

**MÁSTER UNIVERSITARIO EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA
Y COMPETENCIAS DIGITALES**

Trabajo fin de Máster:

**Impacto de los entornos virtuales de aprendizaje en el
desarrollo de competencias esenciales para la
empleabilidad: el aprendizaje práctico y el rol
transformador del docente en la era digital.**

Presentado por:

YAIZA MANCERA PADILLA

Dirigido por:

INMACULADA GARCÍA PEREIRA

Contenido

1. Introducción.....	6
1.1. Justificación.....	6
1.2. Objetivos e hipótesis	8
1.1. Estructura del TFM.....	9
2. Marco teórico.....	10
2.1. El Aprendizaje en entornos virtuales	10
2.2. Competencias clave para la empleabilidad en la era digital.....	13
2.3. Metodologías activas para la formación en competencias	14
2.4. El rol del docente en la transformación digital	17
3. Metodología.....	20
3.1. Diseño	20
3.2. Participantes	20
3.3. Instrumentos	22
3.4. Procedimiento	24
3.5. Análisis de datos	26
3.6. Limitaciones	27
4. Resultados.....	28
4.1. Aspectos positivos y negativos de la educación virtual	28
4.2. Competencias clave y enfoque a la empleabilidad.....	29
4.3. Evaluación del rol docente	33
5. Discusión	36
6. Conclusiones	38
6.1. Futuras líneas de investigación.....	40
7. Referencias bibliográficas.....	41
8. Índice de figuras	48
9. Acrónimos.....	49

10. Anexos.....	50
Anexo I: cuestionarios.....	50
Anexo II: resultados de la encuesta	56
II.I. Resultado de los docentes	56
II.II. Resultados Alumnos.....	61

Resumen

Los entornos virtuales de aprendizaje han adquirido un papel relevante en la formación, especialmente ante los cambios derivados de la transformación digital. En este contexto, se requiere que la educación online contribuya al desarrollo de competencias clave del siglo XXI. Esta investigación tiene como objetivo, analizar el impacto del desarrollo de competencias clave dentro de las experiencias educativas enfocadas en la empleabilidad, destacando el papel del docente como diseñador e implementador de metodologías activas.

Para ello, se han realizado un total de 199 encuestas distribuidas en dos roles: alumnado y docentes de diferentes especialidades. En dicha encuesta, se evalúan aspectos concretos como son las herramientas pedagógicas y tecnológicas, la planificación educativa, la reflexión sobre los retos profesionales y la opinión en relación con las competencias y la empleabilidad.

Los datos obtenidos han contribuido a analizar las experiencias en entornos virtuales, subrayando la importancia de la integración de metodologías activas como impulso para el desarrollo competencial, el acompañamiento docente continuado como clave para la motivación y la construcción de experiencias formativas valiosas. Estos datos sirven como punto de partida para reforzar el papel activo del docente y diseñar propuestas formativas que integran metodologías que fomenten el desarrollo de las competencias necesarias, promoviendo en todo momento una educación de calidad.

Palabras clave

Entornos virtuales, rol docente, competencias, empleabilidad, era digital.

Abstract

Virtual learning environments have taken on a relevant role in training, especially in light of the changes resulting from the digital transformation. In this context, online education is required to contribute to the development of key 21st-century competencies. This research aims to analyze the impact of key competency development within educational experiences focused on employability, highlighting the role of the teacher as a designer and implementer of active methodologies.

To this end, a total of 199 surveys were conducted, divided into two roles: students and teachers of different specialties. This survey evaluates specific aspects such as pedagogical and technological tools, educational planning, reflection on professional challenges, and opinions regarding competencies and employability.

The data obtained contributed to the analysis of experiences in virtual environments, highlighting the importance of integrating active methodologies as a driver for competency development, and ongoing teacher support as key to motivation and the construction of valuable training experiences. These data serve as a starting point to reinforce the active role of the teacher and design training proposals that integrate methodologies that encourage the development of the necessary skills, promoting quality education at all times.

Keywords

Virtual environments, teaching role, skills, employability, digital age.

1. Introducción

En las últimas décadas, el ámbito educativo ha experimentado una profunda transformación impulsada por la irrupción de las tecnologías digitales, lo que ha supuesto una redefinición de los modelos de enseñanza. Lejos de quedarnos solo con la enseñanza presencial, la enseñanza en entornos virtuales de aprendizaje (EVA) está adquiriendo cada vez más relevancia, especialmente en contextos de formación continua, donde la actualización constante de conocimientos y competencias es esencial. La flexibilidad, accesibilidad y capacidad para llegar a un público más amplio y diverso convierten la formación online en una modalidad estratégica.

Sin embargo, el rol del docente debe ir más allá de la simple transmisión de conocimientos para convertirse en un guía que garantice un aprendizaje efectivo a través de distintas metodologías de aprendizaje. Este cambio de paradigma brinda un apoyo en el desarrollo por parte del alumnado, no solo de conocimientos, sino también de habilidades y competencias necesarias para el mundo laboral actual (Rosario et al., 2022, pág. 8).

Este desafío que se presenta plantea interrogantes como: ¿Son realmente eficaces los EVA para promover el desarrollo de competencias esenciales para la empleabilidad? ¿Cómo influye el rol del docente en el diseño y dinamización de estos entornos para garantizar aprendizajes auténticos y transferibles al contexto laboral?

En el presente trabajo de fin de máster se analizan estas cuestiones desde una doble vertiente: la del profesorado como agente clave en la creación de experiencia dentro de los entornos virtuales, y la del alumnado como protagonista del proceso de aprendizaje. A partir de este enfoque, se examinan tanto las potencialidades como los desafíos que presentan dichos entornos, con el objetivo de aportar un análisis sobre la situación, que contribuya a mejorar estos entornos, permitiendo seguir avanzando hacia una educación digital más eficaz, inclusiva y orientada al desarrollo integral de las personas.

1.1. Justificación

Si bien los entornos virtuales ofrecen numerosas ventajas, su efectividad sigue dependiendo de la metodología que se emplee. Uno de los principales retos actuales consiste en desarrollar entornos prácticos y significativos, que permitan al alumnado demostrar la adquisición de competencias clave para su desarrollo profesional y

personal que se aplique en el mundo laboral. En este sentido, diversos estudios como el Martínez-Argüelles et al. (2022) señalan:

“la introducción de escenarios de aprendizaje auténticos mejora las percepciones de los estudiantes sobre la adquisición de competencias de empleabilidad ... La efectividad de los escenarios de aprendizaje auténticos depende de cómo se diseña el proceso de aprendizaje (pág. 623)”.

A la luz de este planteamiento, se hace evidente que la educación no puede limitarse a la mera transmisión de conocimiento teóricos, sino que debe apostar por contenidos más prácticos que fomenten un aprendizaje activo y contextualizado con el mercado laboral. Esta visión se alinea con la vigente legislación de educación en España (Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación) que reconoce la capacidad de aprender a aprender, reconociendo su vinculación con la empleabilidad (art.6.b).

Asimismo, en el ámbito europeo, el plan de acción de educación digital 2021-2027, pone como precedente el desarrollo de competencias digitales, así como la necesidad de capacitar al profesorado en el uso de entornos híbridos y virtuales (Plan de Acción de Educación Digital, 2023).

Además, este reto se encuentra directamente relacionado con varios de los objetivos de desarrollo sostenible (ODS) establecidos por la agenda 2030 de las Naciones Unidas, especialmente el *ODS4: Educación de Calidad*, que promueve una educación inclusiva, equitativa y de calidad, así como oportunidades de aprendizaje durante toda la vida. En particular, la necesidad de diseñar entornos virtuales que favorezcan un enfoque práctico, tal como destaca Martínez-Argüelles et al. (2022), responden directamente la meta 4.4 de este objetivo, que insta a aumentar el número de personas que poseen competencias técnicas y profesionales, para acceder a un empleo de calidad. Del mismo modo, el fomento de este tipo de metodologías, y el uso de simulaciones reales, se alinean directamente con el *ODS 8: trabajo decente y crecimiento económico*, al preparar al alumnado para integrarse con éxito en un mercado laboral en constante cambio (Naciones Unidas, 2015).

En esta línea, programas estatales promovidos por el estado, el SEPE (Servicio público de empleo estatal), así como distintas iniciativas del PRTR (Plan de

recuperación, transformación y resiliencia) reflejan un fiel compromiso con la formación en línea orientada a la capacitación de competencias para el empleo.

Sin embargo, tal como advierte García-Peñalvo (2022), a pesar de que las plataformas digitales son ampliamente utilizadas, solo una minoría de instituciones integran actividades prácticas basadas en simulaciones reales adaptadas al mundo laboral, lo cual restringe la capacidad del alumnado para llevar estos conocimientos al ámbito profesional.

Por todo lo anterior, este trabajo de investigación se ha propuesto analizar cómo pueden diseñarse los entornos pedagógicos virtuales para favorecer el desarrollo de competencias esenciales para la empleabilidad.

1.2. Objetivos e hipótesis

Objetivo general:

Analizar el impacto de las experiencias educativas en entornos virtuales sobre el desarrollo de competencias clave para la empleabilidad, destacando el papel del docente como diseñador e implementador de metodologías activas.

Objetivos específicos:

1. Identificar las competencias clave para la empleabilidad requeridas por un mercado laboral en constante transformación digital.
2. Evaluar cómo las metodologías activas y la evaluación aplicadas en entornos virtuales contribuyen al desarrollo práctico de las competencias esenciales.
3. Analizar el rol docente en la creación y diseño de experiencias de aprendizaje dentro de los entornos virtuales.
4. Explorar los desafíos y oportunidades que presentan los entornos virtuales para garantizar una formación orientada a las demandas del mercado laboral.

Hipótesis:

1. Los entornos virtuales de aprendizaje favorecen el desarrollo de competencias clave técnicas y profesionales para la empleabilidad.
2. La participación y el acompañamiento constante por parte del docente en entornos virtuales resulta fundamental para potenciar la motivación y facilitar el desarrollo efectivo de competencias esenciales para la empleabilidad.

3. La percepción de la calidad y aplicabilidad de la formación virtual para la inserción efectiva en el mercado laboral está influida por el tipo de evaluación y metodología empleada.
4. La flexibilidad, accesibilidad y enfoque práctico de los cursos virtuales son percibidos como los principales beneficios por parte del alumnado, mientras que los mayores desafíos están relacionados con la falta de interacción, la motivación y dificultades técnicas.

1.1. Estructura del TFM

Este trabajo se organiza en las siguientes sesiones. En la segunda parte, se presenta una revisión bibliográfica que recoge el marco teórico y conceptual vinculado a los principales temas abordados en la investigación.

A continuación, en la tercera parte, se expone el estudio de campo llevado a cabo, detallando la metodología empleada, el contexto del análisis, así como las herramientas utilizadas para la recogida y tratamiento de los datos.

En la cuarta parte del trabajo, se presentan los resultados obtenidos y su análisis, se compararán con estudios previos en la quinta parte del trabajo.

Finalmente, en la última parte, se exponen las conclusiones del estudio, destacando las principales aportaciones, las limitaciones encontradas y las futuras líneas de investigación sugeridas.

2. Marco teórico

2.1. El Aprendizaje en entornos virtuales

Los entornos virtuales de aprendizaje facilitan el desarrollo de competencias clave para la empleabilidad mediante la integración de elementos tecnológicos y pedagógicos en los procesos educativos. De acuerdo con la UNESCO, esta integración constituye una innovación digital hacia la universalización del aprendizaje, enriqueciendo y elevando la calidad educativa (UNESCO, s. f.).

En este sentido, investigaciones recientes, como la de Almomani (2025), evidencian la transformación sustancial que experimenta el ámbito educativo a través de la formación virtual, al ampliar el acceso global y posibilitar la continuidad del aprendizaje. Dicha investigación resalta que estos entornos promueven el desarrollo permanente de competencias, permitiendo a las personas adquirir y actualizar conocimientos relevantes para su inserción y adaptación en el mercado laboral.

2.1.1. Teorías del aprendizaje digital

Las teorías clásicas del aprendizaje se ven enriquecidas por la incorporación de tecnologías en los entornos virtuales. Entre ellas, destaca el conectivismo propuesto por Siemens, el cual subraya la relevancia de la construcción del conocimiento a través de las distintas redes especializadas. Este enfoque favorece que las comunidades virtuales fortalezcan su autonomía mediante la aplicabilidad y usabilidad (Hurtado et al, 2025, p.5). No obstante, la constante evolución de las tecnologías de la información representa un desafío considerable, pues el estudiantado dispone de acceso real y masivo a recursos e información (Karagianni, 2025, p.4).

Desde una perspectiva sistemática, el conectivismo se vincula con las ecologías de aprendizaje, concibiendo el aprendizaje como un entorno dinámico en el que interactúan diversos factores y agentes, influyendo directamente en la persona desde dimensiones sociales, culturales, cognitivas y afectivas (Barrera et al., 2021). En los entornos virtuales, tales influencias resultan más evidentes, habida cuenta de que la situación y el acceso del alumnado pueden variar considerablemente.

La relación entre las ecologías de aprendizaje y el constructivismo pone de manifiesto el proceso mediante el cual el estudiantado construye su propio conocimiento a través de la exploración y la interacción. Si bien esta interacción puede verse limitada en la

modalidad asíncrona, se ve potenciada en la modalidad síncrona, gracias a la variedad de perfiles derivados del acceso universal.

Atendiendo a los desafíos globales en materia educativa, las últimas décadas han sido testigo de una evolución significativa en los modelos y teorías de los procesos de enseñanza-aprendizaje. Un ejemplo representativo es la revisión realizada por Churches (2009), en la que incorporó a la taxonomía de Bloom habilidades de pensamiento digital (Parra, 2017). Como se ilustra en la figura 1, han surgido modelos como el SAMR (sustitución, ampliación, modificación, redefinición) y TPACK (conocimiento técnico y pedagógico del contenido), los cuales contribuyen a sistematizar y analizar las diversas perspectivas tecnológicas dentro del proceso educativo (Retana, 2020).

Figura 1. Modelo SAMR CON TPACK y taxonomía revisada por Puentedura

Nivel del SAMR	Niveles Tecnológicos del SAMR	Ejemplos del SAMR en clase	Relación del SAMR con el TPACK	Relación SAMR con taxonomía revisada
Redefinición	La tecnología permite la creación de nuevas tareas, previamente inconcebibles.	Herramientas para la visualización de aspectos narrativos y estructurales del texto	TCPK	Crear. Evaluar.
Modificación	La tecnología permite el rediseño de tareas importantes.	Herramientas textuales, visuales y auditivas para la construcción de conocimientos compartidos.	TPK, TCK, PCK	Evaluar. Analizar.
Aumento	La tecnología actúa como sustituto directo de herramientas, con mejoras funcionales. Se utilizan funciones básicas	Diccionarios, guías de estudio, sitios de historia vinculados al texto en línea.	PK, CK, TK	Aplicar. Entender.
Sustitución	La tecnología actúa como sustituto directo de la herramienta, sin cambio funcional.	Textos de Shakespeare leídos en versiones en línea	P, C, T	Entender. Recordar.

Fuente: Campos Retana, 2020.

Todos estos modelos permiten el desarrollo de un proceso educativo más fluido y eficaz para fortalecer las distintas competencias y habilidades necesarias para la empleabilidad.

2.1.2. Relevancia de la teoría de aprendizaje experiencial aplicada a entornos virtuales

El aprendizaje experiencial (ELT) de Kolb (1984) refuerza las teorías previamente descritas, influyendo en el proceso de enseñanza-aprendizaje a través del fomento de aprender “haciendo” y “reflexionando”. Este cambio en la adquisición de conocimientos se potencia con el uso de las tecnologías de la información, que permiten integrar simulaciones reales, entornos interactivos y análisis de casos prácticos. Como señala el estudio de Ehlert y Brennan (2025, p.103), la combinación entre ELT y la tecnología permite que el alumnado aplique y desarrolle los conocimientos y competencias necesarios a nivel profesional, social y personal.

La investigación de Campos et al. (2022, p.79) explica que el ELT se divide en cuatro etapas: observación, conceptualización, experimentación y experiencia; junto a estas, confluyen los estilos de aprendizaje: divergentes, asimilador, convergente y acomodador. Según este estudio, seguir el proceso de etapas y estilos de aprendizaje ayuda al alumnado a interactuar de manera práctica y reflexiva con el conocimiento adquirido. Del mismo modo, la investigación de Ehlert y Brennan (2025) corrobora que la aplicación de este método fomenta un entorno participativo gracias a la integración de diversas metodologías activas, permitiendo una adaptación personalizada y centrada en el alumnado.

De este modo, la teoría de la metacognición adquiere relevancia en la reflexión del propio proceso de aprendizaje, convirtiéndose en un elemento básico dentro del desarrollo cognitivo del estudiantado, ya que este debe comprender su propio proceso de pensamiento (Flavell, 1979). En la formación, el fomento de la metacognición favorece el desarrollo de la autonomía, otorgando la capacidad para tomar decisiones y reflexionar sobre el proceso de aprendizaje, enriqueciendo la experiencia educativa mediante la identificación continua de áreas de mejora.

Como se puede observar en la figura 2, la metacognición ofrece múltiples beneficios. Así lo refleja el estudio de Karagianni, (2025, p.4), que utiliza la metacognición en conjunto con herramientas de inteligencia artificial generativa (IA), generando una interacción entre la práctica y los diarios reflexivos que potencian las habilidades y competencias del alumnado, activando la motivación intrínseca y fortaleciendo su capacidad de autoconocimiento y autorregulación del aprendizaje (Taboada, 2025, p.7).

Figura 2: Beneficios de la Metacognición



Fuente: (López Belarrinaga & Martínez,2024)

Junto a los beneficios de la metacognición y el ELT, destaca la importancia del diseño de los entornos digitales de aprendizaje, que influyen directa e indirectamente en el desarrollo cognitivo del proceso de enseñanza. Este aspecto fue estudiado por Dabbagh y Kitsantas (2011), quienes exponen que el diseño impacta en la colaboración entre el profesorado y el alumnado en aspectos como la retroalimentación, así como el análisis del proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.2. Competencias clave para la empleabilidad en la era digital

2.2.1. Marco europeo de competencias

El gran avance tecnológico ha modificado significativamente la demanda del mercado laboral. Ante esta realidad, la Unión Europea ha definido unos niveles de competencias clave necesarias para el desarrollo profesional y personal; entre ellas destacan las competencias digitales, interpersonales, el aprendizaje autónomo, entre otras (Council Recommendation On Key Competences For Lifelong Learning, 2022, p.15). Este marco subraya la importancia de desarrollar habilidades y aptitudes que ayuden al alumnado a prepararse para el futuro.

Por otro lado, el marco europeo presenta un desafío aun mayor relacionado con la brecha digital, concretamente en lo que concierne al acceso desigual y la falta de conectividad. Según datos de Digital Economy and Society Index (DESI) publicado en 2023, España ocupa el quinto puesto a nivel de digitalización (Digital Decade DESI Visualisation Tool, s. f.). Este reto evidencia la dificultad de muchas personas de participar en la educación a distancia (Hurtado.O.M. 2023).

2.2.2. Competencias requeridas y oferta formativa vigente

Para construir un aprendizaje basado en competencias, Martínez et al. (2019) destaca la necesidad de enfocar la enseñanza en la empleabilidad y preparar al alumnado para acceder a un empleo digno en un mercado laboral dinámico. De acuerdo con el foro económico mundial, y como se muestra en la figura 3, entre las competencias más demandadas se encuentran: el pensamiento crítico, la adaptabilidad, la creatividad, la colaboración, el aprendizaje continuo, la alfabetización y la resiliencia.

Figura 3: Habilidades y competencias requeridas en el mundo laboral



Fuente: World Economic Forum (2025).

Diversos estudios realizados por la OCDE (2019), destacan la importancia de combinar el aprendizaje técnico y el socioemocional con la utilización de metodologías diversas, lo que permite la adquisición de las habilidades y competencias necesarias por parte del alumnado. En esta línea, el ODS 4.4 señala la necesidad de formar en competencias técnicas y profesionales para facilitar la inserción en el mercado laboral, y el acceso a un trabajo decente, relacionado también con el ODS 8 (Naciones Unidas, 2015).

El estudio de Sánchez & Calderón (2025, p.23) muestra que, existe la necesidad de coordinar a los diferentes agentes directos e indirectos involucrados en este proceso, con el fin de favorecer la reconfiguración y adaptación del proceso de enseñanza a las nuevas realidades. En este contexto, la labor del docente se concibe como la de facilitador del aprendizaje, apoyando al alumnado en la adquisición y desarrollo de dichas competencias (OCDE, 2019).

