

Capítulo 1

El papel de la gestión educativa en la mediación de ambientes virtuales de aprendizaje en la Universidad Pedagógica Nacional, unidad 142, Tlaquepaque

*Dra. Guillermina Barón Ávalos
Mtro. Fernando Eduardo Martínez González*

<https://doi.org/10.61728/AE20251390>



Resumen

El presente trabajo comparte los resultados del trabajo “Actividades en Classroom” realizado con estudiantes de la Licenciatura en Pedagogía de la Universidad Pedagógica Nacional, Unidad 142 Tlaquepaque, en el semestre comprendido entre agosto y diciembre del año 2022.

Previamente, durante el período de la pandemia del COVID-19, se llevó a cabo una capacitación al personal académico de la unidad desde la gestión institucional con la finalidad de guiar y acompañar a asesores y alumnado en la migración.

A partir del regreso de las actividades presenciales, se intencionó que los estudiantes fungieran como mediadores en un ambiente virtual. En la materia “Los docentes en contextos diversos”, estudiantes de séptimo semestre facilitaron aprendizajes a sus compañeros de tercer semestre de la materia “Crisis y educación en el México actual” desde la plataforma Classroom. Las actividades tuvieron como objetivo que los estudiantes llevaran a la práctica las competencias de mediación en ambientes virtuales de aprendizaje aprendidas durante el curso, pero también constituyó un ejercicio sobre el uso de plataformas ante el regreso a las clases presenciales.

La planeación y ejecución de la práctica se realizó mediante la metodología de investigación-acción. La coordinación del programa de Licenciatura en Pedagogía apoyó e implementó esta práctica, facilitando los espacios necesarios para su realización. Los resultados nos muestran las habilidades digitales y mediacionales de los futuros licenciados en pedagogía y abonan al diagnóstico del panorama de la educación en la era pospandemia.

Introducción

La gestión educativa, como un sistema de acciones y prácticas dirigidas al logro de metas y objetivos, responde a las necesidades y problemáticas de la época. “Las instituciones educativas exigen un modo distinto de gestionar, que supone el tránsito del paradigma de la simplicidad al paradigma de la complejidad coherente con el pensamiento del siglo XXI (Chacón, 2014, p. 150).

Desde lo prospectivo, la educación superior ha presentado tendencias en los últimos años relacionadas a las habilidades y competencias educativas del presente siglo. De acuerdo con Chica (2007) las cinco tendencias de la gestión educativa en la educación superior son la autonomía, la democracia, la calidad, la formación integral y la creación de universidades virtuales. Las cuatro primeras desembocan en competencias propias de las universidades virtuales, tanto desde la gestión como de la mediación social en los contextos de la virtualidad.

El funcionamiento de la universidad virtual requiere conocimientos académicos, pedagógicos y tecnológicos de todos los actores involucrados (Chica, 2007, p. 8). Si bien ha sido una tendencia presente en las décadas transcurridas del siglo XXI, fue el evento histórico de la pandemia del COVID-19 que aceleró los procesos de digitalización en los diferentes ámbitos sociales, incluido el educativo. El período crítico de la pandemia, que se suscitó desde el 11 de marzo de 2020, cuando la Organización Mundial de Salud (OMS) declaró al COVID-19 como pandemia, y hasta inicios del año 2022 con el regreso de casi el total de las actividades presenciales, representó un gran reto para las instituciones educativas y todos sus actores, empezando por la falta de habilidades y competencias tecnológicas relacionadas con los diferentes tipos de brechas digitales, así como las problemáticas de trasladar las prácticas docentes e institucionales a la virtualidad.

Debido al contexto mencionado anteriormente, los docentes tuvieron que realizar cambios dentro del manejo de la gestión de espacios virtuales para lograr el objetivo de sus cursos durante la pandemia. Ante el distanciamiento social, diversas instituciones, tanto públicas como privadas, realizaron acciones para agilizar el desarrollo de habilidades y competencias digitales.

El documento publicado en el año 2021 por la Comisión Estatal para la Mejora Continua en Jalisco (CEMEJ) desglosó 5 retos educativos ante la pandemia:

RETO 1. Propiciar que los alumnos mejoren y logren aprendizajes en las modalidades de educación a distancia y mixta.

