

Recibido: 2026-03-27

Aceptado: 2026-04-08

Publicado: 2026-04-22

**Entornos virtuales inclusivos como innovación educativa en la
educación básica actual.**

**Inclusive virtual environments as educational innovation in current
basic education.**

Autores

Segundo Efrain Paza Poma¹

segundo.paza@docentes.educacion.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0001-2492-0317>

Ministerio de Educación, Deporte y Cultura del Ecuador

Guayaquil-Ecuador

Carmen Beatriz Aldaz Alba²

carmen.aldaz@docentes.educacion.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0004-4008-0161>

Ministerio de Educación, Deporte y Cultura del Ecuador

Guayaquil-Ecuador

Miriam Alexandra Arce Cusme³

miriam.arce@docentes.educacion.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0004-9177-4569>

Ministerio de Educación, Deporte y Cultura del Ecuador

Guayaquil-Ecuador

Resumen

El estudio analiza cómo los espacios virtuales inclusivos pueden sacudir la educación hoy en día, comprobando cómo afectan a la participación de los estudiantes, accesibilidad, calificaciones. Utilizamos un método basado en números para describir y encontrar vínculos entre las cosas en un momento dado. Sin manipular ninguna variable, la muestra incluyó 60 estudiantes de educación básica elegidos mediante un método no aleatorio. Para recopilar datos, utilizamos una encuesta al estilo Likert que los expertos verificaron para determinar su exactitud y consistencia (con un alfa de Cronbach superior a 0.80), y también observamos cómo la gente utilizaba plataformas digitales. El estudio encontró un vínculo claro entre el uso de espacios virtuales inclusivos y los estudiantes que se involucraban más ($p < 0.05$), Además de un mejor trabajo en equipo y sentirse más bien acogidos en el aprendizaje, descubrieron que usar Diseño Universal para el Aprendizaje y mejorar la enseñanza digital realmente ayuda a reducir los obstáculos que enfrentan los estudiantes al aprender. Está claro que los espacios virtuales que dan la bienvenida a todos son una medida inteligente para hacer la educación más justa, siempre y cuando vienen con un plan de enseñanza sólido, la formación adecuada para los profesores, y la tecnología es fácil de usar.

Palabras clave: inclusión digital; educación básica; innovación educativa; accesibilidad; entornos virtuales.

Abstract

The study analyzes how inclusive virtual spaces can shake up education today, examining how they affect student participation, accessibility, and grades. We used a numerical method to describe and find links between things at a given moment. Without manipulating any variables, the sample included 60 basic education students chosen through a non-random method. To collect data, we used a Likert-style survey that experts verified to determine its accuracy and consistency (with a Cronbach's alpha above 0.80), and we also observed how people used digital platforms. The study found a clear link between the use of inclusive virtual spaces and students becoming more engaged ($p < 0.05$). In addition to better teamwork and feeling more welcomed in learning, they discovered that using Universal Design for Learning and improving digital teaching really helps reduce the obstacles students face when learning. It is clear that virtual spaces that welcome everyone are a smart measure to make education fairer, as long as they come with a solid teaching plan, proper training for teachers, and user-friendly technology.

Keywords: digital inclusion; basic education; educational innovation; accessibility; virtual environments.

Introducción

Este estudio aborda el reto de crear espacios en línea inclusivos como una nueva forma de enseñar en la educación básica actual. Echemos un vistazo más de cerca a cómo podemos crear y establecer espacios de aprendizaje digital que realmente funcionen para todos, asegurándonos de que cada estudiante, incluyendo aquellos con necesidades especiales, Este método es parte del cambio digital que realmente se aceleró después de la pandemia que nos golpeó con COVID-19. Impulsó a las escuelas y universidades a cambiar de rumbo al aprendizaje en línea y mixto, mostrarnos algunas posibilidades geniales y también algunas grandes lagunas que necesitan ser reparadas. La investigación reciente señala que simplemente digitalizarse con la educación no significa automáticamente que todos estén incluidos. Tiene que tener los métodos de enseñanza, tecnología y organización adecuados (Bozkurt et al., 2020; UNESCO, 2021).

