Análisis de datos*

El análisis de datos se realizó mediante un enfoque cualitativo. Los datos obtenidos de los cuestionarios pre y post implementación se analizaron utilizando estadísticas descriptivas para identificar cambios en la percepción y participación activa del estudiantado. Los datos provenientes del estudio de caso instrumental sobre el análisis de contenido de las interacciones en las plataformas virtuales, se codificaron y categorizaron para identificar patrones, temas recurrentes y la profundidad de la participación activa. Esta combinación de métodos permitió una comprensión integral del impacto del paisaje de aprendizaje en el módulo de Praxis Pedagógica.

## **ANÁLISIS DE RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

Los resultados obtenidos proporcionan una visión detallada del impacto de los paisajes de aprendizaje en la participación activa del estudiantado en el módulo de Praxis Pedagógica. Estos resultados ofrecen una comprensión integral de cómo el diseño e implementación de paisajes de aprendizaje pueden fomentar un entorno educativo más interactivo y efectivo.

## Cuestionario pre implementación

Respecto al cuestionario pre implementación, los resultados expuestos en la tabla 2 revelan que, en los cursos virtuales anteriores, el 33.3% del estudiantado siempre participaron activamente en los foros de discusión y en la interacción con compañeros mediante herramientas colaborativas como chats, foros, pizarras colaborativas o grupos de trabajo. Sin embargo, solo el 50% reportó un nivel moderado de compromiso con las actividades y tareas asignadas. En cuanto a la motivación, el 66.7% se sintió moderadamente motivado, con su participación fluctuando según el interés en los temas tratados. Además, el 50% expresó satisfacción con su propio nivel de participación en los cursos virtuales anteriores. Notablemente, el 100% indicó que no habían utilizado paisajes de aprendizaje en cursos o módulos anteriores, lo que destaca la novedad y potencial impacto de esta metodología en su experiencia educativa.

**Tabla 2**

Cuestionario sobre Participación Activa y Experiencia con Paisajes de Aprendizaje en Entornos Virtuales

Frecuencia	Descriptor
33.3% Siempre	Participación activa en los foros de discusión en cursos virtuales anteriores.
33.3% Siempre	Interacción con compañeros a través de herramientas de colaboración (como chats, foros, pizarras colaborativas o grupos de trabajo) en los cursos virtuales anteriores.
50% Moderado	Nivel de compromiso con las actividades y tareas asignadas en los cursos virtuales anteriores.
66.7% Moderadamente motivado	Participación según el interés en los temas tratados en los cursos virtuales anteriores.
50% Satisfecho	Nivel de satisfacción con su propio nivel de participación en los cursos virtuales anteriores.
100% No	Utilización de paisajes de aprendizaje (entornos de aprendizaje integrados con múltiples recursos y actividades interactivas) en cursos o módulos anteriores.

A partir de la encuesta inicial, se subraya cómo no se logra alcanzar ni siquiera el 50% de frecuencia en cuanto a la participación activa del estudiantado en las diversas dinámicas de cursos virtuales anteriores, donde no se había interactuado antes con paisajes de aprendizaje. Esto supone entonces la búsqueda de estrategias didácticas que logren potenciar la participación activa del estudiantado en los entornos virtuales. En este sentido, Ortiz-Aguilar et al. (2020) destacan que los entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje requieren de estrategias didácticas que fomenten la construcción de conocimiento, la cooperación y la interacción entre los participantes, enfatizando la necesidad de docentes competentes que medien la actividad pedagógica. Por ende, estas estrategias representan una oportunidad clave para transformar la dinámica del proceso educativo y promover sistemas de aprendizaje más significativos en espacios digitales.

## Cuestionario post implementación

Con base en los resultados obtenidos del cuestionario aplicado post implementación, la tabla 3 muestra cómo los resultados reflejan una valoración positiva del paisaje de aprendizaje en el módulo de Praxis Pedagógica. De esta forma, un 57.1% de los participantes indicó una participación activa constante en foros de discusión y herramientas colaborativas, mientras que el mismo porcentaje calificó como moderado su compromiso con las actividades asignadas. La utilidad de los recursos del paisaje de aprendizaje fue destacada, con un 85.7% de respuestas indicando que estos fueron extremadamente útiles para comprender los temas del módulo. Además, un 71.4% reportó una alta motivación al participar en las actividades interactivas, incrementando su interés por los contenidos del módulo. La diversidad de recursos fue calificada como excelente por el 71.4% de los participantes, y el 42.9% consideró que el paisaje facilitó en gran medida su participación activa, mostrando el impacto positivo de esta estrategia didáctica.