RETO 2. Favorecer que las familias cuenten con las condiciones mínimas para que los alumnos tengan acceso a la educación en condición de pandemia.

RETO 3. Propiciar que todos los actores del sistema educativo realicen acciones pertinentes para brindar atención a todos los alumnos.

RETO 4. Gestionar los recursos necesarios para que el regreso al trabajo presencial en las escuelas sea seguro.

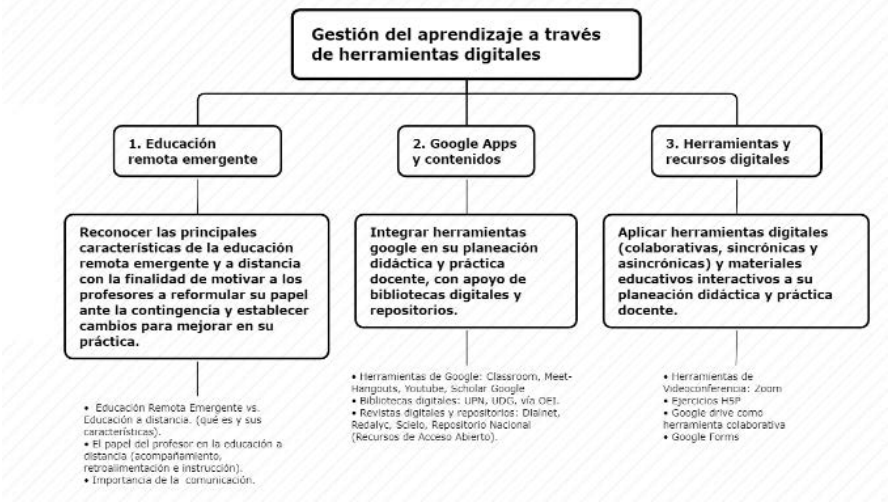
RETO 5. Garantizar que los alumnos permanezcan en la actividad escolar en tiempos de pandemia.

(CEMEJ, 2021)

Capacitación a docentes

En el caso de la Universidad Pedagógica Nacional, Unidad 142, Tlaquepaque, por iniciativa del entonces responsable de dirección, el Dr. José Luis Arias López, gestionó con la coordinadora del área de actualización docente de la unidad 142 un curso-taller para otorgar a los asesores herramientas digitales. En agosto del 2020 se implementó el curso “Gestión del Aprendizaje con Herramientas Digitales”, impartido por los maestros Zeferino Aguayo Álvarez, Deisy Acosta Ham y Diana Paola Calleros Alatorre. El curso tuvo una duración de 40 horas distribuidas en 4 semanas y se estructuró en tres módulos. Su modalidad fue línea, lo que permitió que los participantes pudieran organizar su tiempo y trabajar a su ritmo. La siguiente figura muestra los objetivos y temas de los módulos del curso-taller.

Figura 1.
Objetivos



Fuente: Acosta, D., Aguayo, Z., y Calleros, D. (2020).

A continuación se presentan, en formato de tablas, los bloques del curso-taller con sus actividades correspondientes:

Tabla 1.
Bloque 1 y sus respectivas actividades

Bloque 1. Educación Remota Emergente				
Actividad pre-liminar: Cambio adecuación y continuación de práctica docente	Actividad 1: Tipos de edu- cación	Actividad 2: El papel del profesor en la educación a distancia	Actividad 3: Importancia de la comunica- ción escrita y oral	Actividad integradora

Fuente: Acosta, D., Aguayo, Z., y Calleros, D. (2020).

Tabla 2.
Bloque 2 y sus respectivas actividades

Bloque 2. Herramientas de Google Suite					
Actividad preliminar: Uso de herramientas de Google	Actividad 1: Creación de un curso en Classroom, invitación a los asesores como alumnos	Actividad 2: Crear temas en el curso	Actividad 3: Agregar recursos a la clase	Actividad 4: Agregar dos tareas a un bloque de la materia creada en Classroom	Actividad 5: Programa una serie de video conferencias con Google Meet a través del Calendario y comparte el enlace en un aviso en tu curso de Classroom

Fuente: Acosta, D., Aguayo, Z., y Calleros, D. (2020).