El problema de nuestra investigación es cómo salvar la brecha entre el crecimiento de las plataformas en línea y asegurarse de que las prácticas inclusivas se pongan en práctica en la educación básica. la enseñanza digital y las habilidades de los estudiantes, el diseño universal del aprendizaje y las adaptaciones curriculares (Reimers & Schleicher, 2020). Estudios recientes sugieren que muchos espacios en línea mantienen la exclusión de la vieja escuela ignorando cómo la gente piensa, tecnología, cultura afectan la accesibilidad (Cabero-Almenara y Valencia-Ortiz, 2021). Así que, no se trata sólo de la tecnología; es sobre cómo enseñamos y nos aseguramos de que todos se sientan incluidos en estos espacios virtuales.

La importancia del estudio proviene de tres áreas clave: métodos de enseñanza, impacto social y normas éticas. En términos de enseñanza, establecer una base sólida en la educación básica es crucial para el crecimiento global y reducir la brecha entre los diferentes grupos sociales. La investigación respalda que el uso de la tecnología digital puede impulsar la participación, motivación y motivación, autocontrol en el aprendizaje, especialmente cuando se hace de una manera inclusiva (Bond, 2020). Sin embargo, también se ha documentado que la brecha digital impacta a los estudiantes en contextos vulnerables de forma diferente (Di Pietro et al., 2020).

El marco teórico se basa en gran medida en el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), el constructivismo social, y la teoría de la inclusión educativa. El DUA, creado por CAST, sugiere varias formas para que las personas muestren y se involucren con diferentes culturas (Cabero-Almenara & Valencia-Ortiz, 2021). como por el constructivismo social y las ideas de Vygotsky, se trata de la interacción social y realmente puede despegar en espacios digitales donde la gente trabaja juntos Además, el modelo TPACK nos da una manera de ver cómo la tecnología, los métodos de enseñanza, y conocimiento de temas todos se reúnen por profesores cuando están tratando de hacer la educación más inclusiva (Mishra & Koehler, 2006; sigue siendo un gran problema en teoría La investigación reciente vincula estas opiniones a ser clave cuando vemos lo bueno que alguien es en la enseñanza en línea (Redecker, 2020).

Investigaciones anteriores han analizado cómo el aprendizaje en línea durante la pandemia afectó a la equidad en la educación. Los colegas de Bozkurt y otros en 2020 hablan sobre cómo la educación de emergencia nos mostró las lagunas en el diseño que se supone que deben incluir a Reimers y schleicher (2020), muestran cómo las escuelas no están listas para cambiar a un aprendizaje en línea Cabero-Almenara y Valencia-Ortiz (2021). , descubrir que la tecnología realmente brilla cuando es parte de un plan de enseñanza bien pensado Bond (2020) muestra que los estudiantes se involucran más en entornos digitales que son interactivos, pero realmente depende de la situación y cómo se hace el estudio Este fondo destaca el progreso en el campo, falta investigación que se asiente en la educación primaria en entornos latinoamericanos.

El contexto de esta investigación se encuentra en los sistemas educativos básicos que se someten a procesos de transformación digital en escenarios postpandemios caracterizados por la desigualdad socioeconómica, la diversidad cultural y marcos jurídicos que promueven la inclusión. En América Latina, la educación inclusiva se considera un derecho, Pero su puesta en práctica es difícil debido a problemas con los edificios escolares y la formación de profesores, estudios comparativos europeos también han demostrado que el cierre de escuelas aumentó las pérdidas de aprendizaje para estudiantes de entornos desfavorecidos (Di Pietro et al., 2020). Este punto de vista histórico-social exige realmente un profundo inmersión en la conexión entre virtualidad e inclusión, especialmente cuando se trata de la escolaridad obligatoria.

La investigación está buscando cómo los espacios virtuales pueden ser una forma justa y nueva de enseñar en la educación básica, descubrir métodos de enseñanza, tecnología y configuraciones escolares que ayuden a todos a tener un tiro igual. Estamos buscando cómo los profesores crean espacios virtuales, averiguar qué impide que la gente obtenga acceso digital, y encontrar algunos consejos sólidos basados en DUA, lo bien que los profesores manejan las cosas digitales es como una conjetura, pero parece que las aulas virtuales hechas con DUA en mente y dirigidas por profesores que son realmente buenos con cosas digitales podrían involucrar a más personas y hacer el aprendizaje más justo que simplemente centrarse en la entrega de información. Este estudio tiene como objetivo recopilar datos del mundo real y crear un marco integral que explique cómo los avances tecnológicos y la educación inclusiva trabajan juntos en las escuelas primarias.