2.3. Metodologías activas para la formación en competencias

2.3.1. Importancia de la metodología para el desarrollo de competencias

A lo largo de la historia, las metodologías utilizadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje han ido cambiando, al igual que las competencias requeridas por el perfil

al que va dirigida. Por esta razón, la enseñanza se orienta hacia la utilización de métodos en los que el alumnado sea el protagonista de su propio aprendizaje.

Diversos estudios señalan la necesidad de transformar las metodologías clásicas, basadas en contenido teóricos y evaluaciones tipo test, por una que ofrezca al alumnado un aprendizaje experiencial enfocado en contextos reales. Esto implica una renovación metodológica cuyo objetivo es cambiar el enfoque de aprendizaje previamente conocido (Ramón et al., 2015).

En consecuencia, la elección de las metodologías debe responder tanto al perfil del público al que va dirigido como a los objetivos formativos que se desea conseguir. Tras analizar distintas investigaciones, Presas et al., (2023, p.38) destaca la importancia de determinar una o varias metodologías que permitan al alumnado desarrollar las competencias planteadas. En este sentido, la formación virtual se orienta hacia un aprendizaje más significado, alineado con situaciones reales y la empleabilidad.

Según lo expuesto en las investigaciones, el aprendizaje significativo o experiencial, a través de las distintas metodologías, favorecen que todo el alumnado construya su propio proceso de aprendizaje (Presas et al., 2023, p.39).

2.3.2. Principales metodologías activas en entornos virtuales

En los entornos virtuales de aprendizaje se pueden implementar diversas metodologías activas de manera innovadora. Entre las más destacadas se encuentran el aprendizaje basado en proyecto (ABP), así como sus derivados: aprendizaje basado en retos (ABR) o problemas (ABP), además del aprendizaje cooperativo, gamificación, flipped classroom, entre otras.

Cabe resaltar el aprendizaje cooperativo o colaborativo, el cual fomenta el desarrollo de ciertas habilidades tanto personales como profesionales, permitiendo al alumnado desenvolverse a medida que va progresando en la formación. Entre estas habilidades se encuentran: el pensamiento crítico, resolución de conflictos, habilidades comunicativas, trabajo en equipo y el liderazgo (Presas et al., 2023).

Otra metodología ampliamente difundida por gestores de formación y docentes es la gamificación, que no se debe confundir con el aprendizaje basado en juegos (ABJ), ya que son metodologías distintas. Según investigaciones como la de Mateos et al., (2021), la gamificación se emplea con frecuencia en el ámbito educativo, permitiendo

al alumnado aprender de una manera lúdica, lo que incrementa su motivación y favorece el desarrollo de distintas habilidades y competencias, como la resolución de problemas, toma de decisiones y la motivación intrínseca (Rosario et al., 2022).

Por otro lado, hay que destacar el ABP y sus variantes, metodologías de aprendizaje que permiten al alumnado desarrollar competencias mediante la creación de productos significativos, fomentando un aprendizaje profundo y relevante en contextos reales (Presas et al., 2023, p.40).

Asimismo, el modelo flipped classroom resulta significativo para la formación virtual. Este modelo consiste en que el alumnado acceda de manera autónoma a ciertos contenidos teóricos, trasladando a las aulas virtuales la resolución de dudas y la puesta en práctica de lo aprendido previamente (Diningrat & Ngussa, s. f.).

Estas y otras metodologías activas buscan situar al alumnado en escenarios del mundo real y promover un aprendizaje significativo que fomente el desarrollo de habilidades y competencias clave para su éxito profesional y personal.

2.3.2.1. Herramientas en los entornos virtuales

Para implementar estas metodologías activas en entornos virtuales, se dispone de diversas herramientas tecnológicas. Destacan las plataformas de gestión de aprendizaje como son Moodle, Blackboard, Wordpress y Google Classroom, que integran foros, wikis, cuestionarios y espacios de colaboración para el alumnado como para el profesorado (Palacios et al., 2025). Además de estas herramientas clásicas, se emplean simuladores y laboratorios virtuales que facilitan la realización de las prácticas experimentales de manera segura.

También, son frecuentes las videoconferencias, el uso de herramientas de trabajo colaborativo, facilitando la interacción entre el alumnado y el profesorado en modalidad síncrona y asíncrona. Asimismo, aplicaciones como quizziz se emplean en diversas plataformas para potenciar la motivación y participación.

Actualmente, se continúan elaborando y creando herramientas que contribuyen a la creación de entornos que fomenten el “saber-hacer” y se ajusten a las necesidades de cada estudiante.

2.3.3. Evaluación de competencias en entornos virtuales

La evaluación por competencias debe estar alineada con las competencias y objetivos que se desean alcanzar, y adaptarse a las distintas metodologías utilizadas durante la formación. En este sentido, Cano García (2008), a partir del estudio de Minnaard & Minnaard (2014) expone una perspectiva pedagógica de la evaluación por competencias, tal como se muestra en la figura 4.

Figura 4: Evaluación por competencias

El concepto competencias implica...	Consecuencias para la e-a y la evaluación	Posibles instrumentos
1. INTEGRAR conocimientos, habilidades y actitudes	Oportunidades de exhibir esta integración	Proyecto final Practicum
2. Realizar EJECUCIONES	Evaluar ejecuciones (performance-based assessment)	Tablas de observación (check-list, escalas,...)
3. Actuar de forma CONTEXTUAL	Evaluar el conocimiento de cuándo y cómo aplicar los conocimientos disponibles	Simulaciones
4. Entenderlo de forma DINÁMICA (no "se es" o "no se es")	Evaluar el desarrollo	Rúbricas Evaluación a lo largo del tiempo (diagnóstica)
5. Actuar con AUTONOMÍA, corresponsabilizándose del aprendizaje (LLL)	Evaluar la capacidad de autorreflexión	Portafolios Mecanismos autorregulación

Fuente: (Minnaard & Minnaard, 2014).

En lugar de depender únicamente de las clásicas evaluaciones, se recurre a estudios de casos reales, proyectos, prácticas y portafolios en los que se aplican los conocimientos adquiridos por el alumnado durante la formación. De este modo, la evaluación se transforma en una parte integral del aprendizaje, midiendo de manera continua no solo los contenidos memorísticos, sino también la capacidad de aplicar dichos conocimientos en circunstancias reales que guíen al alumnado hacia los objetivos y competencias de aprendizaje establecidos (Sinca et al., 2025).

2.4. El rol del docente en la transformación digital

2.4.1. Evolución del rol docente: de transmisor a diseñador de experiencias

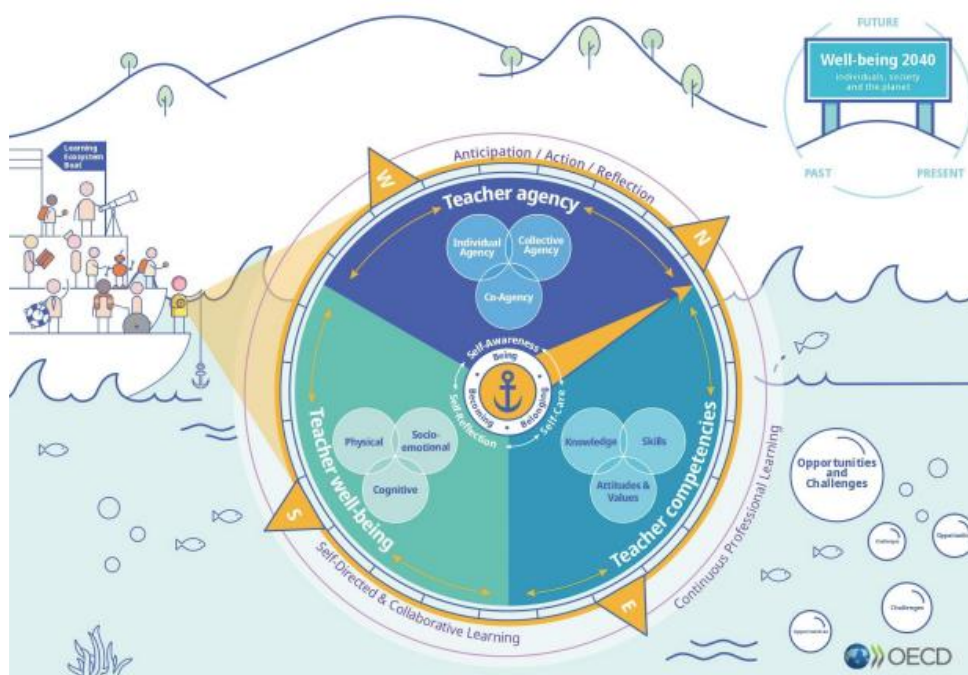
Con la llegada de las tecnologías de la información y la comunicación, y la incorporación de nuevas metodologías, los procesos de enseñanza-aprendizaje están cambiando hacia modelos más abiertos. Autores como Demartini y Benussi (2017)

describen una evolución en la educación en el que el profesorado pasa de ser la fuente de conocimiento a guía del aprendizaje, posteriormente a líder de la construcción de conocimiento y, por último, adentrarse en un modelo docente 4.0, que requiere la capacidad y competencia para articular la pedagogía con nuevas tecnologías como la IA (Tripodoro & G, 2015, p.1).

Las investigaciones actuales señalan que el docente debe ser facilitador, guía y colaborador del estudiante durante todo el proceso de aprendizaje (Lemus & Delgado, 2024). Por ello, en el nuevo paradigma, el alumnado construye su propio aprendizaje interactuando con los contenidos y sus pares, mientras que el profesorado deja de ser únicamente expositor para transformarse en mediador, asesor, innovador, y creador en sus respectivos campos de formación, promoviendo en el alumnado las competencias y habilidades necesarias (Pereda-Loyola & Duran-Llano, 2023).

La brújula del aprendizaje de la OCDE (2019), presentada en la figura 5, constituye un marco de referencia que enfatiza la importancia de que el alumnado se convierta en navegante de su propio aprendizaje. En este esquema, el docente se concibe como diseñador de experiencias de aprendizaje y gestor de entornos dinámicos, combinando metodologías activas con las TIC para ofrecer una mediación y retroalimentación continua y personalizada.

Figura 5: La brújula del docente de la OCDE



Fuente: OECD Future of education and skills 2030, 2019.

2.4.2. Competencias digitales y diseño de experiencias de aprendizaje en entornos virtuales.

El nuevo rol docente requiere formación en distintas competencias digitales que respalden el diseño de experiencias de aprendizaje adecuadas al público objetivo. Por tanto, no basta con conocer las herramientas tecnológicas; se trata de integrar habilidades, actitudes y conocimientos en la práctica pedagógica. Por esta razón, en España y distintos países se han definido marcos de referencia que organizan estas habilidades en distintas áreas.

Según Pereda-Loyola y Duran-Llano (2023), invertir en entornos virtuales mejora el desempeño docente en la práctica pedagógica. Esto influye no solo en el desempeño tecnológico, sino también en el diseño de contenidos y la utilización de metodologías que refuercen el atractivo del contenido y conecten en mayor medida con el alumnado (Lemus & Delgado, 2024).

3. Metodología

La presente investigación se centra en comprender y analizar cómo se desarrolla la adquisición de competencias esenciales en entornos virtuales de aprendizaje, así como en examinar la metodología empleada y el papel que desempeña el personal docente en dicho proceso.

Se ha procedido a la división de la muestra en dos grupos poblacionales: por un lado, docentes que imparten formación en entornos virtuales; por otro, alumnado que ha participado en formaciones virtuales, ya sea en modalidad síncrona, asíncrona o híbrida.

3.1. Diseño

El diseño de esta investigación es de tipo no experimental, con un enfoque descriptivo y correlacional. El estudio se ha desarrollado a partir de un enfoque cuantitativo, empleando la técnica de la encuesta y utilizando el cuestionario como instrumento. Este enfoque ha permitido analizar la relación entre las distintas variables, las cuales han sido posteriormente analizadas e interpretadas con el fin de dar respuesta a las preguntas de investigación planteadas al inicio.

3.2. Participantes

La recogida de datos se realizó a nivel estatal, focalizándose en dos grupos de población: docentes y alumnado de formación en línea. El tipo de muestreo empleado ha sido no probabilístico, concretamente utilizando un tipo de muestreo accidental o bola de nieve; esto se debe a que el envío de encuestas se realizó de forma aleatoria y se difundió a través de diversas redes sociales para facilitar su distribución natural.

Como resultado, se obtuvo una muestra total de 199 participantes, de los cuales 39 corresponden a docentes y 160 a alumnado. El análisis realizado abarca todas las comunidades autónomas (CC. AA), sin embargo, se ha tenido mayor dificultad de acceso en algunas de ellas, a pesar de haberse desplegado la encuesta por distintos canales especializados en formación. Así, como se muestra en la figura 6, las CC. AA con mayor participación en este proceso han sido Andalucía, Canarias, Cantabria, Castilla y León, Castilla-la mancha, Cataluña, Comunidad de Madrid, Comunidad Foral de Navarra, Comunidad Valenciana, Extremadura, Galicia, País Vasco, Principado de Asturias y Región de Murcia.

Figura 6: ¿A qué comunidad autónoma pertenece?

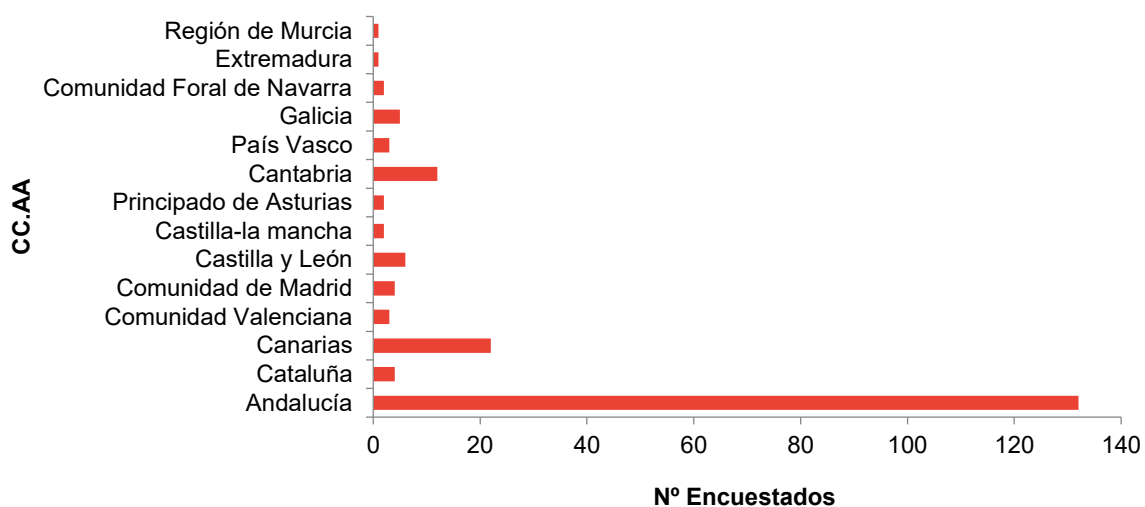


Figura: Elaboración propia a través de los datos de Google Forms.

De la muestra total, segmentada en ambos perfiles, en el área docente, el 76.9% son mujeres y el 23% son hombres. En cuanto al perfil del alumnado, el 89.4% son mujeres y el 7.5% son hombres.

Agrupando las edades por rangos, como se puede observar en el siguiente gráfico, se obtiene los datos que reflejan la distribución de docentes y alumnado participantes en cada franja de edad.

Figura 7: Edad

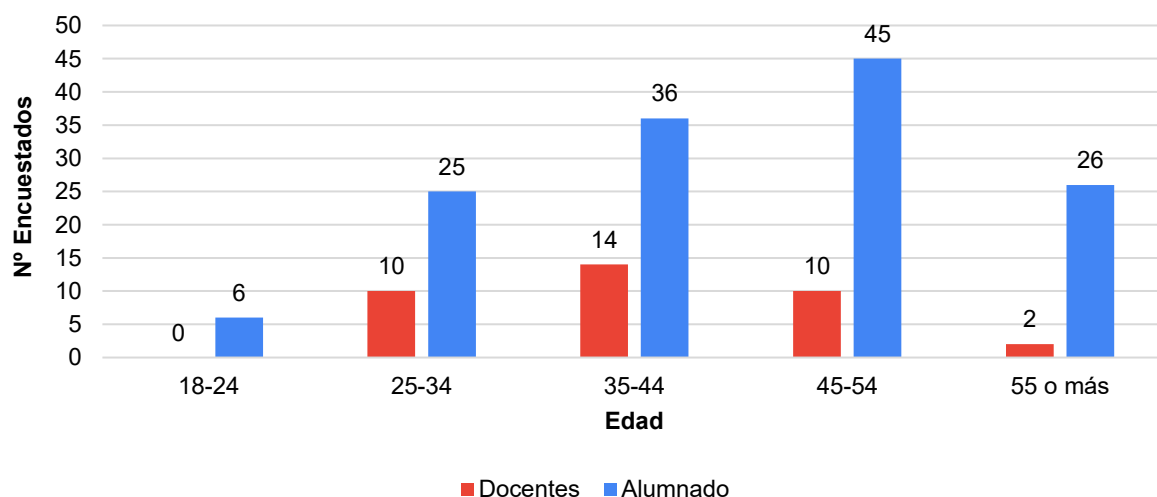
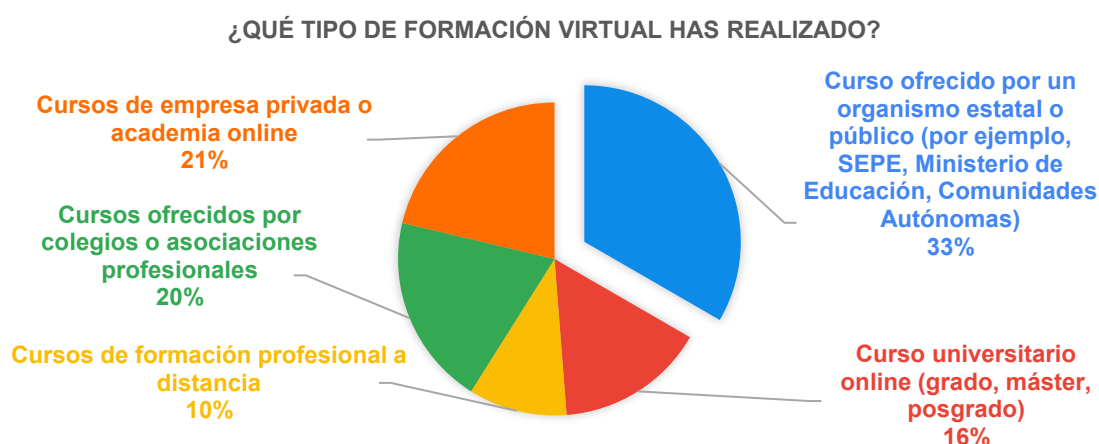


Figura: Elaboración propia a través de los datos de Google Forms.

El profesorado participante abarca diferentes niveles educativos, incluyendo formación para el empleo, cursos de cualificaciones profesionales, tutorización de formaciones, formación profesional online y universidad.

Especificando, como se puede observar en la figura 8, el alumnado ha cursado mayoritariamente formaciones ofrecidas por organismos estatales o públicos (33%), seguido por cursos de empresas privadas o academias, siendo los cursos de formación profesional a distancia los menos frecuentes.

Figura 8: ¿Qué tipo de formación virtual has realizado?



Fuente: elaboración propia a partir de los resultados del formulario de Google.

3.3. Instrumentos

El instrumento elegido para la recogida de datos ha sido un cuestionario administrado a través de la herramienta online Google Forms, con el objetivo de recopilar información sobre la percepción y experiencia de la educación virtual desde dos enfoques diferenciados: uno desde el punto de vista del profesorado y otro desde el alumnado.

La herramienta de Google ha sido seleccionada por sus diversas ventajas como su accesibilidad y facilidad de uso, la compatibilidad con diversas plataformas, la posibilidad de ramificar preguntas en función de respuestas previas, así como la facilidad para la recogida y análisis de datos.

La encuesta ha sido diseñada siguiendo unos principios de concreción, relevancia y claridad, con preguntas principalmente cerradas, lo que facilita el análisis cuantitativo y comparativo de los datos. No obstante, se incluyó una sesión de dos preguntas abiertas de carácter reflexivo en la que ambos perfiles han podido expresar sus

opiniones respecto a las fortalezas, oportunidades y debilidades de la formación virtual.