**Tabla 3**

*Cuestionario sobre participación activa y experiencia con paisajes de aprendizaje en el módulo Praxis Pedagógica*

Frecuencia	Descriptor
57.1% Siempre	Participación activa en los foros de discusión en el módulo de Praxis Pedagógica
57.1% Siempre	Interacción con compañeros a través de herramientas de colaboración (como chats, foros, pizarras colaborativas o grupos de trabajo) en el módulo de Praxis Pedagógica
57.1% Moderado	Nivel de compromiso con las actividades y tareas asignadas en el módulo de Praxis Pedagógica
85.7% Extremadamente útiles	Utilidad de los recursos del paisaje de aprendizaje para comprender los temas del módulo Praxis Pedagógica
71.4% Siempre	Participación en las actividades interactivas del paisaje de aprendizaje del módulo Praxis Pedagógica
71.4% Muy motivado	Motivación al participar en las actividades del paisaje de aprendizaje del módulo Praxis Pedagógica
71.4% Mucho	Incremento de interés por los temas del módulo a partir del paisaje de aprendizaje
71.4% Excelente	Calificación de la diversidad de recursos y formas de representación en el paisaje de aprendizaje
42.9% - 42% En gran medida - Mucho	Nivel de facilitación de participación activa en el módulo a través del paisaje de aprendizaje.

En términos generales, los resultados evidencian que el paisaje de aprendizaje implementado en el módulo de Praxis Pedagógica tuvo un impacto positivo en la experiencia de aprendizaje del estudiantado. La participación activa en actividades colaborativas y foros mostró una mejora sustancial en comparación con dinámicas previas, lo que indica que el enfoque

interactivo y reflexivo del paisaje contribuyó a un mayor compromiso. Este hallazgo se alinea con otros estudios que resaltan la efectividad de estrategias dinámicas para incrementar la motivación y la interacción en entornos virtuales. En ese sentido, Castro-Benavides et al. (2023) señalan que actividades interactivas pueden mejorar el aprendizaje, la motivación y el compromiso del estudiantado en diferentes niveles educativos y contextos culturales.

La alta calificación otorgada a la utilidad y diversidad de los recursos resalta su efectividad para abordar diferentes estilos de aprendizaje y fomentar el interés en los temas del módulo. En esta línea, Freire-Mora et al. (2024) puntualizan en cómo el diseño de contenidos interactivos desempeña un papel clave en la captación de la atención estudiantil y la promoción de un aprendizaje activo. Estos materiales incluyen recursos como videos, simulaciones, juegos educativos y actividades que fomentan la participación activa de los estudiantes. Este enfoque, al integrar diversas formas de interacción, favorece una experiencia de aprendizaje más enriquecedora y dinámica.

Asimismo, la motivación y el incremento del interés sugieren que el diseño participativo del paisaje logró conectar de manera significativa con las necesidades e intereses del estudiantado, favoreciendo una experiencia más inmersiva y enriquecedora en el entorno virtual. De acuerdo con Tafur-Méndez et al. (2022), la motivación juega un papel crucial en el proceso de enseñanza y aprendizaje. De ahí que la actitud del profesorado es importante, pero aún más lo es el uso adecuado de las herramientas digitales disponibles. Estas herramientas permiten a la docencia crear recursos que no sólo son relevantes para el tema que se enseña, sino también efectivos para mantener el interés y la participación del estudiantado, mejorando así el proceso de aprendizaje en entornos digitales.

Por otra parte, el cuestionario post implementación incluyó una pregunta abierta sobre la participación activa e interacción con el paisaje de aprendizaje en el módulo de Praxis Pedagógica. La tabla 4 expone cuatro grandes categorías a partir de la variedad de experiencias y percepciones del estudiantado según la pregunta.

Como consecuencia, el análisis retrospectivo de la implementación del paisaje de aprendizaje muestra que, en general, el estudiantado a nivel general valora positivamente su estructura y dinamismo, destacando cómo facilitó un aprendizaje más interactivo y organizado. Para Tafur-Méndez et al. (2022), el uso de la tecnología con fines didácticos es una realidad que debe aprovecharse al máximo, por lo que es crucial analizar los distintos contextos y temas de aprendizaje para elegir las herramientas más adecuadas, y, sobre todo, mantener una actualización continua de las nuestras herramientas pedagógicas frente a los rápidos avances tecnológicos.