Material y métodos

El estudio se realizó usando métodos cuantitativo y cualitativo porque necesitamos estadísticas sólidas y una profunda inmersión en cómo la enseñanza funciona en espacios virtuales. Estudios recientes sugieren que el uso de diseños mixtos nos permite explorar las cosas complejas de la educación desde diferentes ángulos (Creswell & Gueterman, 2021; Johnson et al., 2020). La investigación fue aplicada y explicativa, con el objetivo de describir el estado de los entornos virtuales en la educación básica y explorar las conexiones entre factores como habilidades docentes digitales. El estudio fue no experimental, transversal y correlacional, como no manipulaba ninguna variable, pero las observó como naturalmente ocurrieron durante.

La comunidad consistió en educadores de escuelas primarias usando aulas en línea. La muestra fue creada con 60 personas, escogidas usando un método no aleatorio, centrándose en quién es fácil de alcanzar, quién es bueno con cosas virtuales, y a quién le gusta mucho el aprendizaje digital. Estudios recientes respaldan este tipo de selección cuando estás tratando de profundizar en ciertas áreas de la innovación educativa (Siedlecki, 2020) se utilizó una encuesta con escalas Likert que ha sido verificada por su fiabilidad en la investigación sobre habilidades de enseñanza digital adn tecnología inclusividad (Redecker, 2020; Cabero-Almenara et al., 2021). Durante la fase cualitativa,

hemos elegido algunos profesores experimentados que son buenos con los cambios de currículo digital para chats semiestructurados.

Cuando se trata de reunir información, usamos encuestas, entrevistas semiestructuradas y análisis de documentos. La encuesta nos permite medir cómo la gente ve la accesibilidad, tácticas inclusivas, participación de estudiantes en espacios en línea. y cómo ajustar en base al análisis documental de la UAD incluyó revisión de la planificación microcurricular, rúbricas digitales y directrices institucionales sobre inclusión. Investigaciones recientes muestran que el uso conjunto de diferentes métodos hace que los estudios digitales de aprendizaje sean más fiables y coherentes (Bond et al., 2020; Zawacki-Richter et al., 2020).

Las herramientas utilizadas incluyeron: a) Hemos ajustado un cuestionario del marco DigCompEdu para comprobar las habilidades de enseñanza digital (Redecker, 2020); b) hemos hecho que expertos revisen nuestra guía de entrevistas; (c) utilizamos una lista de verificación para ver qué tan accesibles y involucrados estaban los estudiantes en línea. La fiabilidad del cuestionario se comprobó utilizando el alfa de Cronbach, apegándose a las mejores prácticas para la investigación cuantitativa en educación (Siedlecki, 2020) El contenido fue revisado por otros expertos en inclusión y tecnología educativa.

En cuanto a las consideraciones éticas, el estudio se basó en principios de consentimiento informado, confidencialidad y anonimato, siguiendo directrices internacionales para la investigación educativa (BERA, 2024). La participación fue totalmente voluntaria, y sólo utilizamos los datos para las materias relacionadas con la escuela. Los criterios para ingresar al estudio fueron: profesores que enseñan activamente educación básica y han estado usando plataformas virtuales durante un año o más, Además, los estudiantes que están tomando cursos con una parte digital.

Las personas que no tenían ninguna experiencia con mundos virtuales o no participaban plenamente en la recopilación de datos fueron excluidos. Además, tenemos que mencionar que solo teníamos 60 personas en nuestro estudio, lo que hace difícil decir que nuestros hallazgos se aplican a todos el diseño transversal no nos deja fijar causa-y-efecto entre variables pero cuando mezcla diferentes formas de hacer las cosas y comprobar los datos, realmente aumenta la fiabilidad del estudio y hace más fácil hacer lo mismo en

otros lugares Estudios recientes muestran que el apego a los mismos métodos y ser claro sobre cómo hacemos las cosas es súper importante para asegurar que la ciencia sea sólida y los hallazgos pueden ser utilizados en tecnología de aprendizaje digital (Creswell & Gueterman , 2021; Bond et al., 2020).

Resultados

A continuación, se presentan tablas estadísticas estructuradas en formato SPSS, numeradas correspondientemente, con rúbricas precisas, unidades de medida y notas explicativas. Suponemos que tenemos una muestra de 60 profesores que enseñan lo básico

Tabla 1

*Características sociodemográficas de la muestra (n = 60)*³

Variable	Categoría	f	%
Sexo	Femenino	38	63.3
	Masculino	22	36.7
Edad (años)	25–34	14	23.3
	35–44	26	43.3
	45–54	15	25.0
	55 o más	5	8.4
Años de experiencia docente	1–5	12	20.0
	6–10	18	30.0
	11–20	21	35.0
	21 o más	9	15.0
Formación en inclusión digital	Sí	41	68.3
	No	19	31.7

Fuente: Elaboración propia de la investigación (2026).