La encuesta distingue entre los dos públicos debido a que su rol educativo, nivel de participación y perspectivas sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje son realmente distintos (recogido en el Anexo I):

La encuesta dirigida al perfil del profesorado, en concreto, se enfoca en la planificación educativa, el uso de herramientas pedagógicas y tecnológicas, y la reflexión sobre los retos profesionales que implica la educación virtual.

Por otro lado, la encuesta dirigida al alumnado recoge la percepción de las formaciones virtuales desde el punto de vista del receptor del proceso de enseñanza-aprendizaje.

A. Encuesta dirigida a docentes:

Esta sección del cuestionario, recogida en el Anexo I, se divide en tres bloques:

Datos básicos del profesorado: en este apartado se recopilan los perfiles demográficos y profesionales, para segmentar según los criterios de edad, género y comunidad autónoma.

Asimismo, se indaga sobre la modalidad de enseñanza virtual en la cual imparten formación, el tipo de formación (universidad, FP, certificados, etc.) y los años de experiencias. Estos datos son cruciales para comprender si la percepción de la educación varía según los distintos factores.

Datos específicos de la investigación: en este apartado se recoge información sobre las metodologías empleadas, las herramientas digitales utilizadas en su día a día y la percepción sobre el desarrollo de competencias en los entornos virtuales, así como los retos percibidos en la formación virtual.

Opinión general de la educación virtual: este segmento es de carácter más reflexivo, permitiendo al profesorado expresar propuestas de mejora, valorar la experiencia en entornos virtuales, así como aportar sugerencias.

B. Encuesta dirigida al alumnado:

La estructura del cuestionario del alumnado, ubicada en el Anexo I, también consta de tres bloques, en este caso adaptados al rol del estudiante.

Datos básicos del alumnado: se solicita información sobre edad, género, comunidad autónoma y tipo de formación cursada, permitiendo segmentar el estudio en estos factores.

Clasificación según la modalidad de curso elegida: en este apartado se introduce un elemento diferenciador. Según la respuesta a la pregunta “¿Qué tipo de cursos virtuales prefieres realizar?”, el formulario se redirige a una subsección específica para obtener datos más precisos de cada modalidad, facilitando así el análisis y la comparación entre los tres modelos propuestos.

Datos concretos de la experiencia: esta sesión abarca preguntas sobre la motivación del alumnado, su valoración del tipo de evaluación, los aspectos positivos y negativos de la formación virtual aplicada a la modalidad elegida, la importancia del rol docente durante sus cursos, el grado de aplicabilidad de los conocimientos adquiridos al mundo laboral y las competencias desarrolladas durante la formación.

Opinión y sugerencia finales: se incluye un bloque abierto donde el alumnado ha puede aportar propuestas de mejora o compartir experiencias personales, lo que enriquece así el análisis cuantitativo de la investigación.

3.4. Procedimiento

El desarrollo de esta investigación se estructura en varias fases diferenciadas, siguiendo un enfoque metodológico sistemático. Cada una de ellas responde a una lógica interna que permite avanzar progresivamente desde la conceptualización inicial del objeto de estudio hasta la interpretación final de los resultados.

1º Fase: recopilación documental o fase preparatoria.

Esta fase, de carácter preliminar ha estado dividida en varias etapas. En primer lugar, se procedió a la recopilación y análisis de la información a partir de fuentes documentales. El objetivo fue realizar una revisión exhaustiva del estado actual del conocimiento en torno al objeto de estudio, identificando documentos escritos previos, documentos estadísticos si los hubiera, entre otros datos relevantes.

Tras la revisión de las investigaciones previas, se desarrolló el diseño de la investigación. En este aspecto, se formularon los objetivos del estudio, así como la pregunta de investigación, y se definió el marco teórico que sustentaría el análisis. Asimismo, se diseñó el instrumento de recogida de datos, el cuestionario, cuya

estructura se detalla en el [apartado 3.3](#) de este documento y puede consultarse íntegramente en el [Anexo II](#). Esta fase culminó con la planificación de las operaciones básicas que se han llevado a cabo en las fases posteriores.

2º Fase: trabajo de campo

Esta fase tuvo una duración estimada de dos meses y, a su vez, se dividió en dos etapas:

Recogida de datos: es el momento de obtener los datos necesarios mediante los cuestionarios. La difusión se realizó a través de las distintas redes, grupos y emails masivos, con el fin de alcanzar una muestra representativa. La meta era obtener un volumen significativo de respuestas que permitiera un análisis riguroso.

Codificación y clasificación de los datos recogidos: se realizó la clasificación, codificación y grabación de los datos obtenidos. Este proceso permitió organizar la información en una hoja de cálculo, lo que facilitó su posterior tratamiento estadístico y visualización.

3º Fase: análisis de datos

En esta fase se llevó a cabo el análisis y tratamiento de los datos obtenidos durante el trabajo de campo. Se empleó un enfoque cuantitativo, apoyado en herramientas de hojas de cálculo, lo que permitió generar gráficas que facilitaron la interpretación de los resultados, se encuentra íntegramente en el [Anexo II](#). A través de la observación sistemática, se evaluó el grado de cumplimiento de las hipótesis planteadas, y se han identificado tendencias y patrones relevantes.

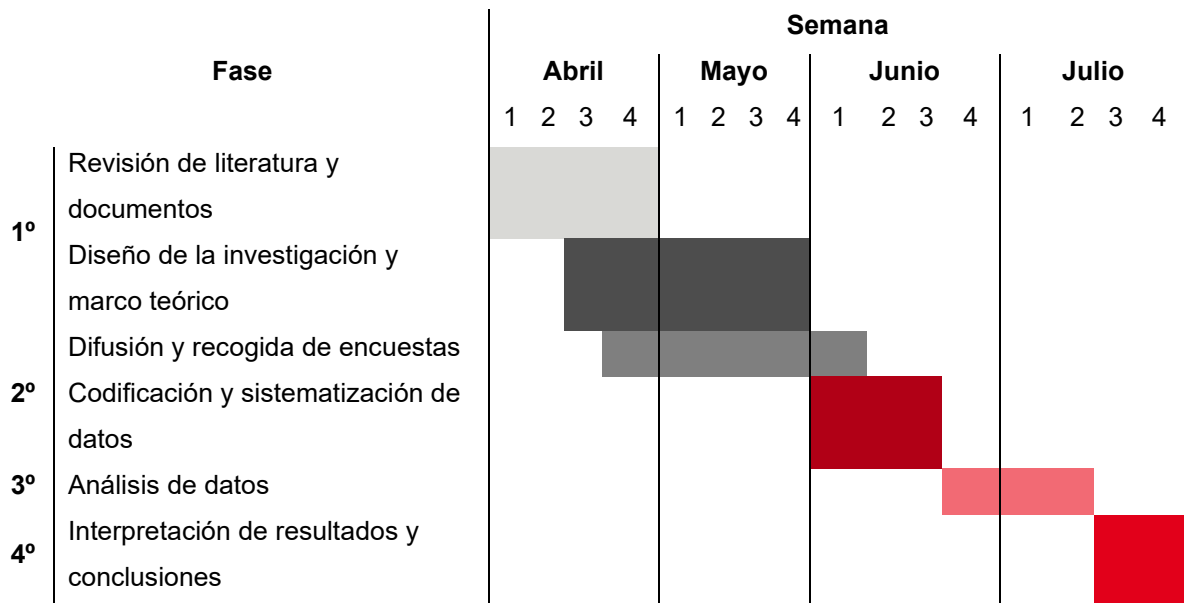
4º Fase: interpretación de resultados

La última fase corresponde a la interpretación y discusión de los resultados obtenidos. Se realizó un análisis crítico y reflexivo, relacionando los hallazgos con investigaciones previas revisadas en la fase inicial y evaluando posibles limitaciones metodológicas que han podido influir en el desarrollo del estudio.

Posteriormente, se revisaron los objetivos e hipótesis planteados al inicio de la investigación para verificar su grado de cumplimiento. Finalmente, se propusieron líneas de investigación futuras que contribuyan a seguir profundizando sobre el tema, abriendo nuevas perspectivas y contribuyendo a la mejora de la educación virtual.

Se presenta a continuación un diagrama de Gantt con la temporalización de las fases de investigación:

Figura 9. Diagrama de Gantt



Fuente: Elaboración propia.

3.5. Análisis de datos

En el estudio realizado mediante el instrumento del cuestionario se obtuvieron un total de 199 respuestas de docentes y alumnado. Dada su naturaleza cuantitativa, los datos recuperados fueron organizados en una hoja de cálculo de Excel.

Una vez introducidos y revisados para detectar posibles errores o respuestas incompletas, se procedió a realizar un análisis para explicar los datos y calcular los valores estadísticos más relevantes:

- Promedio: para conocer la tendencia central de las repuestas.
- Moda: para identificar las respuestas más frecuentes.
- Puntuación más alta y baja: para determinar el rango de respuestas.

Para visualizar todos los datos extraídos han sido elaborados gráficos y tablas, que se encuentran en el Anexo II.

Los resultados obtenidos se han analizado en relación con las hipótesis planteadas, buscando patrones, relaciones y tendencias que permitan responder a la pregunta de investigación y a los objetivos propuestos.

3.6. Limitaciones

Los criterios de exclusión del presente cuestionario han conllevado la anulación de aquellos participantes que no pertenecen al grupo objetivo, es decir, personas que no fueran docentes ni estudiantes involucrados en la formación virtual. Asimismo, se considera elemento de exclusión la falta de respuesta o la entrega incompleta del cuestionario. Además, se han excluido aquellos que presentaron barreras idiomáticas, debido a que el cuestionario se realizó únicamente en lengua castellana, aun conociendo la cantidad de alumnado extranjero que cursa estudios online desde este país.

Estas limitaciones han podido afectar en el hecho de no abarcar el mismo número de docentes y alumnado de formación virtual, así como no alcanzar un número significativo en cada una de las CC. AA, sobresaliendo aquella comunidad en la que se tiene mayor influencia.

4. Resultados

4.1. Aspectos positivos y negativos de la educación virtual

Tras el análisis de los resultados, se observa que ambos grupos encuestados coinciden en una serie de variables en relación con los aspectos positivos y negativos de la formación virtual. Entre los principales beneficios, se destaca la flexibilidad horaria y geográfica, así como el acceso a materiales multimedia y recursos digitales. Por ejemplo, varios encuestados señalan “la educación virtual... me ha permitido trabajar, cuidar de mi hijo y seguir formándome” (alumno).

No obstante, en relación con los retos y dificultades de la formación en línea, en las siguientes gráficas se ve una gran similitud entre ambos roles, como se muestra en la figura 10, revela que el profesorado señala la falta de interacción (82%), los problemas técnicos (77%) y la baja motivación (46%) como sus principales retos.

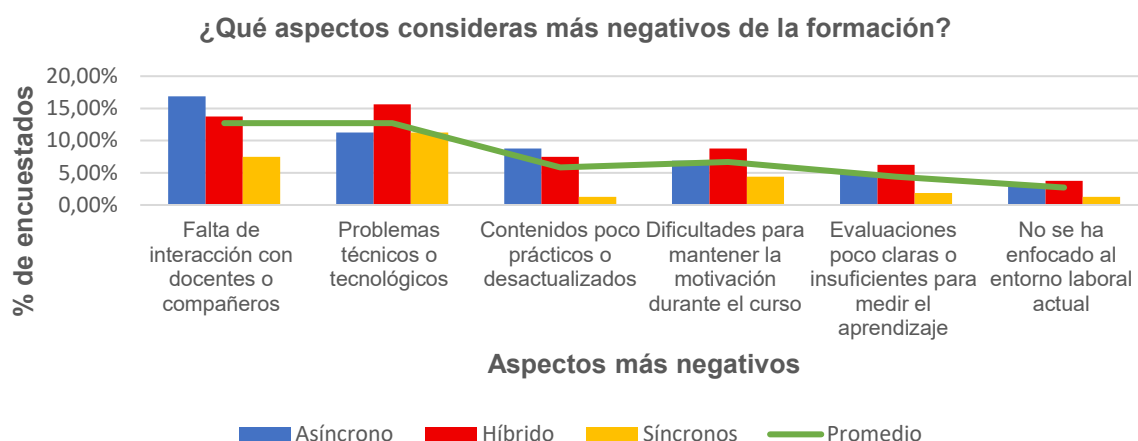
Figura 10: Principales retos de la educación virtual para el profesorado



Fuente: elaboración propia a partir de los resultados del formulario de Google.

Estas preocupaciones son destacadas nuevamente por el alumnado, como se presenta en la figura 11, las tres modalidades consideran que los mayores obstáculos se encuentran en las dificultades técnicas (12.71% promedio) y la falta de interacción con los docentes. (12.71% promedio), seguido de la dificultad para mantener la motivación durante el curso (6.67% promedio).

Figura 11: Aspectos más negativos para el alumnado



Fuente: elaboración propia a partir de los resultados del formulario de Google.

Como aspectos más positivos para el alumnado, los cursos asíncronos e híbridos destacan por su flexibilidad (28.1% en asíncrono y 23.1% en híbrido) y acceso a materiales (16.9% en asíncrono y 15.6% en híbrido), así como la posibilidad de aprender desde cualquier lugar (18.8% en asíncrono y 18.1% en híbrido); los cursos síncronos perciben el enfoque práctico y aplicable (13.1%), la posibilidad de aprender desde cualquier lugar (13.8%) y la interacción con docentes y compañeros (11.3%) como los puntos más positivos desde esta modalidad. Por tanto, he de destacar la flexibilidad horaria (20% promedio), la posibilidad de aprender desde cualquier lugar (16.68% promedio), como lo mejor valorado por las tres categorías.

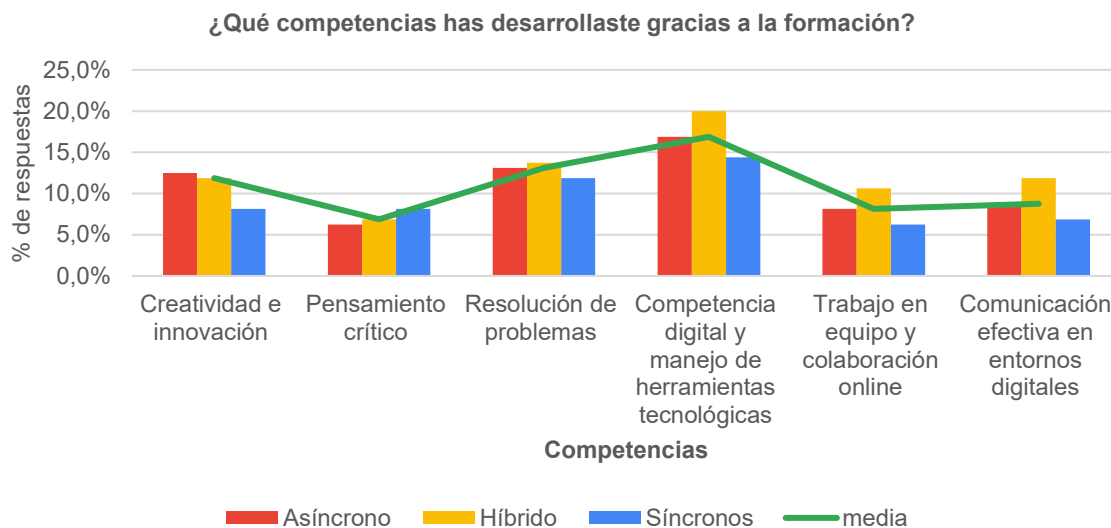
Adicionalmente, en las preguntas cualitativas se señalan la importancia de que la educación no se convierta en un producto comercial, sino que sea el propio alumnado quien decida participar en ella. Por otra parte, se señala la sobrecarga percibida relacionada con la falta de descanso y la desconexión digital, con comentarios como: “ser docente online es mucho más duro que serlo en presencial”, “en la mayoría de las consultoras prima que acaben el curso y cobrar, no que aprendan”.

4.2. Competencias clave y enfoque a la empleabilidad

Esta investigación aborda una de las cuestiones planteadas al inicio sobre la relación entre los EVA y su contribución en el desarrollo de competencias vinculadas a la empleabilidad, en el marco del ODS 4.4 junto al ODS 8, que destacan la importancia de formar en competencias necesarias para acceder al mercado laboral. Se puede afirmar, tras analizar la figura 12 y los comentarios recogidos, que los entornos

virtuales contribuyen al desarrollo de competencias según el tipo de modalidad elegida.

Figura 12: Competencias desarrolladas en entornos virtuales - Alumnado



Fuente: elaboración propia a partir de los resultados de la encuesta.

Por parte del alumnado, destaca la competencia digital, la resolución de problemas y la creatividad como las más desarrolladas. Por otro lado, los docentes señalan la competencia digital, la resolución de problemas, así como la comunicación efectiva como las más definidas (véase gráfica en [Anexo II. I](#)).

Sin embargo, se identifican como principales debilidades el menor desarrollo del trabajo colaborativo, el pensamiento crítico, así como la comunicación efectiva. Estas cuestiones coinciden con los frecuentes comentarios sobre la falta de interacción, la escasa personalización y la ausencia de espacios colaborativos en numerosos cursos.

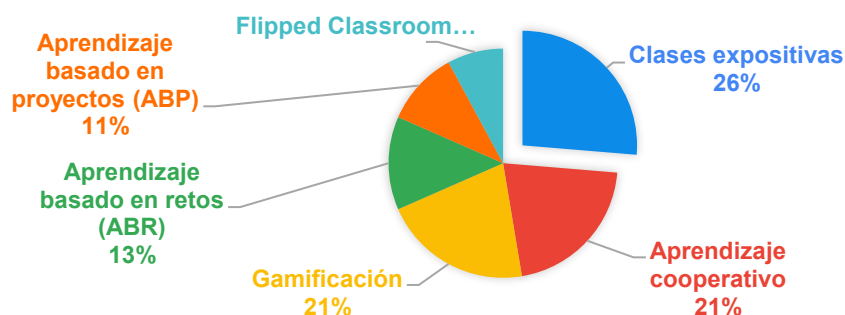
Una posible causa de esta percepción puede deberse a que un 33.3% de los docentes indica que la evaluación es impuesta, en su mayoría, por las instituciones y organismos educativos, lo que le deja poca libertad para realizar un seguimiento y evaluación más personalizados. Además, un 20.5% de docentes especifica que la metodología es elegida parcialmente por el propio docente y parcialmente impuesta por las instituciones y organismos. Esta situación se refleja en comentarios como: “mayor peso evaluativo a la participación y compromiso del alumnado”; “la evaluación debería ser continua, fomentando la participación del alumnado de manera continua, haciendo de las clases algo más práctico enfocado al mundo laboral”; “diversidad metodológica y de evaluación”; “dar más tiempo a los profesores para poder

centrarnos mucho más en personalizar, mejorar continuamente las clases, la docencia, la evaluación y el contacto con el alumno. Creo que ahí está nuestro mayor valor y es un poco frustrante ver que es imposible hacer todo lo que querrías”.

Esta preocupación también se aprecia en las respuestas del alumnado, donde se destaca que el mayor peso evaluativo recae en pruebas tipo test o cuestionarios en línea; un 13% considera que el sistema de evaluación ni ayudó ni mejoró su aprendizaje (véase gráfica en Anexo II. II). Asimismo, solo el 8.1% en promedio percibe que los conocimientos adquiridos se adaptan completamente al contexto laboral, destacando la formación híbrida con un 13.1% como la que mayor adecuación percibe. Los comentarios reflejan la necesidad de una “mayor flexibilidad de actividades evaluables, ajustadas al contexto y a las condiciones laborales”, así como “usar proyectos y retroalimentación, no solo los exámenes. La educación virtual con más enfoque práctico y aplicables, que se aplicar en el entorno laboral, profesional, personal y favorecer el desempleo si fuera el caso”. Asimismo, se muestra una demanda clara de un “enfoque al mercado laboral y actualización” y “más prácticas”.

A pesar de las dificultades señaladas en relación con la elección metodológica o evaluativa, se observa que la metodología más utilizada, como muestra la figura 13 son las clases expositivas (26%), evidenciando comentarios del alumnado como: “referente al temario no innovaban y seguían leyendo diapositivas perdiendo la atención del alumnado nada más empezar la sesión”. Le sigue el aprendizaje cooperativo con un 21%, siendo la metodología menos utilizada el flipped classroom con un 8%. También se resalta la importancia de la elección metodológica por parte del docente “la metodología aplicada por la monitora favoreció la asimilación de conocimientos” (alumnado).