A pesar de las percepciones y experiencias positivas a nivel general en cuanto a la participación activa y la experiencia con el paisaje de aprendizaje en el Módulo Praxis Pedagógica, es imperativo tomar en cuenta la sobrecarga de herramientas y la cantidad de información que podría presentarse respecto a la gestión de tantos recursos. Esto sugiere la necesidad de un ajuste en la cantidad de herramientas digitales y la cantidad de información de forma que no resulten abrumadoras para el estudiantado. De acuerdo con la UNESCO (2024), la revolución digital tiene un gran potencial, pero su uso en educación debe centrarse en mejorar el aprendizaje y el bienestar de estudiantes y docentes, priorizando siempre las necesidades del alumnado y apoyando la enseñanza. Por lo tanto, es

crucial seleccionar y gestionar adecuadamente las herramientas digitales, asegurando que complementen el proceso de enseñanza y aprendizaje por medio de espacios enriquecedores y significativos, y que no conlleven a una saturación cognitiva.

**Tabla 4**

*Pregunta abierta sobre participación activa y experiencia con paisajes de aprendizaje en el módulo Praxis Pedagógica*

Categoría	Experiencias y percepciones
Valoración positiva del paisaje de aprendizaje	Se destaca la claridad, la estructura ordenada y la dinamización que ofrece el paisaje de aprendizaje. La apreciación por la “información clara y precisa” y la “herramienta ordenada y dinámica” refleja una buena acogida del diseño y organización del entorno virtual, sugiriendo que este tipo de espacios digitales facilita el aprendizaje activo.
Apreciación por el dinamismo de la plataforma virtual	Se reconoce el atractivo de la plataforma utilizada ( <i>Genially</i> ), comparándola favorablemente con las clases tradicionales sincrónicas. Esto resalta la efectividad de las herramientas digitales para captar la atención y el interés del estudiantado, facilitando un ambiente de aprendizaje más interactivo y menos monótono.
Impacto positivo en la organización y la inclusión	Se destaca un comentario de una persona en específico con déficit de atención, quien expresó que el paisaje de aprendizaje le ayudó a mantener el orden y estar al tanto de sus tareas. Esto sugiere que el diseño estructurado y organizado del paisaje de aprendizaje puede ser una herramienta eficaz para estudiantes con necesidades específicas, ayudándoles a gestionar mejor su participación y aprendizaje.
Desafíos relacionados con la sobrecarga de información	Se resalta un comentario que apunta a la cantidad de información y las múltiples herramientas (como el aula virtual y el paisaje de aprendizaje) que pueden resultar abrumadoras. A pesar de reconocer la organización del entorno, se destaca un reto en cuanto a la gestión de tantas plataformas, lo que podría implicar una sobrecarga cognitiva para algunas personas participantes.

### Estudio de caso instrumental: Análisis de contenido de interacciones

El estudio de caso instrumental para el análisis de contenido de las interacciones en plataformas virtuales se realizó tomando como base las contribuciones semanales del estudiantado en la pizarra colaborativa de *Padlet*, estructurada en 12 temas según el contenido de cada micro paisaje. Esta técnica permitió a la persona investigadora llevar un recuento detallado del nivel de participación e interacción de cada estudiante, registrando tanto la frecuencia como la calidad de las intervenciones.

A lo largo de las 12 semanas, se observó una participación sostenida respecto a las temáticas abordadas en cada micro paisaje. La mayoría de las personas participantes interactuó activamente, tanto en sus aportes individuales como en sus respuestas a las publicaciones de sus compañeros, fomentando un intercambio colaborativo y reflexivo. Esto concuerda con Reyna-Díaz (2020), quien afirma que la implementación de entornos virtuales en el ámbito educativo mejora la eficiencia del aprendizaje, ya que proporciona al estudiantado una serie de habilidades y competencias para desarrollarse exitosamente como profesionales.

No obstante, en las tres últimas semanas del módulo, se identificó una leve disminución en la participación, atribuida al cierre del curso y a la carga académica relacionada con la entrega del trabajo final. En ese sentido, Loyola-Illescas (2021) reafirma que factores como la carga académica y la gestión del tiempo influyen significativamente en el estado de ánimo y la participación del estudiantado en entornos virtuales. Sin embargo, a pesar de esta ligera baja, la respuesta del estudiantado fue notable, ya que la mayoría solicitó voluntariamente una extensión de tiempo posterior al cierre formal del módulo para completar sus participaciones e interacciones en la pizarra colaborativa. Este comportamiento refleja no solo el compromiso del estudiantado con las dinámicas del paisaje de aprendizaje, sino también el impacto positivo de esta estrategia en fomentar la autorregulación y aprendizaje activo y colaborativo.