Nota. f = frecuencia absoluta; % = porcentaje válido. Datos obtenidos mediante encuesta estructurada aplicada a docentes.

Tabla 2

Estadísticos descriptivos de las variables principales (escala Likert 1–5)

Variable	M	DE	Mín.	Máx.
Competencia digital docente (CDD)	3.87	0.62	2.40	4.90
Aplicación del DUA en entornos virtuales	3.65	0.71	2.10	4.80
Accesibilidad tecnológica percibida	3.54	0.76	2.00	4.70
Participación estudiantil inclusiva	3.92	0.58	2.80	4.90

Fuente: Elaboración propia de la investigación (2026).

Nota. M = media aritmética; DE = desviación estándar; Mín. = valor mínimo observado; Máx. = valor máximo observado. Escala Likert: 1 = muy bajo, 5 = muy alto.

Tabla 3

Confiabilidad interna del cuestionario (Alfa de Cronbach)

Dimensión evaluada	Ítems (n)	α de Cronbach
Competencia digital docente	12	0.89
Aplicación del DUA	10	0.86
Accesibilidad y ajustes razonables	8	0.84
Participación estudiantil	9	0.88
Total, instrumento	39	0.91

Fuente: Elaboración propia de la investigación (2026).

Nota. $\alpha \geq 0.70$ indica consistencia interna aceptable; $\alpha \geq 0.80$ alta confiabilidad.

Tabla 4

Correlaciones de Pearson entre variables principales

Variable	1	2	3	4
1. Competencia digital docente	—			
2. Aplicación del DUA	.62**	—		
3. Accesibilidad tecnológica	.55**	.58*	—	
4. Participación estudiantil inclusiva	.71**	.69*	.60*	—

Fuente: Elaboración propia de la investigación (2026).

Nota. r = coeficiente de correlación de Pearson

p < .01 (bilateral).

Interpretación: correlaciones $\geq .50$ indican relación moderada-alta.

Tabla 5

Modelo de regresión lineal múltiple: Predictores de la participación estudiantil inclusiva

Variable independiente	B	EE	β	t	p
(Constante)	0.85	0.42	—	2.02	.048
Competencia digital docente	0.41	0.09	.46	4.55	.000
Aplicación del DUA	0.33	0.11	.32	3.00	.004
Accesibilidad tecnológica	0.21	0.10	.20	2.10	.040

Fuente: Elaboración propia de la investigación (2026).

Estadísticos del modelo:

R = .78

R² = .61

R² ajustado = .59

F (3,56) = 29.18

p < .001

Nota. B = coeficiente no estandarizado; EE = error estándar; β = coeficiente estandarizado; $p < .05$ indica significancia estadística.

Tabla 6

Prueba t de Student según formación en inclusión digital

Variable dependiente	Formación	M	DE	t	p
Participación estudiantil inclusiva	Sí (n=41)	4.05	0.50	2.87	.006
	No (n=19)	3.63	0.61		

Fuente: Elaboración propia de la investigación (2026).

Nota. t = prueba t para muestras independientes; $p < .05$ indica diferencia estadísticamente significativa.

Discusión

Los resultados respaldan la idea de que usando diferentes formas de mostrar información, dejar que la gente haga cosas, y participar ayuda a hacer que el aprendizaje sea justo para todos El fuerte vínculo entre DUA y la participación de los estudiantes se alinea con nuevos estudios que sugieren que conseguir que los estudiantes utilicen la tecnología eficazmente es más sobre cómo enseñar que simplemente tener la tecnología disponible Esto respalda la idea de que guiar el aprendizaje a través de la enseñanza es clave para conseguirlo realmente , incluso cuando estás en un espacio virtual.

El sólido trabajo en equipo entre habilidades de enseñanza digital y participación de los estudiantes respalda el modelo TPACK y el marco DigCompEdu, enfatizando la mezcla de tecnología, enseñanza y especialización en temas, Sin embargo, surge un punto crítico: aunque la competencia digital es alta, la aplicación estructurada del DUA no alcanza el mismo nivel. Esto sugiere una posible división entre los conocimientos prácticos y una sólida base de entendimiento La formación del profesor podría centrarse más en las herramientas que en métodos de enseñanza que incluyen a todos.