Figura 13: Metodología empleada



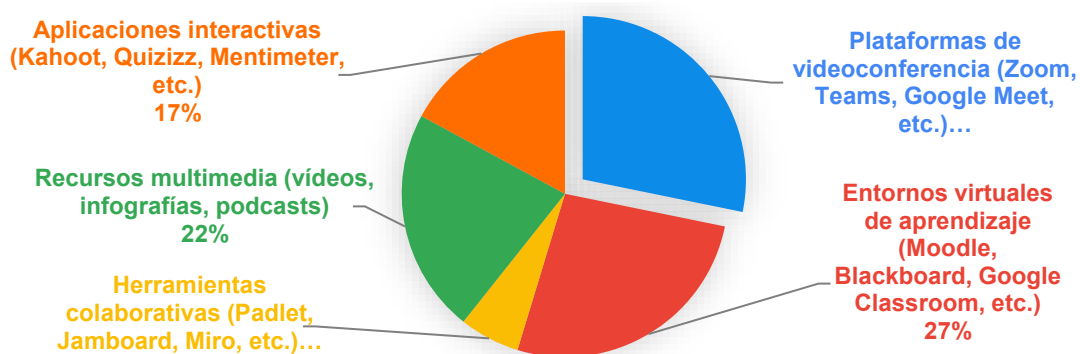
Fuente: elaboración propia a partir de los resultados de la encuesta.

La elección metodológica se puede unir con el tipo de evaluación elegida por el docente, siendo la evaluación formativa la más votada (46%), seguida de una combinación entre sumativas, coevaluación y sumativas (30%).

Asimismo, se muestra preocupación por los temarios desactualizados y materiales densos o difíciles de comprender, tal como comenta un alumno o alumna: “exceptuando el hecho de la poca actualización en algunos contenidos o que algunos temas sean reiterativos”, otro señala “uso de herramientas más reales como si realizaras el curso presencial. Más dinamismo y no solo presentar textos, mostrar ejemplos visuales”. Algunos docentes también abordan esta problemática: “implementación de nuevas metodologías. La formación virtual generalmente se basa en crear un texto amigable con diferentes botones para continuar o avanzar, pero es como si leyeras un documento. Para mí, eso no debe ser la educación virtual”.

En cuanto a las herramientas, la figura 14 evidencia que un 84.6% del profesorado utiliza plataformas de videoconferencias como herramienta principal, seguida por los LMS (79.5%) y los recursos multimedia (51.3%). La herramienta menos utilizada son las colaborativas como Padlet, Jamboard, Miro, entre otras (17.9%), coincidiendo con la falta de trabajo colaborativo entre el alumnado.

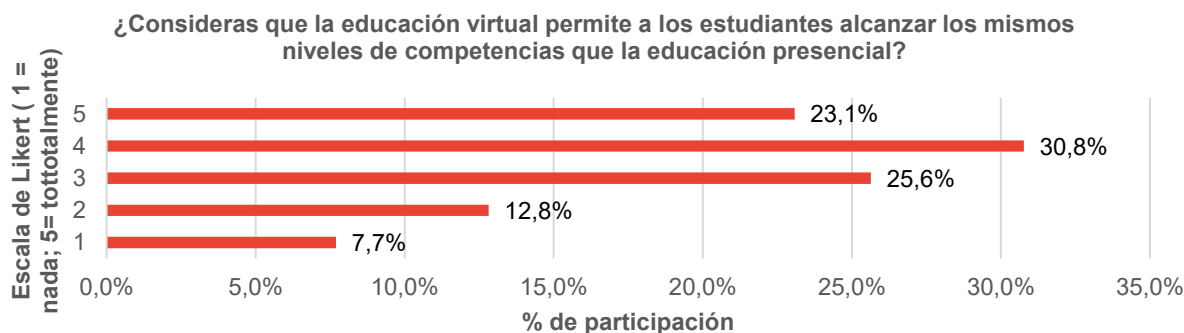
Figura 14: *Herramientas tecnológicas utilizadas*



Fuente: elaboración propia a partir de los resultados de la encuesta.

Se afirma que los entornos virtuales permiten alcanzar competencias equivalentes a las de la educación presencial, como lo demuestran comentarios como: “la educación virtual permite a los estudiantes alcanzar los mismos niveles de competencias que la educación presencial”. Ello se relaciona con los datos obtenidos del profesorado en la figura 15, donde el 30.8% considera que la educación virtual permite adquirir los mismos niveles que la modalidad presencial.

Figura 15: Competencias educación virtual Vs educación presencial

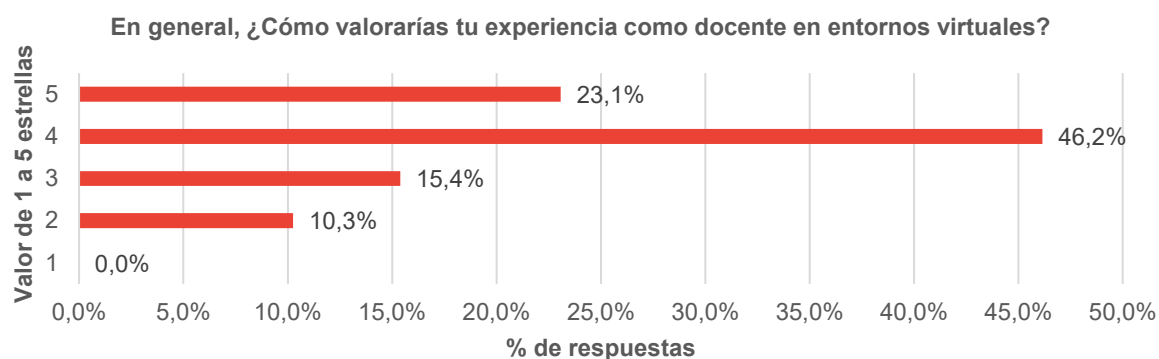


Fuente: elaboración propia a partir de los resultados de la encuesta.

4.3. Evaluación del rol docente

Tras la realización de la encuesta, se ha podido constatar en la figura 16 la importancia que tiene el rol docente en la educación virtual. El 46.2% del profesorado valora con un 4 su experiencia en los entornos virtuales; sin embargo, cabe señalar algunas mejoras que son señalado por ambos roles.

Figura 16: Valoración general del docente



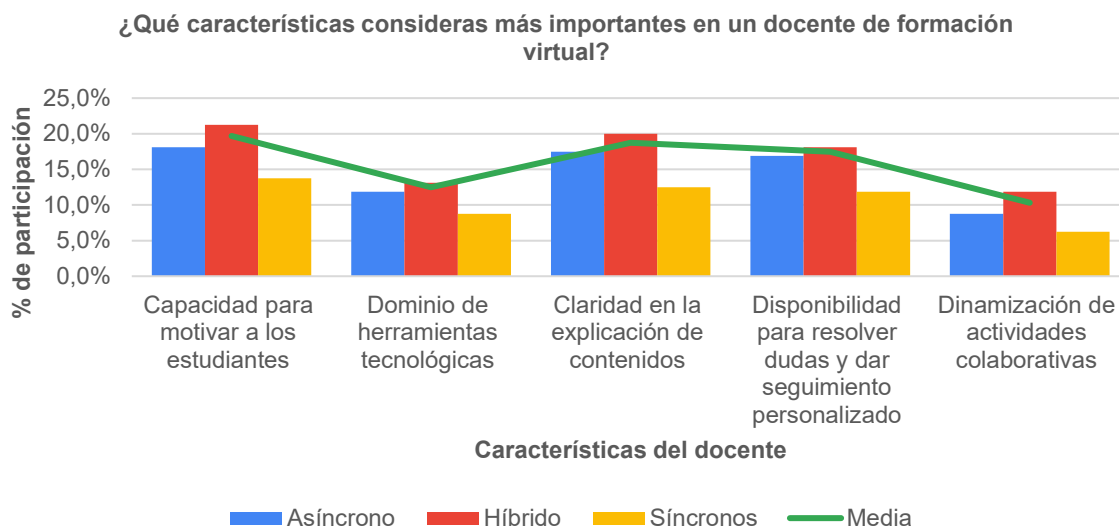
Fuente: elaboración propia a partir de los resultados de la encuesta.

Desde el profesorado, se muestra preocupación por la sobrecarga administrativa, así como las imposiciones de organismos e instituciones, que no dejan tiempo suficiente para realizar un seguimiento más personalizado y preparar mejor sus clases. Un 23.1% señala la escasa formación docente en tecnología educativa, junto con un 66.7% que señalan la falta de interacción con el alumnado.

En relación con el alumnado, de acuerdo con la siguiente figura, en promedio de las tres modalidades, un 11.3% considera que el docente tiene un papel clave dentro del

aprendizaje, destacando el de mayor peso en modalidad híbrida con un 15%, seguida de síncrono y asíncrono, ambas con un 11.3%.

Figura 17: *Características de un docente*



Fuente: elaboración propia a partir de los resultados de la encuesta.

Como se puede observar en la gráfica anterior, en la modalidad híbrida, la característica más demandada es la capacidad para motivar al alumnado (21.3%), seguida por la importancia de una explicación clara (20%). En modalidad asíncrona y síncrona coinciden, en que la capacidad más apreciada es la capacidad de motivar al alumnado (18.1% en asíncrono y 13.8% en síncrono), seguida de la claridad de las explicaciones (17.5% en asíncrono y 12.5% en síncrono).

La característica menos esperada en las tres modalidades es la dinamización de actividades colaborativas, con una media general del 8.8%.

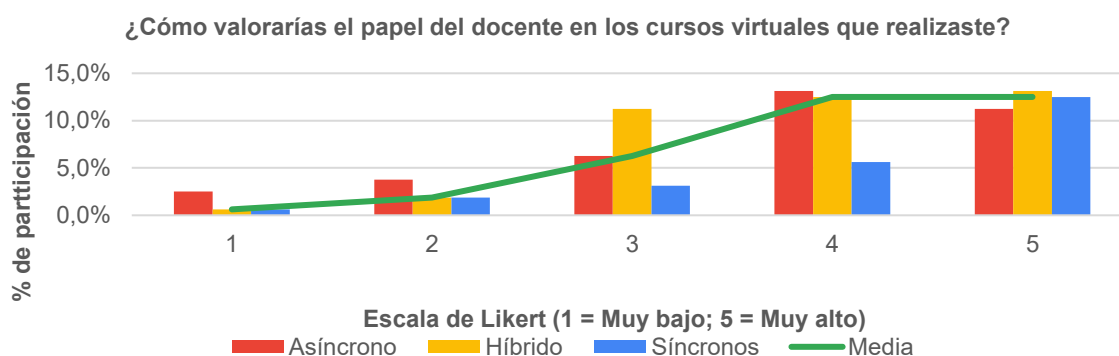
Junto a estos datos cuantitativos, se cuenta con aportes cualitativos de ambos roles, que refuerzan la importancia del papel docente. Destacan comentarios del alumnado como los siguientes:

- “Necesitamos motivación por parte del docente y creatividad en los materiales aportados”.
- “Es satisfactoria siempre y cuando el docente domine el contenido y sepa cómo transmitirlo digitalmente”.

- “Seguimiento cara a cara con el estudiantado. Aunque en muchos casos es complicado por la cantidad de persona inscritas, las tutorías y el seguimiento individualizado clave, igual que en las formaciones presenciales”.
- “Mensajes individuales del docente a los alumnos semanalmente de las actividades semanales. Contacto semanal”.

Asimismo, la valoración promedio del papel del docente en los cursos virtuales es alta, siendo del 12.5% tanto en el valor 4 como en el 5, como se muestra en la figura 18.

Figura 18: Valor del rol docente por parte del alumnado



Fuente: elaboración propia a partir de los resultados de la encuesta.

En cuanto al profesorado, señalan:

- “Humanizar la experiencia digital usando la cámara de forma obligatoria, uso de espacios virtuales de encuentro informal”.
- “Herramientas para mayor implicación de los alumnos”.
- “Incluir más espacios de interacción entre alumnos”.
- “Que la selección de alumnado fuese acorde con lo que se imparte y que no que se viesen obligados a hacerla en la mayoría de los casos”.
- “Presencialidad, entendida no sólo como estar, sino como participar y demostrar que estás”.

Además, la selección adecuada del alumnado emerge como un elemento clave para los docentes, ya que la motivación y predisposición para realizar el curso influye de manera significativa en la experiencia educativa. Según las encuestas, el 20.65% del alumnado en modalidad asíncrona elige los cursos para mejorar sus competencias, frente al 28.1% en la modalidad híbrida y el 11.3% en la modalidad síncrona, quienes optan por los cursos motivados por el desarrollo profesional.

5. Discusión

El presente estudio evidencia aspectos fundamentales de la educación virtual, resaltando la necesidad imperante de una reorientación pedagógica, como lo señala el barómetro digital de educación (UNESCO,2024).

Los resultados subrayan, en primer lugar, la importancia de seguir transformando la educación hacia un modelo que fomente el desarrollo de competencias en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con énfasis en contextos reales y dinámicos (ODS 4.4). Estos hallazgos coinciden con investigaciones recientes que destacan la evolución del rol docente, que ha pasado de ser una figura transmisora de conocimientos a una figura facilitadora y orientadora (Picón, 2022).

Asimismo, se confirma la relevancia de dotar al profesorado de mayor autonomía para implementar metodologías y criterios de evaluación adaptados a las particularidades de los entornos digitales. Según Holguin et al. (2025), la brecha digital debe entenderse como una cuestión que involucra a múltiples agentes. Esto resalta la necesidad de que las instituciones y organismos educativos impulsen la transformación, otorgando mayor autonomía y formación al personal docente en todos los niveles profesionales. Sánchez & Calderón (2025) también afirman que la flexibilidad metodológica favorece la personalización del aprendizaje y fomenta la interacción entre quienes enseñan y quienes aprenden. Esta necesidad fue señalada por las personas encuestadas, que manifestaron su deseo de una mayor interacción entre el profesorado y el alumnado a lo largo del proceso formativo.

Por otro lado, es fundamental considerar si la formación ofrecida responde a los estándares demandados por el sector empresarial una vez el alumnado sale al mundo laboral. Según el estudio de Iturbe et al (2017), realizado tanto a empresas como a personas egresadas, se identifica una brecha creciente entre las competencias requeridas por el mercado laboral y las adquiridas durante las formaciones, lo que representa un reto para la educación actual. El ODS 8 señala la necesidad de “invertir en educación y ajustar la formación ... a las necesidades del mercado laboral, ...” (Naciones Unidas, 2015). Por ello, es imprescindible actualizar de manera continua los planes de estudios y la oferta educativa, garantizando la vigencia y pertinencia de la formación.

Por otra parte, la literatura científica respalda nuestro estudio de campo, al enfatizar que el desarrollo de habilidades y competencias contribuye a la formación integral de las personas para el mundo laboral (Aguinaga Vásquez y Sánchez Tarrillo, 2020). Aunque la educación virtual ofrece ventajas potenciales, aún enfrenta retos, como la brecha digital y la falta de interacción. No obstante, un 30.8% del profesorado considera que la educación virtual permite al estudiantado alcanzar niveles de competencias similares a los de la educación presencial.

En cuanto a la influencia del rol docente, tanto estudiantes como profesorado coinciden en señalar que su impacto es determinante en la calidad del aprendizaje. Por tanto, la educación virtual no debe limitarse a la mera transmisión de contenidos a través de plataformas digitales, sino que requiere la implementación de estrategias que refuercen la interacción y puesta en práctica de los conocimientos. Por ello, es esencial el acompañamiento constante del profesorado al alumnado durante todo el proceso formativo, respaldando lo que afirma Durán et al., (2023, p.4): “la mediación docente y tecnológica es obligatoria para los procesos de enseñanza-aprendizaje en la opción educativa en línea o virtual”. Es igualmente necesario contar con profesionales comprometidos con la mejora del proceso de aprendizaje, que integren metodologías activas centradas en el alumnado.

En lo referente a la retroalimentación, esta desempeña una función clave en entornos donde el alumnado avanza de manera autónoma ante diversos escenarios. La retroalimentación refuerza el aprendizaje y mantiene la motivación, aspectos especialmente relevantes en contextos virtuales. Investigaciones recientes indican que habilidades como la comunicación efectiva, la empatía, la resolución de conflictos, la asertividad, la gestión del tiempo, la sensibilidad y la adaptabilidad resultan esenciales para facilitar la comunicación entre los agentes educativos, creando un clima propicio para el aprendizaje (Lemus & Delgado, 2024).

La encuesta realizada corrobora la importancia de implementar mejoras que faciliten una enseñanza más efectiva y cercana, disminuyendo la distancia que suele percibirse entre profesorado y alumnado en la educación virtual. Es indispensable promover espacios de interacción y acompañamiento, así como realizar una evaluación continua de las metodologías empleadas para asegurar la calidad y la pertinencia de la formación ofrecida. Esto favorece un crecimiento profesional, personal y social para el alumnado, ya que el desarrollo de estas habilidades son cada

vez más demandas, como demuestra el estudio realizado por World Economic Forum (2025).

6. Conclusiones

Se ha desarrollado una investigación conforme a lo descrito, la cual ha proporcionado resultados claros y concisos en relación con la percepción de docentes y alumnado en entornos de aprendizaje virtuales. A través del análisis de datos cuantitativos obtenidos mediante el cuestionario, y a los datos cualitativos recabados a partir de dos preguntas abiertas sobre testimonios y valoraciones personales, se ha podido identificar el estado actual de los procesos de enseñanza-aprendizaje en entornos virtuales, en concordancia con la aplicabilidad de los contenidos y el desarrollo de competencias esenciales orientadas al mundo laboral.

De acuerdo con el primer objetivo, *“identificar las competencias clave para la empleabilidad requeridas por un mercado laboral en constante transformación digital”*, se vincula con la confirmación de la primera hipótesis, *“los entornos virtuales de aprendizaje favorecen el desarrollo de competencias clave técnicas y profesionales para la empleabilidad”*. Los hallazgos permiten afirmar que la formación virtual puede alcanzar estándares equiparables a la educación presencial, siendo fundamental fomentar competencias como el pensamiento crítico y el trabajo colaborativo. Se refuerza lo establecido en la meta 4.4, que resalta la importancia de la capacitación en competencias como factor clave para promover la empleabilidad digna, en coherencia con el objetivo 8 orientado al acceso de un trabajo decente.

El segundo objetivo específico, *“evaluar cómo las metodologías activas y la evaluación aplicadas en entornos virtuales contribuyen al desarrollo práctico de las competencias esenciales”*, se relaciona con la tercera hipótesis, *“la percepción de la calidad y aplicabilidad de la formación virtual para la inserción efectiva en el mercado laboral está influida por el tipo de evaluación y metodología empleada”*. Los resultados obtenidos ponen de manifiesto la importancia de elegir adecuadamente la metodología empleada en las distintas formaciones. Asimismo, se aboga por la utilización de diversos sistemas de evaluación que permitan una retroalimentación continuada y más personalizada, así como práctica. Mientras esto no se implemente, en muchas ocasiones, la formación virtual, seguirá siendo percibida como un modelo mayoritariamente tradicional y pasivo para el desarrollo de competencias.

Con relación al tercer objetivo específico, *“analizar el rol docente en la creación y diseño de experiencias de aprendizaje dentro de los entornos virtuales”*, y en concordancia con la segunda hipótesis, *“la participación y el acompañamiento constante por parte del docente en entornos virtuales resultan fundamentales para potenciar la motivación y facilitar el desarrollo efectivo de competencias esenciales para la empleabilidad”*, el rol del docente se menciona como un factor diferenciador clave entre experiencias positivas y negativas en las distintas modalidades formativas. Los distintos testimonios confirman, la importancia de la humanización de los entornos virtuales, así como la influencia de la relación del profesorado en la mejora de la motivación y la creación de experiencias relacionadas con la práctica laboral.

El cuarto objetivo específico, *“explorar los desafíos y oportunidades que presentan los entornos virtuales para garantizar una formación orientada a las demandas del mercado laboral”*, se vincula con la confirmación de la cuarta hipótesis, *“la flexibilidad, accesibilidad y enfoque práctico de los cursos virtuales son percibidos como los principales beneficios por parte del alumnado, mientras que los mayores desafíos están relacionados con la falta de interacción, la motivación y dificultades técnicas”*. En este sentido, se destaca la oportunidad de la formación virtual como la flexibilidad, conciliación y accesibilidad, y los retos relativos a la falta de interacción social, la motivación y los problemas técnicos.

Respecto al objetivo general, *“analizar el impacto de las experiencias educativas en entornos virtuales sobre el desarrollo de competencias clave para la empleabilidad, destacando el papel del docente como diseñador e implementador de metodologías activas”*, expuesto en esta investigación y en contraste con los resultados obtenidos, la educación virtual ha tenido un impacto desigual dependiendo de las modalidades sobre el desarrollo de competencias. Por otro lado, el rol del docente se expone como clave en la creación de experiencias efectivas.