Tabla 3.
Bloque 3 y sus respectivas actividades

Bloque 3. Herramientas digitales y materiales interactivos				
Actividad preliminar: Las herramientas y evidencias que propician el logro de la competencia	Actividad 1: Elaborando un cuestionario	Actividad 2: Contrastemos características	Actividad integradora (primera parte): El uso de herramientas colaborativas y/o interactivas	Actividad integradora (segunda parte): Expectativas

Fuente: Elaboración: Acosta, D., Aguayo, Z., y Calleros, D. (2020).

En total, se contó con la participación de 39 asesores de la Unidad 142. Al inicio del taller, la respuesta de los participantes fue un poco baja. El cambiar de forma de trabajo e integrar la virtualidad a su proceso de enseñanza no fue tarea fácil; sin embargo, conforme fueron familiarizándose con la plataforma y las actividades, las entregas de las mismas fueron aumentando y mejorando. Como resultado de dicho curso-taller, los asesores obtuvieron herramientas didácticas que les permitieron fa-

vorecer el aprendizaje de los estudiantes a través de estrategias oportunas que incentivaron los procesos formativos ante la situación de contingencia sanitaria por la que se atravesó a nivel mundial.

Un año y medio después de la impartición del curso-taller, en enero del 2022, regresaron las actividades presenciales en la unidad 142. La experiencia de la pandemia llevó a los actores del ámbito educativo a replantear sus estrategias en pro del desarrollo de sus habilidades tecnológicas. En el contexto postpandemia, los estudiantes de pedagogía deben de contar con competencias de mediación social dentro de los ambientes virtuales de aprendizaje.

Actividades en Classroom

En el séptimo semestre de la licenciatura en Pedagogía, los estudiantes cursan la materia “Los docentes en contextos diversos”, la cual pretende que los estudiantes conciban a la docencia y al trabajo profesional docente como una actividad multifactorial que se da en contextos y formas diversas para que, a partir de este enfoque que necesariamente conlleva una perspectiva compleja y situada, construyan los saberes que les permitan proponer la perspectiva de lo que será su propia práctica docente (Martínez et al., 2020).

El curso tiene como propósito que el estudiante pueda analizar diferentes contextos sociales y multiculturales, tales como la educación activa, especial o virtual en los diferentes niveles y modalidades educativas, tanto de educación formal como no formal, que influyen en las necesidades de actualización de los docentes para elaborar propuestas pedagógicas que respondan a dichas necesidades (Martínez et al., 2020).

En la planeación del curso correspondiente al semestre de agosto-diciembre del 2022 se planteó la necesidad e importancia de establecer a la educación virtual como eje temático de la materia, considerando el regreso a las actividades presenciales después de casi 4 semestres de clases a distancia, de manera que una gran mayoría de los contenidos y actividades de la materia se enfocaron en temas relacionados con la modalidad virtual, determinando así como uno de los objetivos específicos o eje problematizador que los alumnos y alumnas puedan desarrollar

competencias digitales y de mediación en ambientes virtuales.

Como atributos de la competencia, el estudiante conoce los principales conceptos de la educación en modalidad virtual, identifica las características y cualidades de la modalidad virtual, interactúa y participa en un ambiente virtual en la construcción del aprendizaje, diseña y planea actividades didácticas en ambientes virtuales de aprendizaje y/o con apoyo de tecnologías digitales.

Entre los principales contenidos del programa se encuentra la mediación educativa y social, así como los diversos paradigmas del aprendizaje implícitos en la mediación. La revisión de teorías del aprendizaje como la Teoría Cognoscitiva del Aprendizaje Multimedia y el conectivismo se incorporaron en el programa con la intención de fortalecer las habilidades digitales de los estudiantes desde una perspectiva pedagógica y adecuado al contexto de los ambientes virtuales.

Los diversos modelos de mediación contemplan paradigmas como el conductismo, el conectivismo y el humanismo, pero las dinámicas de interacción en los entornos virtuales son propias del paradigma socio-constructivista. Específicamente en el concepto de mediación social, el enfoque sociocultural de Vygotsky plantea que para entender los procesos sociales es necesario de instrumentos mediadores que sirvan como conductores de la influencia humana en el objeto de toda actividad (Carrera y Mazzarella, 2001).