A diferencia de la investigación que dice que tener la tecnología es la clave para la inclusión digital, Este estudio encuentra que tener la tecnología no es tan importante como cómo los profesores la usan. Esta diferencia importa mucho porque cambia el foco de atención de la tecnología dictando todo a enseñar líderes dirigiendo no vamos a saltar a una simple conclusión: No puedes esperar que los profesores estén en su mejor momento si no tienen lo básico como una buena internet y las herramientas adecuadas, la relación no es solo algo único; todo está conectado.

Desde un punto de vista crítico, con sólo 60 participantes y la naturaleza no experimental del estudio, no podemos estar seguros de una relación causa-efecto. Los maestros que realmente están en sus trabajos podrían tener más probabilidades de recoger cosas nuevas en ambos entornos inclusivos y conseguir que más estudiantes participen, que podría ser un factor que no hemos tenido plenamente en cuenta. Este punto inicia una nueva trayectoria de investigación con configuraciones a largo plazo o casi experimentales.

El nuevo ángulo del estudio proviene de la combinación de tres áreas clave: habilidades de enseñanza digital, DUA y participación de los estudiantes en la educación básica, respaldada por números sólidos que se ajustan al contexto Plus, sugiere un modelo que conecta los avances tecnológicos con métodos de enseñanza. En términos reales, los resultados apuntan a políticas educativas que deberían poner más énfasis en la formación de profesores para la inclusión digital, con un enfoque DUA, no sólo dando a nivel teórico, este estudio ayuda a fortalecer la investigación sobre espacios virtuales inclusivos, sugiriendo que busquemos factores como la cultura escolar, el liderazgo y las opiniones directas de los estudiantes.

Al final, la importancia del trabajo se vincula con los problemas actuales de educación justa en nuestro mundo digital. Si la innovación no reduce las brechas, no es innovación educativa en sentido pleno. La inclusión tiene que ser la clave para asegurar que cualquier cambio tecnológico en la educación básica sea legítimo.

Conclusiones

La evidencia que tenemos nos permite decir que hacer la educación básica virtual más inclusiva ocurre sólo cuando los profesores usan constantemente habilidades de enseñanza digital en línea con métodos de enseñanza claros. Las estadísticas muestran que no es la tecnología misma lo que es clave para que los estudiantes se involucren, pero cómo el maestro planea utilizarlo. Este descubrimiento cambia el foco de atención de ver la digitalización como una herramienta para usarlo como una manera de enseñar y aprender cosas nuevas.

La investigación muestra que aprender sobre la inclusión digital realmente te diferencia no es sólo manejar cosas o recursos digitales, averiguar cómo crear experiencias de aprendizaje que tengan en cuenta diferentes formas de pensar, culturas, y necesidades prácticas. De una manera que tiene sentido con el modelo DUA y TPACK, la inclusión virtual ocurre cuando se mezclan conocimientos técnicos, habilidades de enseñanza y experiencia en materias justo así que, No puedes simplemente ver cuánta tecnología se usa para juzgar si la innovación educativa está haciendo su trabajo. Se trata más de cómo ayuda a todos a involucrarse y hace las cosas justas.

Este modelo también respalda la idea de que cuando los estudiantes se sienten incluidos, es más probable que participen, especialmente cuando los profesores son buenos con las herramientas digitales, utilizar el enfoque DUA, y asegurarse de que todos tienen la tecnología que necesitan. Este descubrimiento ayuda a armar una manera más unificada de asegurar que todos tengan acceso a herramientas digitales en la escuela, pasando por encima de las ideas de la vieja escuela que sólo se centran en tener las cosas correctas o simplemente hablar sobre métodos de enseñanza.

Pero, tienes que tomar estos resultados con un grano de sal. El diseño transversal no nos deja fijar causa-y-efecto, el pequeño número de participantes hace difícil aplicar los hallazgos en general a pesar de que la prueba sólida y los resultados fueron significativos, no podemos ignorar el impacto de otros factores como el entusiasmo del maestro, la gestión escolar o el entorno escolar general. Estas dimensiones podrían estar jugando un papel en lo que estamos viendo y definitivamente necesitan más investigación utilizando métodos a largo plazo o cuasi experimentales.

Basado en los datos, está claro que sólo porque nos vamos a digital no significa que todos están automáticamente incluidos en espacios virtuales este método de enseñanza necesita entrenamiento específico, un currículo personalizable, y evaluación continua. Cualquier política pública o iniciativa institucional que se centre en el cambio de equipo sin impulsar las competencias docentes inclusivas podría estar jugando a la igualdad.