La relevancia de este estudio radica en la capacidad de comprender los puntos débiles y fuertes de la formación virtual, lo que permiten perfeccionar dichas formaciones para adaptarla al contexto actual y fomentar las competencias profesionales, personales y sociales necesarias en el siglo XXI, alineadas con la meta 4.4 (ODS 4). Tras los resultados, es necesario subrayar la necesidad de una educación virtual más enfocada en la interacción entre profesorado y alumnado, promoviendo el uso de metodologías activas y diversos sistemas de evaluación que permitan a ambos roles

mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Así, se busca garantizar una adaptación continuada de la formación a las demandas del mercado laboral, en coherencia al objetivo 8. Esta investigación se plantea como punto de partida para futuras investigaciones, con el fin de favorecer un cambio necesario para lograr una educación de calidad, sostenible y pedagógicamente eficaz en la era digital.

6.1. Futuras líneas de investigación

Tras la investigación realizada y los resultados obtenidos, se valora especialmente continuar profundizando en la educación virtual, entendida no solo como algo transitorio, sino como un modelo pedagógico a largo plazo. Por ello, se propone realizar futuras investigaciones que aborden de manera específica cada una de las enseñanzas mencionadas: universidad, FPE, FP, formación para profesores. Este enfoque permitiría obtener datos más concretos y contextualizados que orienten en la mejora de la calidad de las experiencias formativas online (Makda, 2024).

Asimismo, dado que el presente estudio ha proporcionado una visión global sobre las tres modalidades de educación virtual (híbrida, síncrona y asíncrona), se considera pertinente promover nuevas investigaciones centradas en la obtención de resultados concretos de cada una de estas. El objetivo sería identificar fortalezas, limitaciones y oportunidades, permitiendo establecer buenas prácticas adaptadas a cada modelo.

Siguiendo esta línea y como señala el estudio de Muñoz-Basols et al. (2024), otra línea de investigación posible es la capacitación o formación del profesorado en entornos virtuales, junto con el manejo de herramienta y plataformas. Este estudio es relevante, ya que la gestión del docente influye directamente en su implicación en los cursos, como se ha apreciado en la encuesta sobre la relación con el alumnado. Indagar más en esta área permitiría conocer la necesidad del profesorado en cuanto a enseñanzas específicas para desenvolverse adecuadamente en dichos entornos virtuales.

Por último, resulta destacable el avance en el estudio de las distintas metodologías llevadas a cabo en los entornos virtuales, lo que permitiría conocer la percepción de los docentes y el alumnado. Este avance contribuiría en mejorar las relaciones entre profesorado y alumnado, enriqueciendo las clases virtuales con un aprendizaje más personalizado, centrado en la práctica y las competencias necesarias para el mercado laboral (Alejandra & Francisco, 2024).

7. Referencias bibliográficas

- Aguinaga Vásquez, S. J., & Sánchez Tarrillo, S. J. (2020). Énfasis en la formación de habilidades blandas en mejora de los aprendizajes. *EDUCARE ET COMUNICARE Revista De investigación De La Facultad De Humanidades*, 8(2), 78-87. <https://doi.org/10.35383/educare.v8i2.470>
- Alejandra, B. P. M., & Francisco, B. E. P. (2024). Aula virtual 4.0 en Moodle aplicando la metodología Flipped Classroom en la asignatura transversal Fundamentos de la Investigación. <http://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/4225>
- Almomani, J. A. T. (2025). Challenges Facing E-Learning and Solutions. En IntechOpen eBooks. <https://doi.org/10.5772/intechopen.1010133>
- Barrera, R. A., Montaña, R. M., Marín, P. E., & Chávez, J. E. (2021). Trabajo colaborativo y la ecología del aprendizaje. *Formación Universitaria*, 14(6), 3-12. <https://doi.org/10.4067/s0718-50062021000600003>
- Campos, M. Y., Moreno, B. D. F., López, F. J. H., & Dávila, L. N. M. (2022). Estilos de aprendizaje de Kolb: su importancia para los docentes y el proceso enseñanza-aprendizaje. *Paidagogo*, 4(1), 74-84. <https://doi.org/10.52936/p.v4i1.104>
- Council Recommendation on Key Competences for Lifelong Learning. (2022, 18 junio). European Education Área. <https://education.ec.europa.eu/focus-topics/improving-quality/key-competences>
- Cruz Picón, P. E., & Hernández Correa, L. J. (2022). La tendencia pedagógica basada en competencias: hacia una nueva calidad de educación. *Sophia*, 18(1), 5-5.
- Dabbagh, N., & Kitsantas, A. (2011). Personal Learning Environments, social media, and self-regulated learning: A natural formula for connecting formal and

- informal learning. *The Internet And Higher Education*, 15(1), 3-8.
<https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2011.06.002>
- Demartini, C., & Benussi, L. (2017). Do Web 4.0 and Industry 4.0 Imply Education X.0? *IT Professional*, 19(3), 4-7. <https://doi.org/10.1109/mitp.2017.47>
- Digital Decade DESI visualisation tool. (s. f.). [https://digital-decade-desi.digital-strategy.ec.europa.eu/datasets/desi/charts/desi-indicators?period=desi_2024&indicator=desi_erp&breakdown=ent_all_xfin&unit=pc_ent&country=AT,BE,BG,HR,CY,CZ,DK,EE,EU,FI,FR,DE,EL,HU,IE,IT,LV,LT,LU,MT,NL,PL,PT,RO,SK,SI,ES,](https://digital-decade-desi.digital-strategy.ec.europa.eu/datasets/desi/charts/desi-indicators?period=desi_2024&indicator=desi_erp&breakdown=ent_all_xfin&unit=pc_ent&country=AT,BE,BG,HR,CY,CZ,DK,EE,EU,FI,FR,DE,EL,HU,IE,IT,LV,LT,LU,MT,NL,PL,PT,RO,SK,SI,ES)
- Diningrat, S. W. M., & Ngussa, B. M. (s. f.). Effect of Online Flipped Classroom on Students' Self-Directed Learning: A Case of Some Universities in indonesia. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1363826>
- Durán, B. Z., Martínez, J. G., & Flores, T. G. (2023). Teachers' digital competencias for mediation in hybrid learning environments. *Apertura*, 15(1), 102-121.
<https://doi.org/10.32870/ap.v15n1.2276>
- Ehlert, K. A., & Brennan, J. R. (2025). The role of Extension in outreach and education of virtual fencing: suggested best practices that leverage Kolb's experiential learning theory. *Rangelands*, 47(1), 102-108.
<https://doi.org/10.1016/j.rala.2024.07.003>
- Ehlert, K. A., & Brennan, J. R. (2025b). The role of Extension in outreach and education of virtual fencing: suggested best practices that leverage Kolb's experiential learning theory. *Rangelands*, 47(1), 102-108.
<https://doi.org/10.1016/j.rala.2024.07.003>
- Feliz Rosario, L. E., Carrascal, S., & Anguita Acero, J. M. (2022). Estilos de aprendizaje y enseñanza online en Formación Profesional. *Estudio*

- comparado España y República Dominicana. *Revista De Estilos De Aprendizaje*, 15(29), 60–75. <https://doi.org/10.55777/rea.v15i29.4171>
- Flavell, J. H. (1979). Metacognition and cognitive monitoring: A new area of cognitive–developmental inquiry. *American Psychologist*, 34(10), 906-911. <https://doi.org/10.1037/0003-066x.34.10.906>
- García-Peñalvo, F. J. (2022). Estado actual de los sistemas e-learning. *Education In The Knowledge Society (EKS)*, 6(2). <https://doi.org/10.14201/eks.18184>
- Holguin, L. F. M., Ramírez, J. C. C., & Cruz, F. R. R. (2025). Transformación pedagógica y brecha digital: Desafíos y oportunidades en educación pública. *www.revistasocialfronteriza.com*. [https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5\(3\)774](https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5(3)774)
- Hurtado O.M (2023) Cuadernos del mercado de trabajo - N°9, SEPE. <https://www.sepe.es/HomeSepe/es/que-es-observatorio/Hipatia/cuadernos-mercado-trabajo/revista-cuadernos-mercado-trabajo/detalle-articulo.html?detail=/revista/Cuarta-revoluci-n-industrial-y-su-impacto-en-el-mercado-laboral-y-la-formacion/brechasdigitalesenespaaysurelacionconelmercadodetrabajo>
- Hurtado, J. E. M., García, C. J. T., Boderó, H. E. G., Manzanares, M. A. L., & Mendoza, F. A. H. (2025). Educación Conectivista y Desarrollo de la Metacognición: Una Revisión Sistemática sobre el Aprendizaje en Entornos Digitales. *revistasaga.org*. <https://doi.org/10.63415/saga.v2i1.42>
- Iturbe, P. G. S., Ojeda, P. T. O., Ortiz, P. A., & Torres, R. B. (2017). Las competencias laborales, un análisis de comparación entre egresados y empleadores. *Revista de Docencia e Investigación Educativa: Journal of Teaching and Educational Research*, 3(9), 10-17.

- Karagianni, G. K. (2025). Integrating metacognitive skills and connectivist principles in open and distance education. *European Journal Of Open Education And E-learning Studies*, 10(1). <https://doi.org/10.46827/ejoe.v10i1.5774>
- Lemus, A. E. P., & Delgado, M. S. Z. (2024). Análisis sobre la mediación y competencias del docente y tutor en Entornos Virtuales de Aprendizaje. *Prohominum*, 6(2), 8-20. <https://doi.org/10.47606/acven/ph0249>
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación
- López, B. S., & Martínez, B. (2024). *La metacognición en el diseño de situaciones de aprendizaje*.
- Makda, F. (2024). Digital education: Mapping the landscape of virtual teaching in higher education – a bibliometric review. *Education And Information Technologies*. <https://doi.org/10.1007/s10639-024-12899-2>
- Martínez, M. F. C., José, R. M. M., Lema, L. E. C., & Andrade, L. C. V. (2019). Formación por competencias: Reto de la educación superior. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, 25(1).
- Martínez-Argüelles, M., Plana-Erta, D., & Fitó-Bertran, À. (2022b). Impact of using authentic online learning environments on students' perceived employability. *Educational Technology Research And Development*, 71(2), 605-627. <https://doi.org/10.1007/s11423-022-10171-3>
- Martínez-Argüelles, MJ., Plana-Erta, D. y Fitó-Bertran, À. Impacto del uso de entornos auténticos de aprendizaje en línea en la empleabilidad percibida de los estudiantes. *Education Tech Research Dev* 71, 605–627 (2023). <https://doi.org/10.1007/s11423-022-10171-3>

Mateos, C. N., López, I. J. P., & Marzo, P. F. (2021). La gamificación en el ámbito educativo español: revisión sistemática (Gamification in the Spanish educational field: a systematic review). *Retos*, 42, 507-516.

<https://doi.org/10.47197/retos.v42i0.87384>

Ministerio de Educación y Formación Profesional y Administraciones educativas de las comunidades autónomas. Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente. 2022

Minnaard, C., & Minnaard, V. (2014, 1 mayo). Evaluación por competencias en entornos virtuales de aprendizaje.

<https://repositorio.unlz.edu.ar/handle/123456789/339>

Muñoz-Basols, J., Gutiérrez, M. F., & Cerezo, L. (2024). La enseñanza del español mediada por tecnología. En Routledge eBooks.

<https://doi.org/10.4324/9781003146391>

Naciones Unidas. (2015). Objetivos y metas de desarrollo sostenible - Desarrollo Sostenible. Desarrollo Sostenible.

<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/>

OECD Future of education and skills 2030, 2019.

Palacios, B. V. L., Valdez, R. J. M., Fuentes, K. L. A., & Galarza, F. A. C. (2025). Las nuevas herramientas digitales en el aprendizaje en línea. Una revisión sistemática. *RECIMUNDO*, 9(1), 809-823.

[https://doi.org/10.26820/recimundo/9.\(1\).enero.2025.809-823](https://doi.org/10.26820/recimundo/9.(1).enero.2025.809-823)

Parra Giménez, F. J., & Musical, E. (2017). La taxonomía de Bloom en el modelo flipped classroom. *Publicaciones didácticas*, 86(1), 176-179.

- Pereda-Loyola, R. A., & Duran-Llano, K. L. (2023). La competencia digital docente como un desafío en los entornos virtuales de aprendizaje. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 8(2), 467-484.
<https://doi.org/10.35381/r.k.v8i2.2887>
- Plan de Acción de Educación Digital (2021-2027). (2023, 23 noviembre). European Education Area. <https://education.ec.europa.eu/es/focus-topics/digital-education/action-plan>
- Presas, A. A. M., Acuña, A. N. V., & Rodríguez, L. P. G. (2023, 20 julio). Metodologías activas para el desarrollo de competencias 2030. Martínez Presas | *Company Games & Business Simulation Academic Journal*.
<http://www.uajournals.com/ojs/index.php/businesssimulationjournal/article/view/1437>
- Ramón, P. R., Redondo, R. F., Gundín, O. A., & Fernández, L. Á. (2015). Percepción de los estudiantes sobre el desarrollo de competencias a través de diferentes metodologías activas. *Revista de Investigación Educativa*, 33(2), 369.
<https://doi.org/10.6018/rie.33.2.201381>
- Retana, R. A. C. (2020). Modelos de integración de la tecnología en la educación de personas que desempeñan funciones ejecutivas y de dirección: el TPACK y el SAMR. *Actualidades Investigativas En Educación*, 21(1), 1-27.
<https://doi.org/10.15517/aie.v21i1.42411>
- Sánchez, S. P. R., & Calderón, R. S. V. (2025). Los entornos virtuales como agentes de fortalecimiento del pensamiento creativo una revisión sistemática. *Revista Científica UISRAEL*, 12(1), 15-31.
<https://doi.org/10.35290/rcui.v12n1.2025.1110>

- Sevillano Sinca, R. J., Godoy Cedeño, C. E., & Osorio Esteban, B. RR. (2024).
Evaluación formativa en el entorno virtual escolar. *Revista InveCom / ISSN En línea*: 2739-0063, 5(2), 1–8. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13905046>
- Taboada, E. J. E. (2025). Estrategia Didáctica Metacognitiva: Un camino para potenciar las habilidades específicas de la educación en tecnología. *Ciencia y Reflexión*: 4(1), 2603-2628. <https://doi.org/10.70747/cr.v4i1.221>
- Tripodoro, V. A., & G, D. S. G. (2015). Nuevos paradigmas en la educación universitaria: Los estilos de aprendizaje de David Kolb. https://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S0025-76802015000200010&script=sci_arttext&tIng=pt
- UNESCO. (s. f.). Aprendizaje digital y transformación de la educación. <https://www.unesco.org/es/digital-education>
- World Economic Forum (2025) The Future of Jobs Report 2025

8. Índice de figuras

Figura 1. Modelo SAMR CON TPACK y taxonomía revisada por Puentedura	11
Figura 2: Beneficios de la Metacognición	12
Figura 3: Habilidades y competencias requeridas en el mundo laboral.....	14
Figura 4: Evaluación por competencias.....	17
Figura 5: La brújula del docente de la OCDE	18
Figura 6: ¿A qué comunidad autónoma pertenece?.....	21
Figura 7: Edad	21
Figura 8: ¿Qué tipo de formación virtual has realizado?	22
Figura 9. Diagrama de Gantt	26
Figura 10: Principales retos de la educación virtual para el profesorado	28
Figura 11: Aspectos más negativos para el alumnado	29
Figura 12: Competencias desarrolladas en entornos virtuales - Alumnado.....	30
Figura 13: Metodología empleada	31
Figura 14: Herramientas tecnológicas utilizadas	32
Figura 15: Competencias educación virtual Vs educación presencial	33
Figura 16: Valoración general del docente	33
Figura 17: Características de un docente	34
Figura 18: Valor del rol docente por parte del alumnado.....	35
Figura 19: Edad.....	56
Figura 20: Género	56
Figura 21: Resultados de encuesta docente	56
Figura 22: resultados de la encuesta del alumnado	61

9. Acrónimos

- CC.AA: comunidades autónomas.
- ELT: teoría del aprendizaje experiencial.
- EVA: entornos virtuales de aprendizaje.
- FP: formación profesional.
- FPE: formación profesional para el empleo.
- IA: inteligencia artificial.
- ODS: objetivos de desarrollo sostenible.
- PRTR: plan de recuperación, transformación y resiliencia.
- SEPE: servicios públicos de empleo estatal.
- DESI: digital economy and society index.
- ABP: aprendizaje basado en proyecto.
- ABR: aprendizaje basado en retos.
- ABP: aprendizaje basado en problemas.
- OCDE: organización para la cooperación y el desarrollo económicos.

10. Anexos

Anexo I: cuestionarios

Título: ¡Tu voz importa! Cuéntame tu experiencia en la educación virtual y mejoremos juntos.

Descripción: Mi nombre es Yaiza y soy estudiante del máster online de tecnología educativa y competencias digitales de la Universidad Europea de Valencia. Además, soy docente/tutora/dinamizadora de formación virtual.

En mi trabajo de fin de máster deseo recopilar las vivencias, percepciones y opiniones de quienes han participado en procesos de aprendizaje en entornos virtuales.

Tu participación en este cuestionario es fundamental para identificar fortalezas, retos y oportunidades de mejora en los entornos virtuales de aprendizaje.

La información recogida será tratada de forma anónima y utilizada exclusivamente para fines académicos.

¡Gracias por tu tiempo y colaboración!

1. ¿Qué rol desempeñas?

- Docente de formación online, tutor/a, dinamizador/a. (Ir a sesión 2 – Encuesta a docente)
- Alumnado de formación online (Ir a sesión 3 – Encuesta al alumnado)

Sesión 2 - Cuestionario dirigido al profesorado

1. Edad

18-24 / 25-34/ 35 -44 / 45-54 / 55 o más

2. ¿Cuál es su género biológico?

Prefiero no decirlo / Mujer / Hombre

3. Señale la comunidad Autónoma a la que pertenece

- Andalucía / Aragón / Asturias / Cantabria / Castilla y León / Castilla-La Mancha / Cataluña / Comunidad de Madrid / Comunidad Foral de Navarra / Comunidad Valenciana / Extremadura / Galicia / Islas Baleares / Islas Canarias / La Rioja / Murcia / País Vasco

4. ¿Cuántos años de experiencia tienes como docente en entornos virtuales?

Menos de 1 año / 1 a 3 años / 4 a 6 años / Más de 6 años

5. ¿Qué tipo de cursos imparte mayoritariamente?

Síncrono / Asíncrono / Híbrido

6. ¿Qué tipo de enseñanza impartes: cursos de formación para el empleo, tutorización de cualificaciones profesionales, universidad, ¿FP...?

(Respuesta corta)

7. ¿Qué tipo de metodología utilizas principalmente en tus clases virtuales?

(Selecciona todas las que apliquen)

Clases expositivas / ABP / Aprendizaje cooperativo / Gamificación / Flipped Classroom / ABR / Otra

8. La metodología que utilizas en tus clases virtuales es:

Elegida libremente por ti como docente / Impuesta o establecida por la institución/organismo educativo / Una combinación de ambas

9. ¿Qué herramientas digitales utilizas con mayor frecuencia en tus clases virtuales? (Selecciona todas las que apliquen)

Plataformas de videoconferencia (Zoom, Teams, Google Meet, etc.) / Entornos virtuales de aprendizaje (Moodle, Blackboard, Google Classroom, etc.) / Herramientas colaborativas (Padlet, Jamboard, Miro, etc.) / Recursos multimedia (vídeos, infografías, podcasts) / Aplicaciones interactivas (Kahoot, Quizizz, Mentimeter, etc.) / Otras...

10. ¿Qué tipo de evaluación realizas mayoritariamente en tus clases virtuales?

Evaluación formativa (seguimiento continuo del aprendizaje) / Evaluación sumativa (pruebas o trabajos finales) / Autoevaluación y coevaluación entre estudiantes / Combino distintos tipos de evaluaciones

11. La evaluación que utilizas en tus clases virtuales es:

Elegida libremente por ti como docente / Impuesta o establecida por la institución/organismo educativo / Una combinación de ambas

12. En tu opinión, ¿Se desarrollan las siguientes competencias en la educación virtual que impartes? (Valora cada competencia del 1 al 5: 1 = Nada; 5 = Mucho)

Creatividad e innovación / Pensamiento crítico / Resolución de problemas / Competencia digital / Comunicación efectiva / Trabajo colaborativo

13. ¿Consideras que la educación virtual permite a los estudiantes alcanzar los mismos niveles de competencias que la educación presencial?