La interacción en los espacios virtuales se traduce en un acompañamiento constante, cercano y empático, además, toda mediación social en ambientes virtuales requiere de las habilidades digitales necesarias para el uso de las plataformas, herramientas y aplicaciones correspondientes, junto con un dominio y conocimiento de la materia o contenidos que se van a impartir.

La construcción social del aprendizaje no se limita únicamente a un entorno virtual, por lo que dentro de la planeación del semestre se contempló la necesidad de que los estudiantes desarrollaran competencias de socialización en la presencialidad, estableciendo así espacios de diálogo y debate dentro de la clase en cada tema aprendido; los estudiantes debían de compartir los resultados de sus trabajo e investigaciones y sus opiniones personales, propiciando así la reflexión y socializando el

aprendizaje desde la diversidad de ideas.

Classroom como plataforma educativa

Ante la declaración del COVID-19 como pandemia por parte de la Organización Mundial de la Salud (OMS) el 11 de marzo del año 2020, el Gobierno de México determina la suspensión de actividades escolares de manera presencial. La Unidad 142 Tlaquepaque de la Universidad Pedagógica Nacional inicia clases en línea en la semana del 16 de marzo, migrando de emergencia a plataformas virtuales, al igual que una gran mayoría de instituciones educativas en el país.

Sin embargo, Orales y Bustamante, K. (2021) mencionan que “en promedio, 18 % dieciocho por ciento de los estudiantes universitarios no tiene acceso a dichos servicios; es decir, uno de cada cinco no puede seguir las clases en línea desde sus casas”. En el caso de un gran número de estudiantes de la unidad 142, se ponían en contacto con sus profesores a través de sus teléfonos celulares.

“La pandemia COVID-19 provocó que las instituciones educativas mexicanas adaptaran las actividades escolares bajo la modalidad a distancia con el apoyo de las herramientas digitales y plataformas web educativas” (Ramírez, 2022).

La plataforma más utilizada en México en el ámbito educativo fue Classroom. “La incorporación de esta plataforma web en el campo educativo facilita el desarrollo de habilidades relacionadas con la comunicación efectiva, el pensamiento crítico, la colaboración, la resolución de problemas y la creatividad” (Martin, 2021, citado por Ramírez, 2022).

Classroom presenta características de accesibilidad y facilidad de uso.

- Es una plataforma web educativa gratuita y accesible.
- Sirve como administrador de actividades escolares.
- Como espacio virtual, permite la interacción, envío, y retroalimentación de actividades.

Además de las facilidades referentes a accesibilidad e interacción, Classroom es una plataforma que propicia la autonomía y el aprendizaje activo. Como estudio de caso se revisó el artículo “Estrategia para propi-

ciar aprendizaje activo y autoaprendizaje con el uso de Google Classroom durante la pandemia”, escrito por Adriana Margarita Pacheco Cortés y Manuel Pío Rosales Almendra y publicado en el libro “Estrategias didácticas emergentes”. Un desafío frente a la pandemia de COVID-19”. El artículo presenta una experiencia de aprendizaje del curso “La Era del Aprendizaje Activo, tipo MOOC”, impartido al personal docente de la Universidad de Guadalajara para capacitarlos en el uso de herramientas y plataformas para el trabajo a distancia desde un modelo centrado en el aprendizaje activo (Pacheco y Rosales, 2022).

En las nuevas tendencias pedagógicas, las competencias docentes deben ser congruentes con la idea de que la autonomía en el aprendizaje es un factor clave en el éxito de un programa educativo en educación a distancia. (Benzon 2003, citado por Pacheco y Rosales 2022).

Planeación

Después de la revisión de los contenidos y la socialización del aprendizaje en el aula, los estudiantes del grupo llevaron a la práctica todo lo aprendido. La actividad correspondiente tenía como objetivo que alumnos y alumnas adquirieran un rol de mediadores dentro de una plataforma virtual, y cuyas acciones e intervención, además de suscitar la socialización e interacción, contemplaran el diseño de actividades y producción de recursos digitales.