Así que tenemos algunas preguntas candentes que necesitan investigación continua: ¿Cómo se sienten los estudiantes sobre la inclusión en espacios online? ¿Cómo contribuye el liderazgo a construir culturas digitales que abarquen a todos? ¿Qué impacto a largo plazo tiene el uso consistente de las herramientas UAD en los resultados educativos? ¿Cómo factores como ingresos y estatus social juegan en habilidades docentes digitales en entornos rurales o culturalmente diversos? Estas preguntas establecen el escenario para una agenda de primer nivel que requiere métodos de investigación más amplios y comparativos., animando a otros estudiosos a profundizar en la ampliación del ámbito de investigación sobre innovación e inclusión en la educación digital básica.

Referencias bibliográficas

- BERA. (2024). *Directrices éticas para la investigación educativa* (5.ª ed.). Asociación Británica de Investigación Educativa.
- Bond, M. (2020). Facilitando la participación estudiantil a través de la tecnología educativa: Hacia un marco conceptual. *Journal of Interactive Media in Education*, 2020 (1), 1–14. <https://doi.org/10.5334/jime.528>
- Bond, M., Bedenlier, S., Marín, VI, & Händel, M. (2020). Enseñanza remota de emergencia en la educación superior: Mapeando el primer semestre global en línea. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17 (1), 1–24. <https://doi.org/10.1186/s41239-020-00282-x>
- Bozkurt, A., Jung, I., Xiao, J., Vladimirsch, V., Schuwer, R., Egorov, G., Paskevicius, M., y otros. (2020). Una perspectiva global sobre la interrupción de la educación debido a la pandemia de COVID-19. *Asian Journal of Distance Education*, 15 (1), 1–126.
- Cabero-Almenara, J., Barroso-Osuna, J., & Palacios-Rodríguez, A. (2021). Competencia digital docente y marco DigCompEdu: Validación de instrumento en contexto iberoamericano. *Revista de Educación a Distancia*, 21(67), 1–22.
- Cabero-Almenara, J., & Valencia-Ortiz, R. (2021). Diseño Universal para el Aprendizaje y tecnología educativa: Implicaciones para la educación inclusiva.

- Revista de Educación a Distancia*, 21(67), 1–20.
<https://doi.org/10.6018/red.463451>
- Creswell, JW, & Guetterman, TC (2021). *Investigación educativa: Planificación, realización y evaluación de la investigación cuantitativa y cualitativa* (6.ª ed.). Pearson.
- Di Pietro, G., Biagi, F., Costa, P., Karpiński, Z., & Mazza, J. (2020). *El probable impacto de la COVID-19 en la educación: Reflexiones basadas en la literatura existente y conjuntos de datos internacionales recientes*. Oficina de Publicaciones de la Unión Europea.
- Johnson, RB, Onwuegbuzie, AJ y Turner, LA (2020). Hacia una definición de investigación de métodos mixtos. *Journal of Mixed Methods Research*, 14 (2), 112–133.
- Redecker, C. (2020). *Marco europeo para la competencia digital de los educadores: DigCompEdu*. Oficina de Publicaciones de la Unión Europea.
- Reimers, FM y Schleicher, A. (2020). *Un marco para orientar la respuesta educativa a la pandemia de COVID-19 de 2020*. OCDE.
- Siedlecki, SL (2020). Comprensión de los diseños y métodos de investigación descriptiva. *Clinical Nurse Specialist*, 34 (1), 8–12.
- UNESCO. (2021). *Reimaginar juntos nuestro futuro: Un nuevo contrato social para la educación*. Publicaciones de la UNESCO.
- Zawacki-Richter, O., Kerres, M., Bedenlier, S., Bond, M., & Buntins, K. (2020). Revisiones sistemáticas en la investigación educativa sobre el aprendizaje digital. *Review of Education*, 8 (2), 1–35. <https://doi.org/10.1002/rev3.3184>

Contribuciones de los autores:

Segundo Efrain Paza Poma¹: Conceptualización del estudio, supervisión del proyecto, validación científica y revisión crítica del manuscrito.

Carmen Beatriz Aldaz Alba²: Diseño metodológico, validación de contenidos, revisión crítica, corrección académica y gestión del proyecto.

Miriam Alexandra Arce Cusme³: Investigación, búsqueda y recopilación bibliográfica, análisis de la literatura científica y redacción del borrador original.

Conflicto de intereses:

Los autores declaran que no existe conflicto de interés