Escala lineal 1 nada 5 totalmente

14. ¿Cómo valoras la calidad de la interacción con tus estudiantes en entornos virtuales?

Escala lineal 1 muy baja – 5 muy alta

15. En tu experiencia como docente virtual, ¿Cuáles son los principales retos a los que te enfrentas? (Selecciona hasta tres opciones)

Falta de interacción con los estudiantes / Dificultades técnicas o problemas tecnológicos / Falta de motivación por parte del alumnado / Escasa formación docente en tecnología educativa / Limitaciones en la evaluación online / Otra

16. Si estuviera en tu mano mejorar algún aspecto de la educación virtual, ¿Qué cambiarías o implementarías?

(Pregunta abierta – párrafo)

17. En general, ¿Cómo valorarías tu experiencia como docente en entornos virtuales?

(Calificación 5 estrellas)

18. ¿Te gustaría añadir algún comentario o sugerencia sobre la educación virtual?

Sesión 3 - Cuestionario dirigido al alumnado

1. Edad

18-24 25-34/ 35 -44 / 45-54 / 55 o más

2. ¿Cuál es su género biológico?

Prefiero no decirlo / Mujer / Hombre

3. Señale la comunidad Autónoma a la que pertenece

Andalucía / Aragón / Asturias / Cantabria / Castilla y León / Castilla-La

Mancha / Cataluña / Comunidad de Madrid / Comunidad Foral de Navarra
/ Comunidad Valenciana / Extremadura / Galicia / Islas Baleares / Islas
Canarias / La Rioja / Murcia / País Vasco

4. ¿Qué tipo de formación virtual has realizado? (Selecciona todas las que apliquen)

Curso ofrecido por un organismo estatal o público (por ejemplo, SEPE, Ministerio de Educación, Comunidades Autónomas) / Curso universitario online (grado, máster, posgrado) / Curso de formación profesional a distancia / Curso ofrecido por colegios o asociaciones profesionales / Curso de una empresa privada o academia online / Otra

5. ¿Qué tipo de cursos has realizado? (Selecciona las que apliquen)

Síncronos (vía Zoom, Meet, Skype, Team ...) / Asíncronos (Moodle, plataformas de formación ...) / Híbridos (parte de la formación online y parte presencial-virtual)

6. ¿Qué tipo de cursos virtuales prefieres realizar?

Síncronos (vía Zoom, Meet, Skype, Team ...) - Ir a la sesión 6 (Síncronos)

Asíncronos (Moodle, plataformas de formación ...) - Ir a la sesión 4 (Asíncronos)

Híbridos (parte de la formación online y parte presencial-virtual) - - Ir a la sesión 5 (Híbridos)

En este punto dependiendo del curso que desee realizar se le dirige a una sesión u otras, las preguntas son todas iguales solo depende la modalidad del curso.

1. ¿Cuál era el objetivo principal de realizar esta formación virtual? (Selecciona la opción más destacada para ti)

Mejorar competencias profesionales / Obtener un título académico / Desarrollo personal o interés propio / Desarrollo profesional / Otra

2. ¿Qué aspectos consideras más positivos de los cursos asíncronos? (Selecciona hasta tres opciones)

Flexibilidad horaria / Acceso a materiales multimedia y recursos digitales / Interacción con docentes y compañeros / Posibilidad de aprender desde cualquier lugar / Enfoque práctico y aplicable al ámbito profesional / Otra

3. ¿Qué aspectos consideras más negativos de la formación asíncrona? (Selecciona hasta tres opciones)

Falta de interacción con docentes o compañeros / Problemas técnicos o tecnológicos / Contenidos poco prácticos o desactualizados / Dificultades para mantener la motivación durante el curso / Evaluaciones poco claras o insuficientes para medir el aprendizaje / No se ha enfocado al entorno laboral actual / Otra

4. ¿Qué tipo de evaluación se utilizó en las plataformas donde se realizaba el curso? (Selecciona todas las que apliquen)

Pruebas tipo test o cuestionarios online / Trabajos prácticos o proyectos aplicados / Participación en foros o actividades colaborativas / Autoevaluaciones y coevaluaciones entre estudiantes / Otra

5. ¿Crees que el sistema de evaluación te ayudó a mejorar tus competencias y habilidades para el mundo laboral? (Valora del 1 al 5: 1 = Nada; 5 = Mucho)

6. En una escala del 1 al 5, ¿Qué tan aplicables considera los conocimientos adquiridos en sus cursos virtuales al contexto laboral real? (Valora del 1 al 5: 1 = Nada; 5 = Totalmente)

7. ¿Qué competencias has desarrollaste gracias a la formación? (Selecciona todas las que apliquen)

Creatividad e innovación / Pensamiento crítico / Resolución de problemas / Competencia digital y manejo de herramientas tecnológicas / Trabajo en equipo y colaboración online / Comunicación efectiva en entornos digitales / Otra

8. ¿Cómo valorarías el papel del docente en los cursos virtuales que realizaste? (Valora del 1 al 5: 1 = Muy bajo; 5 = Muy alto)

9. ¿Qué características consideras más importantes en un docente de formación virtual? (Selecciona hasta tres opciones)

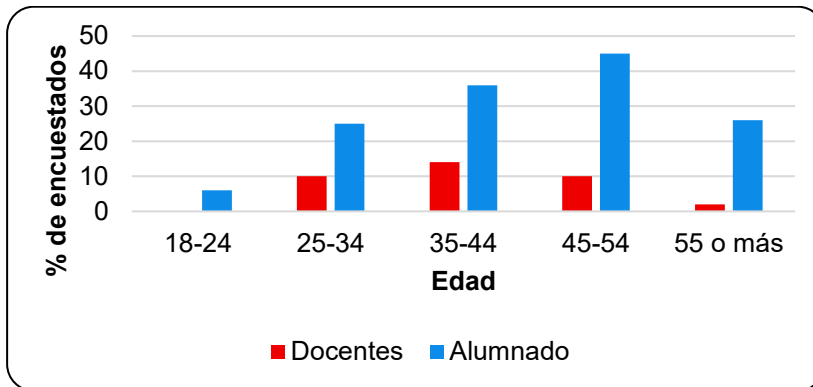
Capacidad para motivar a los estudiantes / Dominio de herramientas tecnológicas / Claridad en la explicación de contenidos / Disponibilidad para resolver dudas y dar seguimiento personalizado / Dinamización de actividades colaborativas / Otra

10. ¿Crees que el docente tuvo un papel clave para tu aprendizaje en los cursos virtuales? (Valora del 1 al 5: 1 = Nada; 5 = Totalmente)

11. Si pudieras proponer algún cambio o mejora en la educación virtual, ¿Qué sugerirías?
12. ¿Te gustaría añadir algún comentario sobre tu experiencia en la educación virtual?

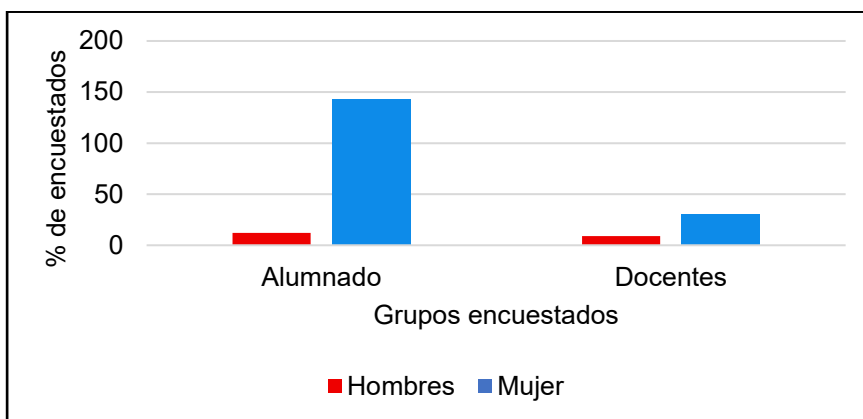
Anexo II: resultados de la encuesta

Figura 19: Edad



Fuente: elaboración propia

Figura 20: Género

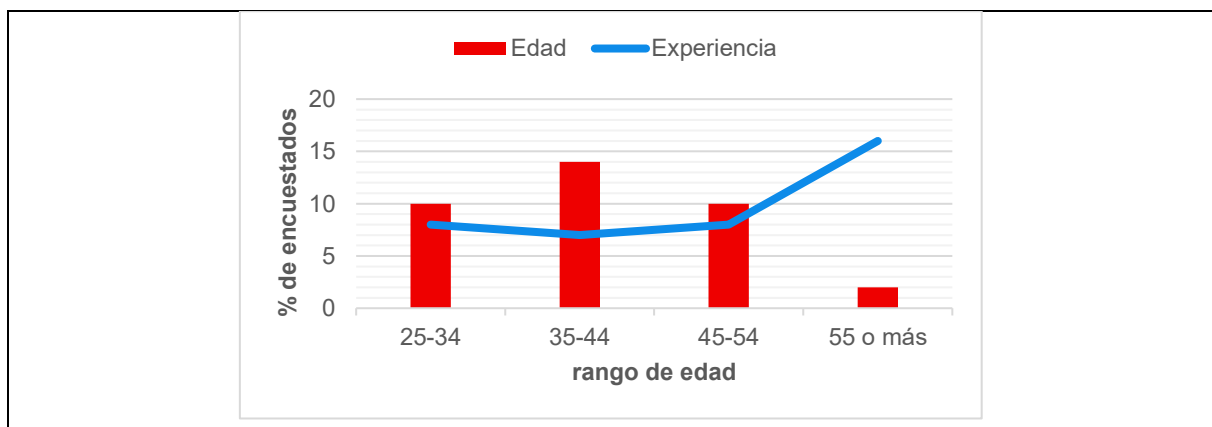


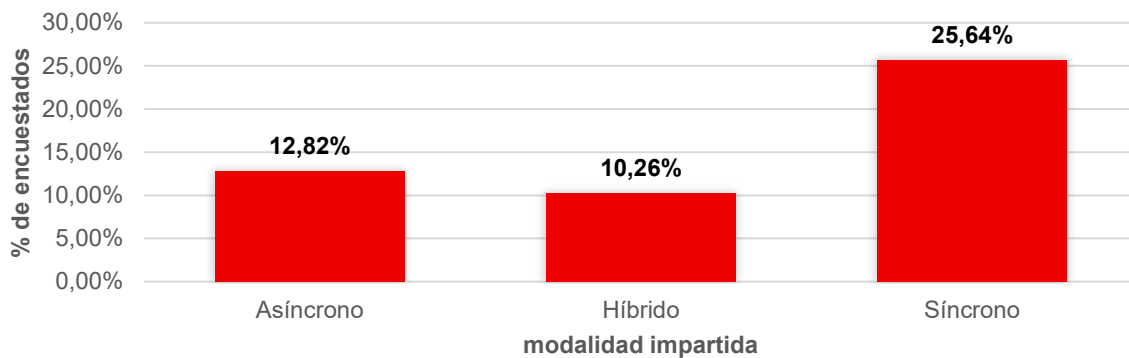
Fuente: elaboración propia

II.I. Resultado de los docentes

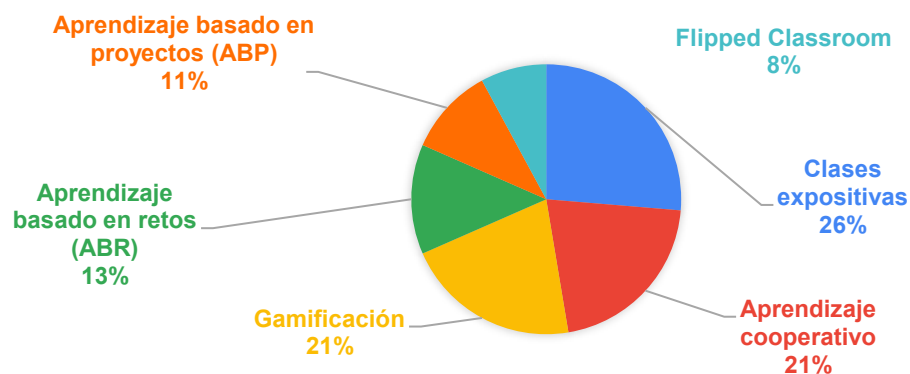
Todo lo que se expone a continuación es de elaboración propia a través de Google Formularios, con la aplicación de Excel.

Figura 21: Resultados de encuesta docente





¿QUÉ TIPO DE METODOLOGÍA UTILIZAS PRINCIPALMENTE EN TUS CLASES VIRTUALES?



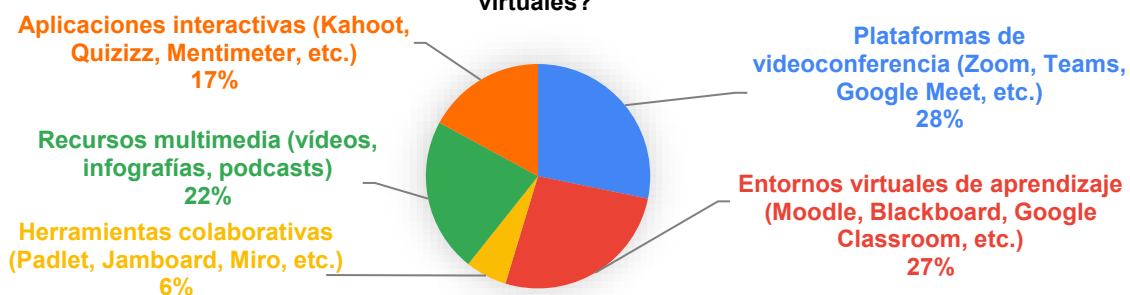
Tipos de enseñanza mayoritaria:

- Universidad
- Formación Para el Empleo
- Educación infantil o primaria
- Inglés
- FP
- cualificaciones profesionales
- Formación para profesores
- Tutorización

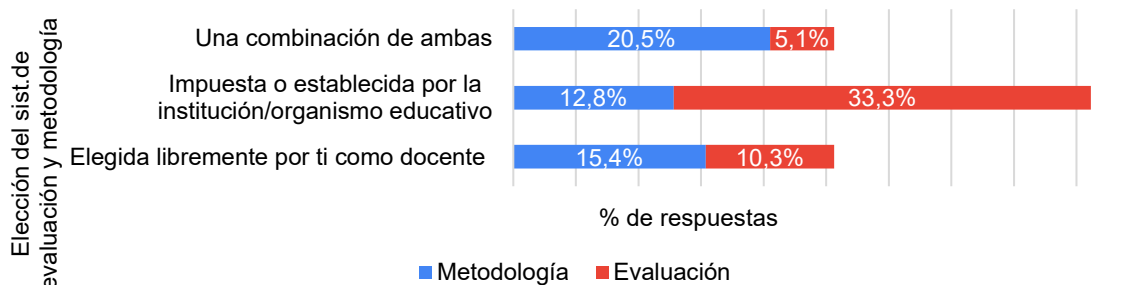
¿QUÉ TIPO DE EVALUACIÓN REALIZAS MAYORITARIAMENTE EN TUS CLASES VIRTUALES?



¿Qué herramientas digitales utilizas con mayor frecuencia en tus clases virtuales?



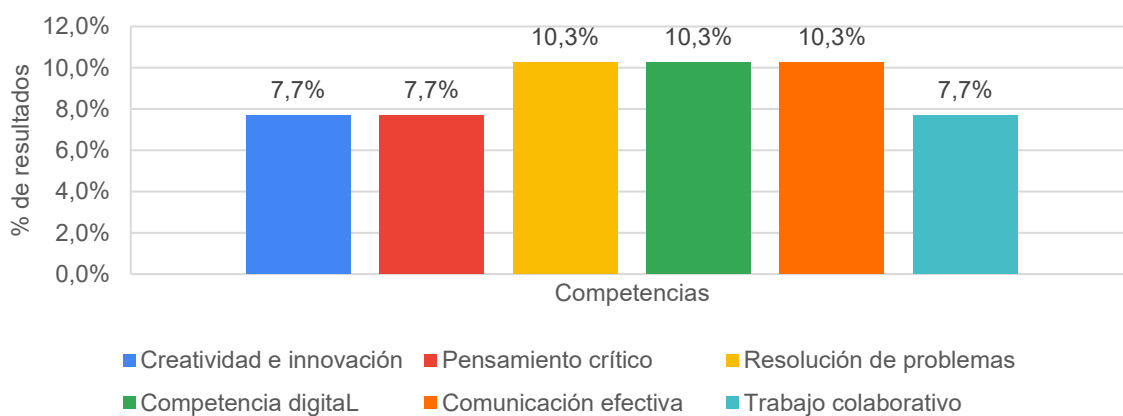
La evaluación o metodología que utilizas en tus clases virtuales es:

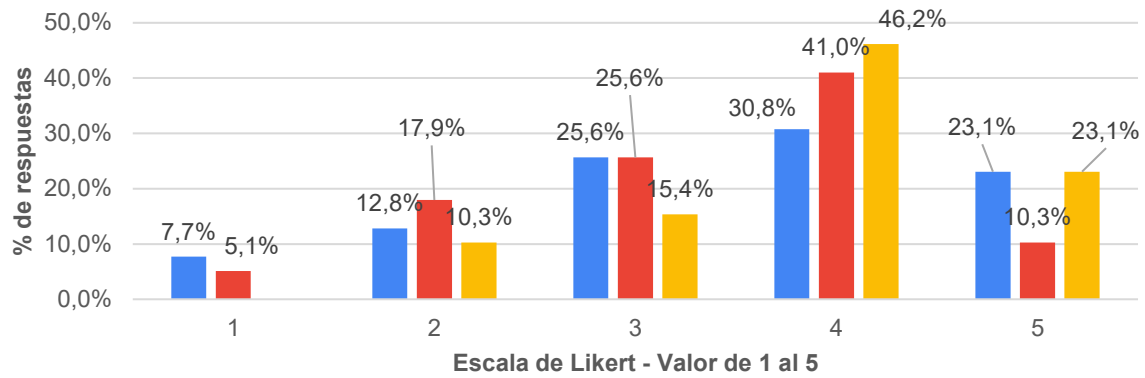


¿Cuáles son los principales retos a los que te enfrentas?



En tu opinión, ¿Se desarrollan las siguientes competencias en la educación virtual que impartes? - Media





- ¿Consideras que la educación virtual permite a los estudiantes alcanzar los mismos niveles de competencias que la educación presencial?
- ¿Cómo valoras la calidad de la interacción con tus estudiantes en entornos virtuales?
- En general, ¿Cómo valorarías tu experiencia como docente en entornos virtuales?

Si estuviera en tu mano mejorar algún aspecto de la educación virtual, ¿Qué cambiarías o implementarías?

- La educación no insiste en cumplir un horario delante de un ordenador como si estuviéramos de manera presencial. Aprendamos a mejorar ese aspecto y dejar que las personas aprendan a su ritmo. Creo que el aula virtual, desmejoró la formación porque no es viable tener a alguien 4,5,6 horas delante de un ordenador. Flexibilicen...
- Más formación en nuevas tecnologías
- Obligatoriedad de cámaras encendidas, mayor peso evaluativo a la participación y compromiso del alumnado, más inspecciones para comprobar que se cumplen los contenidos
- Presencialidad, entendida no sólo como estar, sino como participar y demostrar que estás.
- Facilitar la clase híbrida (presencial+teams) de una forma sencilla (compartir pantalla+sonido+imagen aula)
- Los espacios de trabajo
- La evaluación debería ser continua, fomentando la participación del alumnado de manera continua, haciendo de las clases algo más práctico enfocado al mundo laboral.
- Incluir más espacios de interacción entre alumnos
- mayor oferta
- Dinamización y participación
- Acceso sólo personas realmente interesadas
- Diversidad metodológica y de evaluación
- Implementación de nuevas metodologías. La formación virtual generalmente se basa en crear un texto amigable con diferentes botones para continuar o avanzar, pero es como si leyeras un documento. Para mí, eso no debe ser la educación virtual
- Que la selección de alumnado fuese acorde con lo que se imparte y que no que se viesen obligados a hacerla en la mayoría de los casos. No están motivados generalmente. Por lo

menos en los cursos de formación gratuita, en los que pagan, o en los de más nivel académico de formación, es otra cosa. Por otro lado, la labor del docente debería ser solo docente, no hacer de comerciales. En la mayoría de las consultoras prima que acaben el curso y cobrar, no que aprendan.