La planeación se llevó a cabo con la participación de la coordinación de la Licenciatura en Pedagogía. Se determinó que era importante que los alumnos realizaran la actividad con agentes externos al grupo. Se determinó que un grupo de tercer semestre de la materia “Crisis y educación en el México actual” sería adecuado para los objetivos de la práctica. Por un lado, se trata de una materia que los alumnos de séptimo ya habían tomado y de la cual conocían contenidos y recursos; por otro lado, los alumnos de tercero, que fungirían como los estudiantes de la actividad, habían iniciado sus estudios de la licenciatura en línea durante el semestre de agosto-diciembre de 2021 (23 de 26 estudiantes del grupo terminaron sus estudios previos de educación media-superior

también en línea).

Implementación

La actividad se llevó a cabo entre el 26 de septiembre y el 18 de octubre de 2022. A continuación, se presentan las instrucciones de la actividad publicada en Classroom:

Ahora les toca a ustedes estar “del otro lado de la pantalla”. Van a diseñar e implementar actividades asincrónicas en línea para alumnos de 3er semestre de la materia “Crisis y educación en el México actual”.

1er momento: Equipos y roles

En la clase del lunes 26 de septiembre se formarán cuatro equipos de 7 a 8 integrantes cada uno. A los equipos se les asignará de manera aleatoria un tema correspondiente del bloque 2 de la materia. Una vez formados los equipos con sus respectivos temas y con la intención de agilizar el trabajo, pueden establecer roles en el equipo, algunos se harían cargo de la selección y producción de recursos y otros del trabajo de mediación y evaluación en el ambiente virtual.

2do momento: Diseño de actividades

Cada equipo tendrá que diseñar dos actividades sobre el tema asignado las cuales serán implementadas en Classroom. Las actividades deben de ir acompañadas de recursos de apoyo, con al menos uno de elaboración propia (presentación, infografía, video, etc.). Para cada actividad se debe de establecer un producto entregable o un instrumento de evaluación (ejemplos: cuestionarios tipo examen, resumen, presentación, etc.). Es muy importante tener claridad del objetivo de las actividades, qué temas se van a tratar, qué se va solicitar a los participantes y cómo se va a evaluar.

3er momento: Dinámica en Classroom

Cada equipo tendrá un grupo de alumnos del 3er semestre (la lista de alumnos se entregará en la clase del miércoles 28 de septiembre). Se debe dar de alta un Classroom en el cual deberán incluir a los siguientes participantes:

- Como profesores todos los integrantes del equipo y los profesores de las materias.
- Como alumnos a todos los alumnos de su lista.

Los equipos serán responsables de agregar a todos los participantes. El Classroom deberá estar activo del lunes 3 al jueves 13 de octubre. En ese período se implementarán, desarrollarán y evaluarán las actividades así como todas la dinámicas de interacción.

Para esta actividad tienen que tomar en cuenta todo lo aprendido en el bloque sobre los AVA: Modelos de mediación, entornos de mediación, rol del docente y características del mediador, paradigmas y teorías del aprendizaje.

Una vez terminado el período de actividad en Classroom deberán subir a este espacio evidencia de su trabajo en formato de bitácora.

Los aspectos a evaluar serán:

- Desarrollo de la actividad en las fechas establecidas.
- Trabajo y participación de todos los integrantes del equipo en sus diferentes roles.
- Alta de Classroom con todos sus integrantes y las actividades en la fecha determinada.
- Contenido de las actividades con base en los temas correspondientes.
- Recursos adecuados al contenido de los temas y a las características de los ambientes virtuales.
- Al menos un recurso digital de elaboración propia.
- El recurso de evaluación de cada actividad (entregable, instrumento).
- Interacción y presencia de acuerdo a las características de un mediador en AVA.
- Evaluación de las actividades.
- Bitácora de evidencia (envío personal en este buzón).

(Martínez, 2022)

Resultados

Del grupo conformado por 26 alumnos, se formaron 4 equipos, los cuales participaron y cumplieron en tiempo y forma con lo solicitado en la actividad. Una vez terminado el trabajo, se procedió a evaluar los resultados, primero en una sesión en clase en formato de grupo focal, donde representantes de cada equipo compartieron su experiencia en la actividad respondiendo las siguientes preguntas: ¿Cómo fue la organización del equipo? ¿Cómo fue la participación de los alumnos? ¿Qué ventajas identifican en el uso de Classroom como plataforma? ¿Qué áreas de oportunidad identifican en su práctica después de realizar la actividad?