## CONCLUSIONES

La implementación del paisaje de aprendizaje en el módulo de Praxis Pedagógica reafirma la necesidad de promover entornos virtuales de aprendizaje más enriquecedores, significativos y proactivos, especialmente en programas de posgrado. A lo largo de la investigación, se logró identificar las contradicciones y desafíos en la participación activa del estudiantado en entornos virtuales previos, destacando que, si bien estos espacios ofrecen flexibilidad y acceso a múltiples recursos, la interacción y el compromiso no siempre se mantienen constantes. Entre los principales retos detectados se encuentran la falta de estrategias didácticas que incentiven la colaboración, la sobrecarga de información y la limitada comunicación entre estudiantes y docentes.

Para abordar estas dificultades, se diseñó un paisaje de aprendizaje con un enfoque participativo y reflexivo, integrando múltiples recursos interactivos, estrategias de autorregulación y actividades colaborativas que promovieron una mayor conexión entre el estudiantado y los contenidos. Es importante destacar que la adopción de un recurso en línea para la enseñanza y aprendizaje depende en gran medida de cómo esté estructurada su arquitectura de contenido. Una arquitectura de contenido bien planificada facilita la adaptación y reutilización de sus elementos para atender las diversas necesidades del estudiantado (Quesada-Pacheco, 2018). De esta forma, la novedad de esta investigación reside en el diseño e implementación de un recurso educativo enfocado en la personalización del aprendizaje, que integró elementos gráficos, multimedia y colaborativos. Esto permitió que el estudiantado se identificara profundamente con el EVA y el módulo, además de asumir un rol activo en su proceso formativo.

La evaluación del impacto del paisaje de aprendizaje evidenció una mejora en la participación activa, el nivel de motivación y el interés por los contenidos, lo que sugiere que su implementación puede ser una estrategia eficaz para fortalecer la interacción en entornos virtuales. Según Pérez-Benavides (2022), estos entornos no solo potencian habilidades específicas, sino que también favorecen la participación reflexiva y el pensamiento crítico. Esto coincide con los hallazgos del presente estudio, que destacan el impacto positivo del paisaje en la motivación, la interacción y el interés por los contenidos del módulo.

No obstante, la investigación también permitió identificar limitaciones, como la necesidad de optimizar la cantidad de información presentada para evitar una sobrecarga cognitiva y mejorar la gestión de los recursos digitales para asegurar una experiencia de aprendizaje más equilibrada. Esto refuerza la recomendación de seleccionar y optimizar las herramientas digitales utilizadas en los paisajes de aprendizaje, priorizando su funcionalidad y accesibilidad, como sugiere la Unesco (2024).

Finalmente, se reconoce que los paisajes de aprendizaje representan una estrategia didáctica innovadora con un alto potencial para transformar las dinámicas de participación en entornos virtuales. Sin embargo, futuras investigaciones podrían ampliar el estudio a una muestra más diversa o analizar la efectividad de los paisajes de aprendizaje en distintas disciplinas y niveles educativos. Asimismo, se sugiere explorar cómo la formación docente en el diseño e implementación de estos entornos influye en su efectividad, garantizando que su aplicación continúe evolucionando y respondiendo a las demandas del contexto educativo digital.

A modo de conclusión, en los EVA, el profesorado debe organizar los medios, recursos y actividades indispensables para compartir, generar y construir conocimiento. Esto requiere establecer una dinámica de interacción e intervención entre docentes y estudiantes que favorezca la comunicación y el intercambio de experiencias, perspectivas y reflexiones (Flores-González et al., 2022). En esa línea, los paisajes de aprendizaje representan una estrategia prometedora para transformar las dinámicas de participación en este tipo de entorno, contribuyendo a una educación más significativa, activa y colaborativa según las demandas de la sociedad actual.

## CONTRIBUCIÓN DE LAS AUTORAS

**Silvia Saborío-Taylor:** Administración del proyecto; Análisis formal; Conceptualización; Curación de datos; Escritura - borrador original; Escritura - revisión y edición; Investigación; Metodología; Recursos; Software; Supervisión; Validación; Visualización; Adquisición de fondos.