- ALUMNOS QUE ESTÉN REALMENTE INTERESADOS
- Que los alumnos no se sintieran tan obligados a la hora de realizar los cursos
- Como docente diría que la plataforma debe ser intuitiva para el alumnado, o de lo contrario se pierden. Y no exigiría al docente un mínimo de alumnado sujeto a la nómina... me parece un estrés innecesario y fuera de lugar.
- Impartir online alguna clase a la semana para resolver dudas
- No pondría muchas horas de aula virtual.
- La selección de los alumnos
- herramientas para mayor implicación de los alumnos
- mejorar la motivación del alumnado
- La información que recibe al principio, la educación se está vendiendo, y no debe de ser algo comercial, si no que el alumno quiera recibirla y sepa lo que va a recibir.
- Tablet personales para cada aula
- Herramientas virtuales
- Los recursos digitales
- Mejora de la infraestructura
- Dar más tiempo a los profesores para poder centrarnos mucho más en personalizar, mejorar continuamente las clases, la docencia, la evaluación y el contacto con el alumno. Creo que ahí está nuestro mayor valor y es un poco frustrante ver que es imposible hacer todo lo que querrías. También creo que nos falta descanso y desconexión digital, lo que también ayudaría a mejorar lo anterior. Ser docente online es mucho más duro que serlo en presencial.
- Humanizar la experiencia digital usando la cámara de forma obligatoria, uso de espacios virtuales de encuentro informal, actividades iniciales tipo "rompe hielo" en cada clase virtual.
- Añadir mayor personalización ofreciendo elección y voz al alumnado sobre cómo aprender: podcasts, vídeos interactivos, micro actividades prácticas...

¿Te gustaría añadir algún comentario o sugerencia sobre la educación virtual?

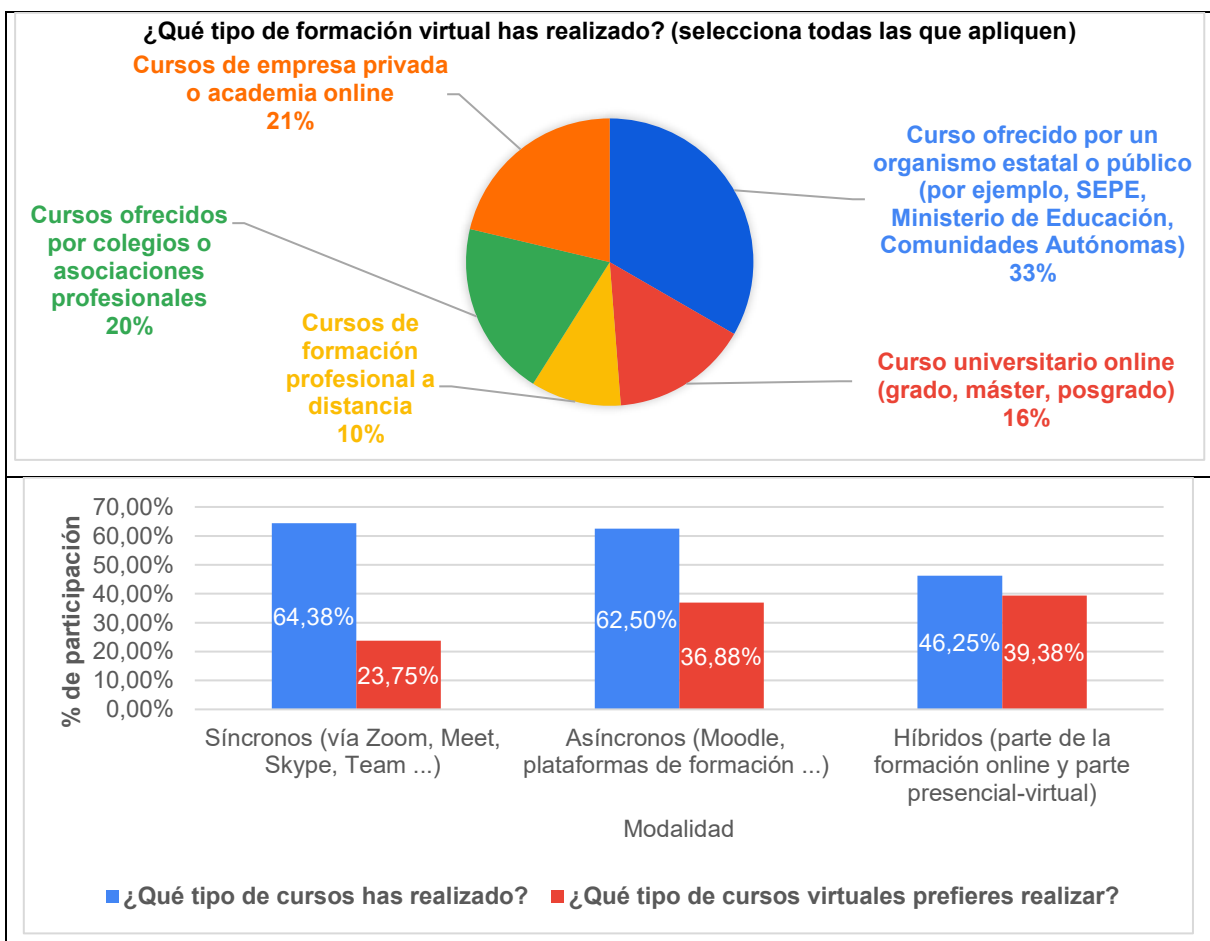
- No se puede educar a quien no desea aprender. En un curso de formación todos nos apuntamos voluntariamente y aprendemos lo máximo posible, pero creo en la universidad todos los años un número importante de alumnos que no habiéndose conectado nunca a las clases ni abriendo el temario, pretenden entregar unas prácticas para la simple obtención de la titulación. Si eres avisado lo demuestras, si no, te toca tragar y regalar las titulaciones.

- Tener alternativas de conexión cuando se cae el internet durante la clase (compartir datos o usar 2 dispositivos para mejorar esa sesión)
- Tanta TIC (forma) no está apartando del contenido real. Aprender de está convirtiendo en un parque temático de experiencias motivadoras tic -ia y estímulos, una competencia entre centros y apps. Adiós a las soff skills, a la actitud crítica y tolerancia a la frustración y esfuerzo que también requiere el aprendizaje. Sólo inmediatez y llamar atención sin profundizar, todo es superficial.
- Más publicidad porque es ideal para aprender en cualquier lugar del mundo 🌐
- Es la educación del futuro
- Varias respuestas serían diferentes si fuese por cada titulación, así que intenté dar una visión global.
- Es más factible y provechosa en Educación superior

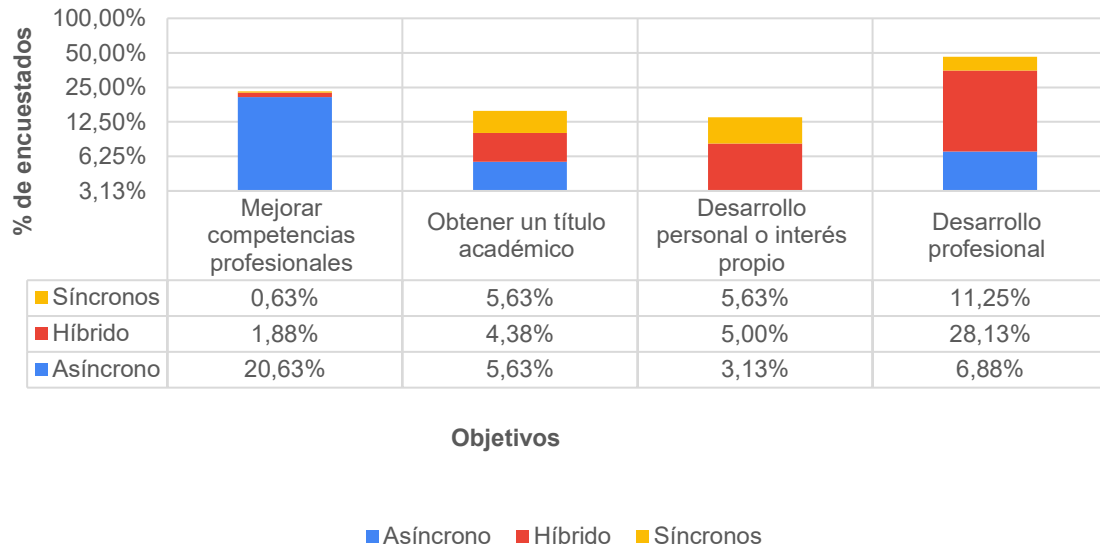
Fuente: elaboración propia obtenida de Google Forms.

II.II. Resultados Alumnos

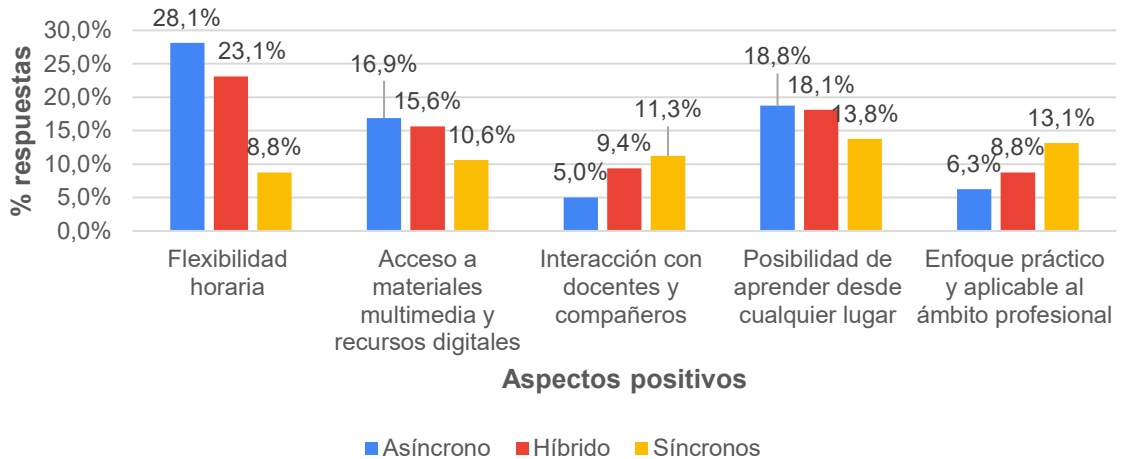
Figura 22: resultados de la encuesta del alumnado



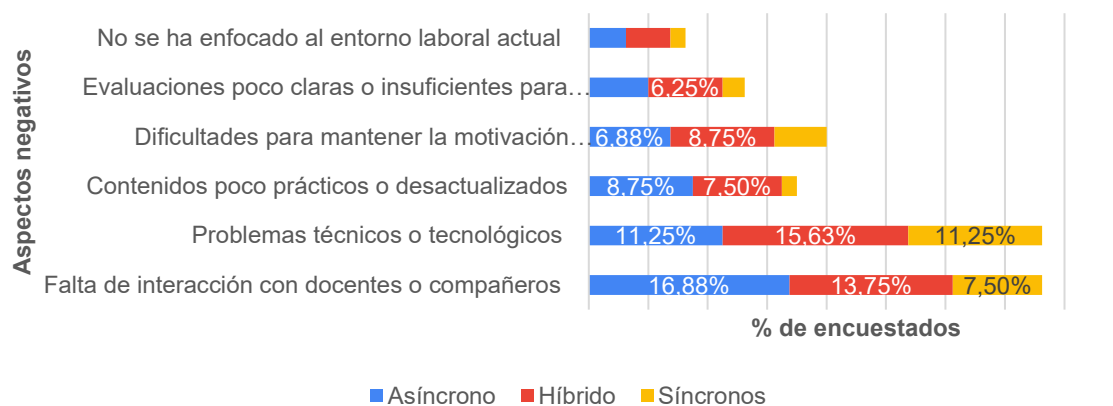
¿Cuál era el objetivo principal de realizar esta formación virtual?

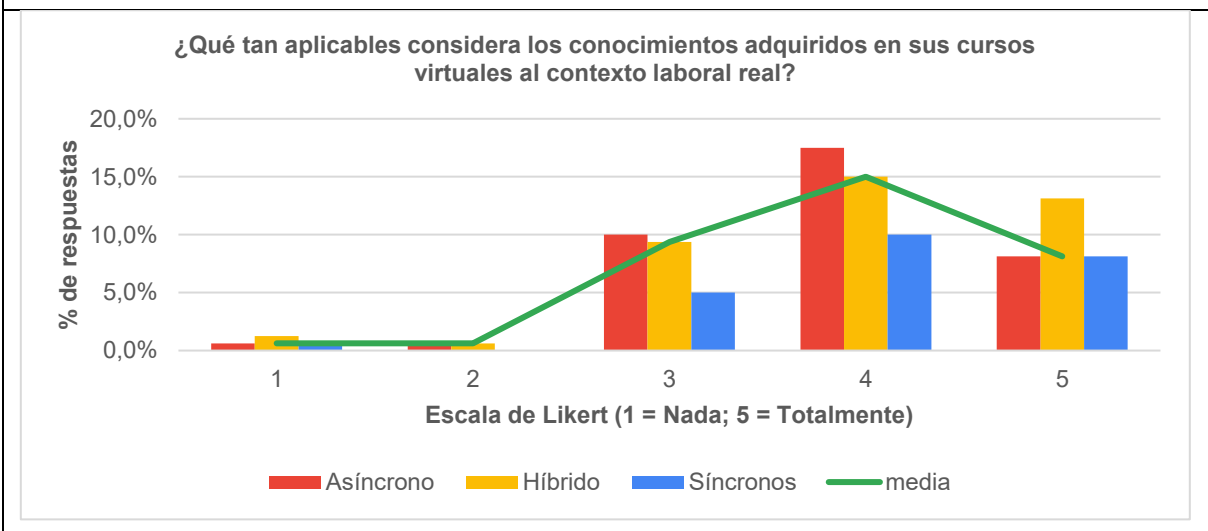
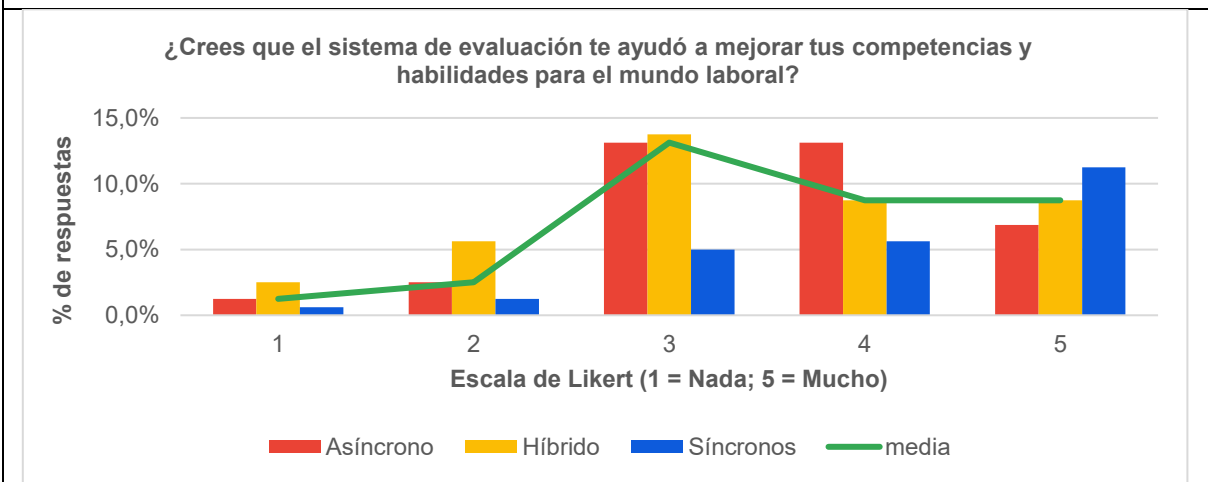
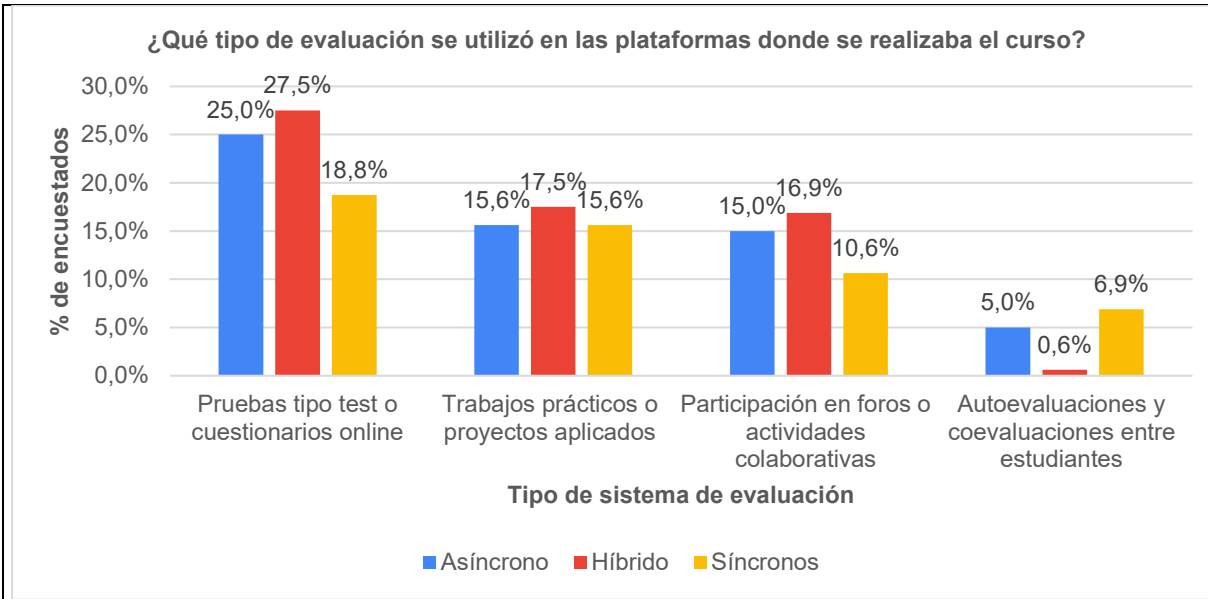