Tabla 4.
Respuestas equipo 1

Equipo 1	
¿Cómo fue la organización del equipo?	Buen equipo, organizado, facilitó la distribución de roles, todas invirtieron tiempo.
¿Cómo fue la participación de los alumnos?	De parte de los alumnos no hubo buena respuesta en tiempo y forma y baja calidad. No seguían los criterios establecidos.
¿Qué ventajas identifican en el uso de Classroom como plataforma?	Se tienen todos los recursos a la mano.
¿Qué áreas de oportunidad identifican en su práctica después de realizar la actividad?	Mejorar la interacción en el ambiente virtual.

Fuente: Elaboración propia (2023)

Tabla 5.*Respuestas equipo 2*

Equipo 2	
¿Cómo fue la organización del equipo?	Buena organización del equipo
¿Cómo fue la participación de los alumnos?	Poca participación de parte de los alumnos, no ponían empeño.
¿Qué ventajas identifican en el uso de Classroom como plataforma?	El uso de diferentes herramientas.
¿Qué áreas de oportunidad identifican en su práctica después de realizar la actividad?	Prepararse mejor en habilidades y en el uso de programas y herramientas.

Fuente: Elaboración propia (2023)**Tabla 6.***Respuestas equipo 3*

Equipo 3	
¿Cómo fue la organización del equipo?	Nos organizamos muy bien, aunque la comunicación no fue muy fluida.
¿Cómo fue la participación de los alumnos?	Los alumnos no le echaron ganas, quizás porque no era una actividad “formal”, no eran entregados en tiempo y forma, no tenían ganas.
¿Qué ventajas identifican en el uso de Classroom como plataforma?	Las tecnologías están presentes y se van a seguir utilizando.
¿Qué áreas de oportunidad identifican en su práctica después de realizar la actividad?	Importancia de la autogestión y organización del tiempo.

Fuente: Elaboración propia (2023)

Tabla 7.
Respuestas equipo 4

Equipo 4	
¿Cómo fue la organización del equipo?	Buena organización en cuanto a los roles.
¿Cómo fue la participación de los alumnos?	No hubo buena respuesta, entregaron nomás por entregar, sin secuencia, no lo tomaron en serio por no ser actividad de un docente.
¿Qué ventajas identifican en el uso de Classroom como plataforma?	Buena opción ante cancelación de las clases.
¿Qué áreas de oportunidad identifican en su práctica después de realizar la actividad?	Más contacto entre alumnos y docentes.

Fuente: Elaboración propia (2023)

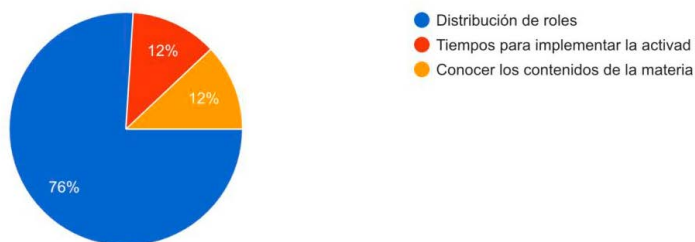
Fuera de las preguntas estructuradas, se habló también de posibles estrategias de parte de los mediadores para lograr una mayor participación y una mejor interacción. Entre lo mencionado se habló del uso de herramientas como Meet para realizar videollamadas y poder tener comunicación de manera sincrónica con los participantes y así lograr un acompañamiento más directo.