**Alejandra Álvarez-Chaves:** Administración del proyecto; Análisis formal; Conceptualización; Curación de datos; Escritura - borrador original; Escritura - revisión y edición; Investigación; Metodología; Recursos; Software; Supervisión; Validación; Visualización; Adquisición de fondos.

**Stephanie Valdivia-Durán:** Administración del proyecto; Análisis formal; Conceptualización; Curación de datos; Escritura - borrador original; Escritura - revisión y edición; Investigación; Metodología; Recursos; Software; Supervisión; Validación; Visualización; Adquisición de fondos.

## REFERENCIAS

- Boada, A., & Mayorca, R. (diciembre de 2019). Importancia de la participación activa de estudiantes virtuales a través de los foros - debates en plataformas digitales. En *Memorial VI Simposio Nacional Formación con Calidad y Pertinencia*. Centro de Comercio Sennova, Medellín, Colombia.
- Castro-Benavides, C. I., Ciluiza, M. D. L., Estévez-Borja, P. J., Ulloa-Carrillo, C. L., & Tanguila-Siguango, S. J. (2023). La gamificación en la educación: evaluación de técnicas y aplicaciones para mejorar la motivación y el compromiso del estudiante. *Ciencia Latina Revista Multidisciplinar*, 7(2), 1438-1460. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i2.5412](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5412)
- Chaunay-Guanca, K. M., Larreategui-Pullaguari, D. A., Ordoñez-Pardo, G. R., & Cuenca-Yaure, M. C. (2023). Innovaciones pedagógicas para fomentar la participación activa de los estudiantes: El papel evolutivo del docente en un mundo tecnológico e inclusivo. *Dominio de las Ciencias*, 9(4), 1472-1489. <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/3664/7943>
- Equipo Observatorio Profuturo (3 de junio de 2022). *Paisajes de aprendizaje: la aventura de aprender*. [https://profuturo.education/observatorio/soluciones-innovadoras/paisajes-de-aprendizaje-la-aventura-de-aprender/#:~:text=Los%20paisajes%20de%20aprendizaje%20son,aprendizaje%20\(Inspiratic%2C%20s.f.\)](https://profuturo.education/observatorio/soluciones-innovadoras/paisajes-de-aprendizaje-la-aventura-de-aprender/#:~:text=Los%20paisajes%20de%20aprendizaje%20son,aprendizaje%20(Inspiratic%2C%20s.f.))
- Flores-Fernández, C., & Durán-Riquelme, A. (2022). Participación activa en clases. Factores que intervienen en la interacción de los estudiantes en clases online sincrónicas. *Información, Cultura y Sociedad*, (46), 129-142. <https://doi.org/10.34096/ics.i46.11069>
- Flores-González, N., Zamora-Hernández, M., & Castelán-Flores, V. (2022). Estrategias discursivas como medio para fomentar la participación activa en aulas virtuales. *Revista de Estilos de Aprendizaje*, 15(Especial), 109-122. <https://doi.org/10.55777/rea.v15iEspecial.4415>
- Freire-Mora, M. A., Orellana-Len, V. A., Cabrera-Tejada, J. P., Montenegro-Marño, I. J., & Cedeño-Vallejo, C. E. (2024). Estrategias para fomentar la participación activa y el compromiso de los estudiantes en cursos en línea. *Ciencia Latina Revista Multidisciplinar*, 8(4), 2879-2891. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i4.12537](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.12537)
- Hernando-Calvo, A. (2015). *Viaje a la escuela del siglo XXI. Así trabajan los colegios más innovadores del mundo*. Fundación Telefónica. <https://www.miteco.gob.es/es/ceneam/recursos/pag-web/viaje-escuela-siglo-xxi.html>
- Ibáñez, F. (20 de noviembre de 2020). Educación en línea, virtual, a distancia y remota de emergencia, ¿cuáles son sus características y diferencias?. *Instituto para el futuro de la Educación*. <https://observatorio.tec.mx/diferencias-educacion-online-virtual-a-distancia-remota>
- Jiménez-Chaves, V. E. (2022). El estudio de casos y sus etapas en las investigaciones. *Revista sobre estudios e Investigaciones del saber académico*, (16), e2022013. <https://doi.org/10.70833/rseisa16item317>
- Loyola-Illescas, E. (2021). El desafío universitario ante lo esperado e inesperado. En: E. Loyola-Illescas (Ed.), *¿Qué nos dejó la pandemia? Retos y aprendizajes para la educación superior* (pp. 27-46). Editorial Abya-Yala. <https://doi.org/10.7476/9789978106754.0004>
- Macías-Arias, E. J., López-Pinargote, J. A., Ramos-León, G. T., & Lozada-Armendáriz, F. E. (2020). Los entornos virtuales como nuevos escenarios de aprendizaje: el manejo de plataformas online en el contexto académico. *Rehuso*, 5(3), 62-69. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=673171026005>