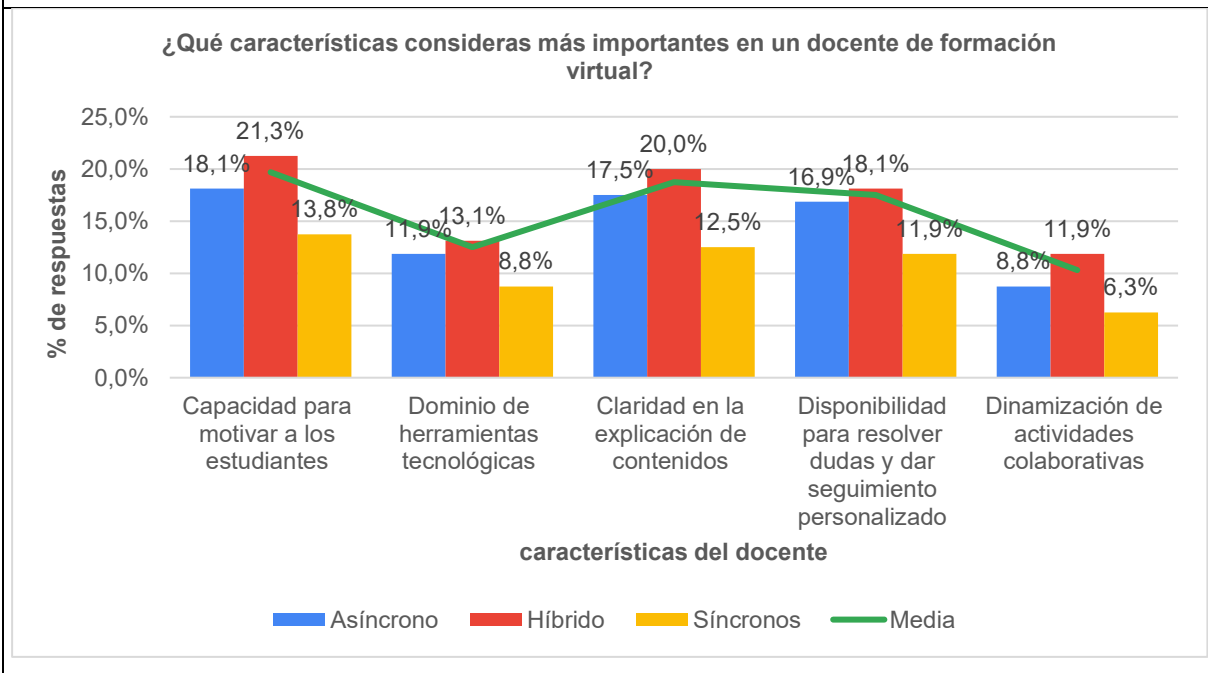
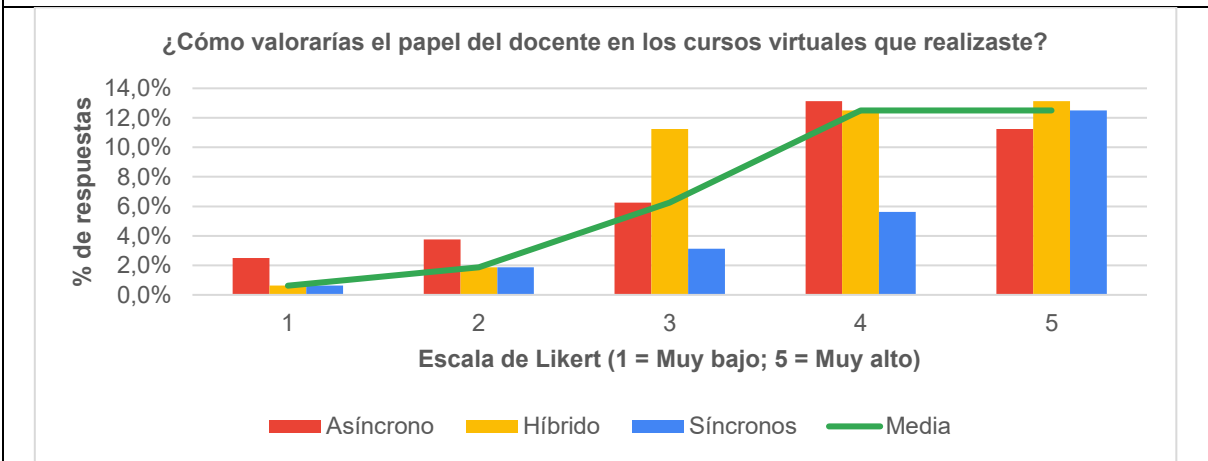
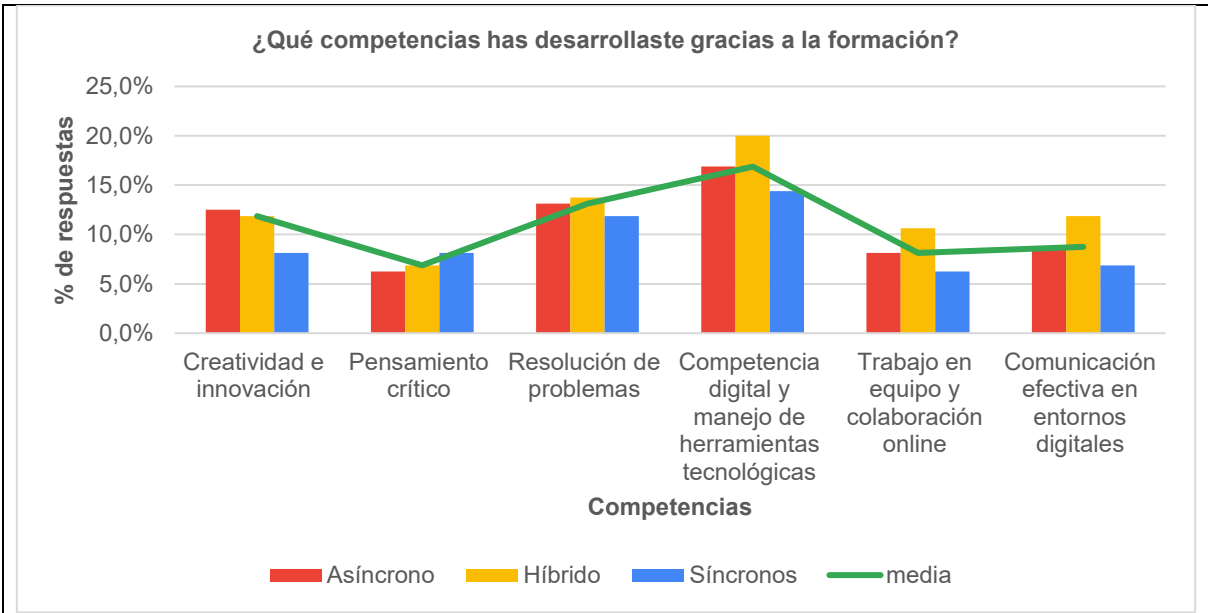
¿Qué aspectos consideras más positivos de los cursos?

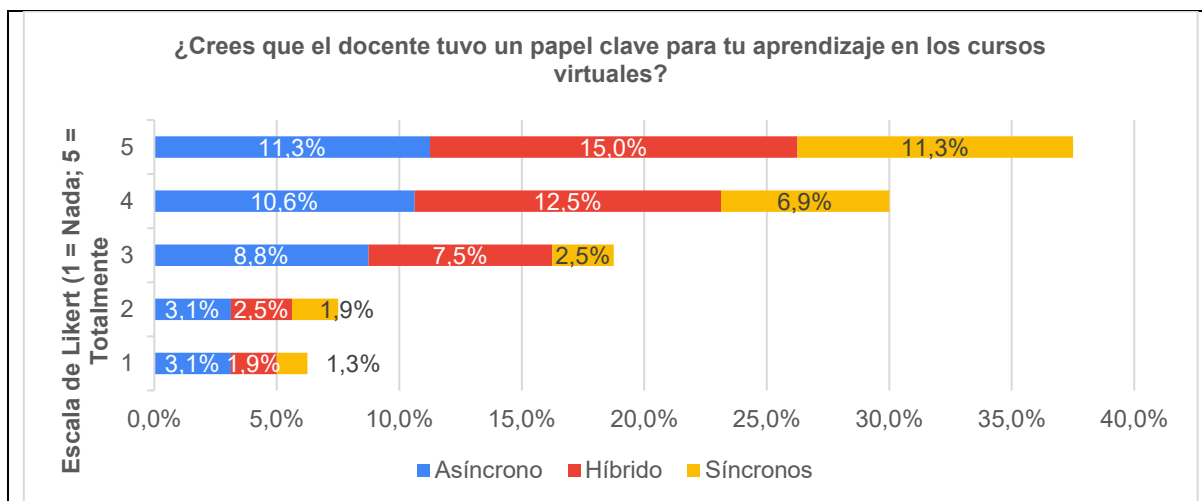


¿Qué aspectos consideras más negativos de la formación?









Si pudieras proponer algún cambio o mejora en la educación virtual, ¿Qué sugerirías?

Síncrono:

- Clases más dinámicas
- Enfoque al mercado laboral y actualización.
- Examen presencial
- Más información sobre nuevas tecnologías
- Más tiempo
- Menos titulitis y más trabajo en el contenido
- Menor ratio de alumnos para el profesorado
- De forma genérica es muy difícil, porque cambiaría algo distinto en casa curso que hice. Pero una cosa que me llamó más la atención fue la falta de seguimiento. No conseguía hablar con el docente fuera de horario de clase.
- Tener acceso más frecuente para realizar preguntas y solucionar dudas
- Mejora de las herramientas tecnológicas para que den mejor resultado.
- Más cursos
- La conexión
- La empatía es un elemento esencial a la hora de impartir un curso en la educación virtual.
- No mejoraría nada
- Con esta docente no le mejoré nada porque vi que dio aún más de que podía dar.

Asíncrono

- La explicación de algunos formadores
- Más atención personalizada.
- Más rapidez a la hora de resolver dudas.
- Más prácticas
- Feed back más rápido.
- Alguna vía alternativa de comunicación en caso de dudas más allá de los foros
- Más práctico y más comunicación
- Explicación clara

- La participación por parte de los asistentes.
- Como mejora, más motivación.
- Que sea más agradable la lectura que hacen del temario, con esas voces que no se modulan
- En ocasiones los cursos pecan de dar formación demasiado generalista, intentar abarcar demasiados temas o dar cosas que no son competencia o ámbito del curso en cuestión.
- Temarios menos extensos
- Hacer las clases virtuales más amenas y menos uso de PPT
- Más variedad gratuita
- Actualizar en muchos casos los contenidos
- Más interacción
- Tener las clases grabadas para acceder cuando tenga dudas
- Más interacción con los docentes
- Mayor flexibilidad de actividades evaluables, ajustadas al contexto y a las condiciones laborales.
- Crear formación continua y permanente
- Actualización de contenidos
- Más contenido práctico y actualizado
- Mensajes individuales del docente a los alumnos semanalmente de las actividades semanales.
Contacto semanal
- Temas actuales
- Más ejercicios prácticos
- Más participación de los docentes
- Mayor interacción entre el alumnado
- Alguna tutoría individual
- Implementar más cursos
- Mayor comunicación docente - alumno
- Mejorar la actualización de los contenidos de una forma más ágil
- Mayor aplicación el entorno laboral
- Mejor calidad de imagen y audio en algunos videos
- Más implicaciones
- Más curso gratis
- Motivar al alumno y estar más "presente"
- Seguimiento del alumnado actualizado
- Actualizar contenido
- Actualización de contenido
- Menos burocracia en la documentación a presentar
- Que siempre se guarden las clases para poder revisarlas, ya que cuando se dan muchas cosas a veces es necesario un repaso de lo que se ha visto. Por eso mi preferencia de formación asincrónica, así puedo pararme más en lo que yo necesite, siendo tal vez algo secundario para

otras personas. A la par de que no siempre disponemos de las horas que marcan algunas formaciones.

- 1) Tener un programa muy claro: tener todo el curso en una página web con el índice (a la izquierda de la pantalla) y con los documentos que se puedan descargar (a la derecha de la pantalla).
- 2) Programar bastante tiempo para poder finalizar el curso con tiempo.
- 3) Añadir varias partes un poco lúdicas para recordar más fácilmente.

Híbrido

- Que sea muy intuitiva la plataforma
- Contenidos actualizados y amenos
- Un seguimiento del alumno
- Usar proyectos y retroalimentación, no solo los exámenes. La educación virtual con más enfoque práctico y aplicables, que se aplican en el entorno laboral, profesional, personal y favorecer el desempleo si fuera el caso.
- Más variedad en el ámbito educativo, gratuidad y actualizados con la realidad de las aulas.
- Me ha parecido correcta y muy motivadora.
- Flexibilidad horaria
- Una atención más personalizada
- Más variedad
- Poder sacar los temas por la impresora
- Poder elegir cursos dentro de tu campo profesional
- No, creo todo va fenomenal
- En estos momentos no se me ocurre ninguno
- Motivar al alumnado
- Seguimiento cara a cara con el estudiantado. Aunque en muchos casos es complicado por la cantidad de persona inscritas, las tutorías y el seguimiento individualizado clave, igual que en las formaciones presenciales
- Que los docentes estuvieran más disponibles para cualquier duda
- Modernizar un poco el contenido
- Poder utilizar herramientas que no solo sean de Google, aunque suponga otorgar una licencia especial para las aplicaciones.
- Cada vez sean más interactivos
- Cursos presenciales
- Ser más cercanos
- Uso de herramientas más reales como si realizaras el curso presencial. Más dinamismo y no solo presentar textos, mostrar ejemplos visuales.
- Flexibilidad horaria
- mejoras en la conexión
- Que fuera en parte híbrido

- Que fuese una opción en todas las etapas de la educación. Alguien que te ayude a resolver dudas y hacer trabajos de clase
- Más ofertas de cursos
- Plataformas de manejo sencillo
- Profesorado, como tú, que se tome las clases en serio, y tenga tu nivel.

¿Te gustaría añadir algún comentario sobre tu experiencia en la educación virtual?

Síncrono:

- Está desactualizada y el acceso a tutores mejorable.
- Adquiero menos conocimientos que presencial
- Me resulta cómoda y flexible, en cuanto que puedo elegir cuando dedicarle tiempo
- La educación virtual en mi grado universitario me ha supuesto abrirme un camino laboral que sin él no hubiese sido posible. El enriquecimiento personal de encontrar a otras personas de diferentes lugares y compartir diferentes puntos de vista hace que la educación presencial no lo tenga. Además, quien realiza la educación virtual es porque realmente la necesita debido a su elevado costo, no como en la educación presencial que muchos van a dar la “tabarra” y realmente no quieren estar allí. Así nos dejan aprender a los que realmente queremos estudiar.
- La mayoría de los cursos son una pérdida de tiempo por la que tienes que pasar para alcanzar tu objetivo principal
- Me gustó mucho y mi grupo fue excelente
- Hemos pasado de una enseñanza presencial, donde la camaradería, el buen hacer y la empatía estaban presentes, a una enseñanza virtual fría y calculadora, la mayoría de las veces. Gracias por tu buen hacer. Un saludo.
- Excelente, fluidez en la comunicación entre docente y grupo
- Ha sido bastante productiva.
- Muy excelente docente, con mucha paciencia y le entendíamos muy bien y es muy creativa

Asíncrono:

- Viene muy bien para las personas que trabajan poder compatibilizarlo
- Es satisfactoria siempre y cuando el docente domine el contenido y sepa cómo transmitirlo digitalmente.
- Comodidad
- En general me ha servido en mi vida profesional en el aula.
- Los contenidos deberían ser más claros
- Ha sido muy satisfactoria, facilita la formación sin la necesidad de desplazarte con el consiguiente gasto que puede conllevar.
- Es muy favorable para conciliar y aprender a la vez
- Ha dado la posibilidad de aprender cosas que de otra manera no hubieras podido aprender o te hubiese llevado mucho más tiempo aprender.
- Ha ido bien, pero requiere ser muy autónomo en la gestión de trabajos
- Quiero saber sobre cursos nuevos del ámbito social

- Normalmente me ha ido bien, exceptuando el hecho de la poca actualización en algunos contenidos o que algunos temas sean reiterativos
- Prefiero la presencial por mí memoria auditiva, pero cada vez le veo el lado positivo a la formación online
- Es positiva, puesto que me permite desarrollar actividades formativas a mi ritmo, y en cualquier horario
- Ha sido positiva, aunque en algunas ocasiones, debido a cortes puntuales de luz en mi localidad, he tenido problemas para poder entrar en directo a las clases.
- La mayoría de las veces se realizan cursos por la titulitis, esa necesidad de cubrir el CV más que ampliar conocimientos.
- Comunicación más activa
- Aspecto negativo es el auge que tiene este tipo formación frente a la desaparición de formación presencial
- Para mí es importante la flexibilidad de horarios q puedo adaptar en cada momento.
- Muy buena experiencia con el profesor. Un diez.
- Atractiva y productiva
- Generalmente, las experiencias han sido mediocres
- Virtual no va ligado a "poca calidad".
- Me gusta por la libertad horario y porque lo puedo hacer en cualquier momento
- Me gusta la formación online porque me permite compaginarlo con mi día a día
- Ha sido positiva, porque se adapta a mis tiempos, pero negativa con respecto, a que lo que se imparte en la mayoría de los cursos no supone un antes y un después en mi experiencia, formación...
- Me sirvió solo para el título
- La hacemos, pero poco aprendemos
- No todos los profesores son igual de eficientes
- Siempre se aprende cosas nuevas, pero hay plataformas que son muy complejas a la hora de la realización de pruebas de evaluación.
- Q los tutores han sido muy buenos
- La primera vez me estresaba por desconocimiento de estos entornos. Pero actualmente estoy me permite trabajar, cuidar de mi hijo y seguir formándome.
- Mis experiencias en la educación virtual siempre han sido muy buenas, he tenido unos cursos muy interesantes con docentes muy profesionales y eso es muy importante.

Híbrido

- Me ha resultado muy útil, para conseguir mis metas.
- Por un lado, muy bien por la flexibilidad que aporta para las personas que tenemos un horario complicado de trabajo. Pero, por otro lado, queda mucho por mejorar. Necesitamos motivación por parte del docente y creatividad en los materiales aportados
- siempre se me quedan cortas y con poca interacción ante dudas que se me puedan generar

- Al ser online, hay un prejuicio adquirido de que puede ser más fácil o regalado. Y a través de ese prejuicio, en el caso de las universidades, el catálogo de asignaturas es muy arduo, para demostrar lo opuesto a lo anteriormente mencionado, haciendo que las asignaturas se vuelvan aburridas y desmotivando al alumnado.
- En general, me ha resultado cómoda y fácil poder realizarla.
- En general ha sido mejor de lo que me esperaba. Me ha permitido compaginar mi trabajo de 8 horas con el estudio gracias a las clases grabadas. Ha sido muy positivo poder acceder a las grabaciones y verlas las veces que necesitaba para comprender los conceptos.
- Es algo necesario, pero sin perder lo presencial
- La experiencia ha sido muy variada porque he realizado muchas, por lo general la experiencia es muy positiva, pero ha habido alguna muy monótona y aburrida por la expresividad del ponente no por el tema.
- A pesar de algunos inconvenientes encontrados, ya llevo dos formaciones oficiales (FPS de la CAM, Grado UNED) desarrolladas de forma semi presencial (todos online menos exámenes), y estoy muy conforme con la formación recibida, así como de poder organizar mi tiempo y poder trabajar y estudiar al mismo tiempo.
- A mí me encanta el hecho de poder estudiar desde cualquier lado y no tener las barreras de la distancia, además de que puedes acceder a muchísimas más formaciones, pero veo una carencia muy grande en que el alumno está completamente solo, te dan el curso y arreando. Por eso siempre voy a preferir la presencialidad.
- En general es más cómodo a la hora de la realización ya que no tienes que hacerlo presencial
- Es muy cómodo por el horario flexible, pero prefiero una clase con profesor.
- He tenido muy buenas experiencias a la par que algunas bastante malas que solo buscaban darte el certificado de realización de la formación
- He realizado múltiples cursos online. La puntuación marcada es una media aproximada de todos. Ha habido docentes con habilidades, técnicas muy novedosas y ocupados en proporcionar conocimientos actualizados, con temarios personalizados. Otros en cambio, elaboraron un curso 10 años atrás y lo siguen vendiendo sin actualizar, a pesar del importante costo de éstos.
- He hecho cursos con profesores muy buenos y material actualizado y cursos obsoletos donde el profesor no apareció, contestar esta encuesta a nivel general es muy complicado.
- Que me ha costado, pero ahora estoy satisfecha con la educación virtual
- Continuaré formándome con educación virtual
- A mí me ha servido para poder realizar formaciones que no se realizan presencial en mi comunidad autónoma y que, aunque se hiciera presencial no puedo ir por horario de trabajo y familia. Seguiré con este tipo de formaciones
- En mi caso me facilita mucho poder formarme sin tener que sacrificar tiempo, ni estar conciliando de más, que ya en la vida diaria es complicado. Desde luego que me encantaría

poder formarme presencialmente, pero esta modalidad me es más cómoda y me permite reducir el estrés y las prisas y poder hacerlo cuando puedo.

- De toda la formación virtual que he realizado, valoro como útil alrededor 10-20% de toda ella
- Facilita la adquisición de aprendizajes para el mundo laboral
- Las respuestas son en base a solamente un curso online y fue mi peor experiencia, posiblemente en otros casos pudiera ser mejor
- La efectividad de la educación virtual va a depender en gran medida del diseño del contenido, contenidos más prácticos, su ejecución, el compromiso y la imprimación del docente, y su capacidad de motivar al estudiante.
- Me ha encantado, he tenido la posibilidad de acceder a otros recursos virtuales de los que no tenía conocimiento y he disfrutado poniéndolos en práctica. Me ha ayudado la formación online a compatibilizarlo con mi trabajo.
- Material de antemano vía PDF
- Mejorará el vocabulario en algunos temas
- Me gustaría más cursos para el desarrollo de tu trabajo
- Me gustaría hacer más tareas en grupo
- He tenido experiencias de todo tipo, algunas muy buenas y otras muy malas
- En mi experiencia, la mayoría de los profesores que he tenido durante mi educación virtual se implicaban poco creando indiferencia a sus clases. Referente al temario no innovaban y seguían leyendo diapositivas perdiendo la atención del alumnado nada más empezar la sesión.
- Fue interesante, pero no realizaría cursos más largos en este mismo formato
- Ha sido muy buena para mí, he aprendido mucho
- Me gustaría que la educadora no cambiara es la mejor aprendí mucho en el tiempo que fue el curso, Excelente comunicadora. Un 10
- La metodología aplicada por la monitora favoreció la asimilación de conocimientos.
- Es complicado evaluar. Nos hicieron realizar exámenes con 2 cámaras y realizando un proceso bastante “complejo” que aumentaba el nerviosismo durante el examen. Además, dependías mucho de la conexión y si fallaba podían penalizarte si no se fiaban y eso aumentaba los nervios en el examen aún más.
- Se aprende bastante y se trabaja en equipo
- Fue muy productiva y con herramientas favorables en lo laboral
- Permite la formación continua cuando combinad vida personal y laboral

Fuente: elaboración propia obtenida de Google Forms.