Para complementar la evaluación, se elaboró un formulario con la herramienta Forms con preguntas dirigidas a los participantes sobre los factores que facilitaron o dificultaron el trabajo. A continuación, se muestran los resultados en gráficas:

Figura 2.*Respuestas de la primera pregunta del formulario*

1. De las siguientes opciones ¿cuál consideras que fue la que más facilitó el trabajo?

25 respuestas

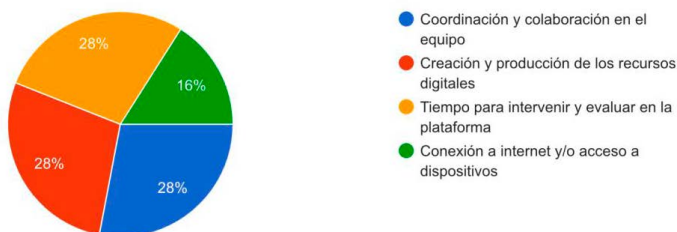


Fuente: Elaboración propia (2023)

Figura 3.*Respuestas de la segunda pregunta del formulario*

2. De las siguientes opciones ¿cuál consideras que fue la que implicó más dificultades?

25 respuestas



Fuente: Elaboración propia (2023)

Mientras que los participantes que fungieron como profesores trabajaron de manera activa y colaborativa y demostraron en la práctica sus habilidades en el uso de plataformas y herramientas digitales, los resultados con respecto a los alumnos de los Classroom no fueron favorables. La poca participación y la baja calidad de sus entregas reflejan la necesidad de replantear las estrategias de mediación en los ambientes virtuales para lograr una mayor motivación y mejores resultados.

Conclusiones

El evento histórico de la pandemia del COVID-19 tuvo un gran impacto en la gestión educativa, al igual que en todos los ámbitos de la educación. Las tendencias de la gestión que se venían presentando en los últimos años y décadas se han ido consolidando ante las necesidades de la sociedad del mundo postpandemia. Autonomía, democracia, calidad y formación integral son parte de las características de la universidad virtual, en cuya gestión es necesario el desarrollo de habilidades y competencias tecnológicas, así como de una mediación adecuada a los contextos virtuales.

Ante los retos educativos suscitados por la pandemia, la Unidad 142, Tlaquepaque, de la Universidad Pedagógica Nacional trabajó en la capacitación de sus asesores en el uso de plataformas y herramientas digitales para posteriormente integrar esas competencias en sus programas indicativos para la formación de sus estudiantes.

Bibliografía

- Acosta Ham, D., Aguayo Álvarez, Z. y Calleros Alatorre, D. (2020). *Gestión del Aprendizaje con Herramientas Digitales*. Curso.
- Carrera, B., y Mazzarella, C. (2001). Vygotsky: enfoque sociocultural. *Educere*, 5(13), 41-44.
- Chacón, L. (2014). Gestión educativa del siglo XXI: bajo el paradigma emergente de la complejidad. *Omnia*, 20(2), 150-161.
- Chica, C. A. B. (2007). Cinco tendencias de la gestión educativa. *Revista politécnica*, 3(5), 19-31.
- Comisión Estatal para la Mejora Continua en Jalisco (CEMEJ). (2021) *Retos educativos en Jalisco para el logro académico y la permanencia durante la pandemia en Educación Media Superior*. Documento ejecutivo.
- Martínez González, F. (2022). *Los docentes en contextos diversos*. Planeación 2022-2.
- Martínez Martínez, G., Valencia Villalvazo, J., Mesa Pérez, A., Acosta Ham, D. (2020) Curso: *Los docentes en contextos diversos*. Programa.
- Menéndez Vega, C. (2012). *Mediadores y mediadoras del aprendizaje. Competencias docentes en los entornos virtuales de aprendizaje*.

- Morales, Y., y Bustamante Peralta, Karen Edith. (2021). Retos de la enseñanza en la pandemia por COVID 19 en México. *Dilemas contemporáneos: educación, política y valores*, 9(1), 00043. Epub 03 de noviembre de 2021.<https://doi.org/10.46377/dilemas.v9i1.2873>
- Pacheco Cortés, A. y Rosales Almendra, M. (2022). Estrategia para propiciar aprendizaje activo y autoaprendizaje con el uso de Google Classroom durante la pandemia. Estrategias didácticas emergentes. *Un desafío frente a la pandemia de COVID-19*. Colección Conocimiento.
- Ramírez, S. M. M. (2022). Google Classroom y Google Meet: ¿Medios tecnológicos necesarios en el proceso de enseñanza-aprendizaje durante la pandemia COVID-19?. *Dilemas contemporáneos: Educación, Política y Valores*.