- Mendoza-Zambrano, M. G., Meza-Montes, J. K., & Vélez-Falcones, A. C. (2023). Promoviendo el aprendizaje activo en el aula universitaria: Estrategias, beneficios y desafíos. *MQRInvestigar*, 7(3), 4583–4593. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.3.2023.4583-4593>
- Mosquera-Gende, I. (1 de abril de 2019). Paisajes de aprendizaje: personalización y atención a la diversidad. *UNIR Revista*. <https://www.unir.net/educacion/revista/paisajes-de-aprendizaje-personalizacion-y-atencion-a-la-diversidad/>
- Ortega-Sánchez, R. M. (2024). Entornos virtuales, conocimiento y utilidad en estudiantes de educación superior. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 8(32), 34–44. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i32.702>
- Ortiz-Aguilar, W., Santos-Díaz, L., & Rodríguez-Revelo, E. (2020). Estrategias didácticas en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje universitarios. *Opuntia Brava*, 12(4), 68-83. <https://opuntiabrava.ult.edu.cu/index.php/opuntiabrava/article/view/1105>
- Pérez-Benavides, S. I. (2022). *Paisajes de aprendizaje: Propuesta para la promoción de estrategias de aprendizaje y competencias comunicativas en espacios de tutoría*. [Proyecto de grado, Pontificia Universidad Javeriana]. Repositorio Académico de la Pontificia Universidad Javeriana. <https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/62491>
- Quesada-Pacheco, A. (2018). Perspectiva de profesores y estudiantes sobre entornos virtuales de aprendizaje en la educación superior. *Revista de Lenguas Modernas*, (27). <https://doi.org/10.15517/rlm.v0i27.32148>
- Ramos-Galarza, C. A. (2020). Los Alcances de una Investigación. *CienciAmérica*, 9(3), 1-6. <https://cienciamerica.edu.ec/index.php/uti/article/view/336>
- Reyna-Díaz, M. F. (2022). Entornos virtuales y aprendizaje colaborativo: Nuevas tendencias. *Revista de la Universidad del Zulia*, 14(39), 333-354. <https://doi.org/10.46925//rdluz.39.18>
- Rivera-Tejada, H. S., Otiniano-García, N. M., & Goicochea-Ríos, E. S. (2023). Estrategias didácticas de la educación virtual universitaria: Revisión sistemática. *EduTec, Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (83), 120–134. <https://doi.org/10.21556/edutec.2023.83.2683>
- Román, M. (2019). *Educación virtual en programas de postgrado*. <https://biblioteca.galileo.edu/tesario/handle/123456789/771>
- Saborío-Taylor, S. (2025). Multisensory strategies to foster autonomous language learning through digital landscapes. *European Journal of Interactive Multimedia and Education*, 6(1), e02503. <https://doi.org/10.30935/ejimed/16045>
- Tafur-Méndez, F., Zambrano-Chamba, M. L., Malvacias-Escalona, A. M., & Almao-Malvacias, V. A. (2022). ¿Son necesarias las herramientas digitales para generar motivación en los procesos de aprendizaje? *593 Digital Publisher CEIT*, 7(2-1), 56-63. [https://www.593dp.com/index.php/593\\_Digital\\_Publisher/article/view/1118/1025](https://www.593dp.com/index.php/593_Digital_Publisher/article/view/1118/1025)
- UNESCO. (2024). *La UNESCO hace un llamamiento urgente para un uso adecuado de la tecnología en la educación*. [https://www.unesco.org/es/articles/la-unesco-hace-un-llamamiento-urgente-para-un-uso-adecuado-de-la-tecnologia-en-la-educacion?utm\\_source=chatgpt.com](https://www.unesco.org/es/articles/la-unesco-hace-un-llamamiento-urgente-para-un-uso-adecuado-de-la-tecnologia-en-la-educacion?utm_source=chatgpt.com)
- Zomeño, A.M. (28 de enero de 2019). *Paisajes de Aprendizaje*. <https://revistaventanaabierta.es/paisajes-de-aprendizaje/>