

# Identidades

Aportaciones para la educación boliviana

Carrera Ciencias de la Educación - UMSS

Año 11 - N° 4 - Septiembre de 2025

## Google Workspace y Moodle como herramientas virtuales para la enseñanza y aprendizaje en la materia de evaluación y monitoreo de proyectos sociales de la UMSS.

Jheyson Saúl Aguilar Hinojosa

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7757-7903>

Depósito legal: 2-3-78-2025 P.O.

ISSN: 3080-1230



**Identidades**

Aportes para la educación en el siglo XXI

# Google Workspace y Moodle como herramientas virtuales para la enseñanza y aprendizaje en la materia de evaluación y monitoreo de proyectos sociales de la UMSS.

Jheyson Saúl Aguilar Hinojosa <sup>11</sup>

## Resumen

Desde 2002, Moodle se ha convertido en un referente global en sistemas de gestión de aprendizaje dentro del sector educativo. En 2006, Google lanzó diversas aplicaciones dirigidas al ámbito empresarial, educativo y social, como Meet, Classroom y Jamboard. El 2019, la pandemia COVID -19 obligó a la mayoría de los países a suspender sus actividades presenciales, incluida la educación, lo que provocó una digitalización acelerada en muchos países, de acuerdo a informes de la UNESCO.

Durante la gestión 2020, la Universidad Mayor de San Simón, en Cochabamba, Bolivia, asumió el desafío de digitalizar su educación formal utilizando herramientas tecnológicas accesibles para la comunidad académica. Google y Moodle fueron las plataformas seleccionadas para garantizar la continuidad académica, cuya escalabilidad y robustez facilitaron la creación de nuevos escenarios para la formación académica en Bolivia.

La asignatura “Evaluación y Monitoreo de Proyectos Sociales” forma parte del plan de estudios de la Carrera de Comunicación Social de esta universidad Entre 2020 y 2022, se desarrollaron cinco semestres totalmente virtuales. En este contexto, mediante una metodología cuantitativa, se aplicaron encuestas a cien estudiantes de la materia. Los resultados evidenciaron que los recursos digitales representaron tanto una novedad como una oportunidad para continuar con su formación académica, ofreciendo una nueva modalidad de aprendizaje adaptable a su tiempo, ubicación geográfica e intereses.

Las tecnologías educativas en la educación universitaria ofrecieron a los estudiantes nuevas oportunidades para combinar trabajo y estudios, atender sus clases y dedicar tiempo a su familia, además de reorganizar sus hábitos académicos. En la mayoría de los casos, los estudiantes mostraron una clara preferencia por la modalidad virtual de aprendizaje.

**Palabras Clave:** Educación superior, educación virtual, soluciones educativas, innovación, conectividad, Moodle, Google Classroom.

---

<sup>11</sup> Doctor en Ciencias Humanas y Licenciado en Comunicación Social por la Universidad Mayor de San Simón, con una Maestría en Cooperación al Desarrollo Universidad Jaume I España. Actualmente es director del Departamento de Posgrado de la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación de la UMSS y docente de grado y posgrado. ORCID: 0000-0002-7757-7903

## **1. Introducción**

Este artículo reflexiona, a partir de la experiencia, sobre el proceso de implementación de tecnologías digitales educativas en el aula. Mediante una metodología cuantitativa, se identifican las percepciones de los actores clave en el proceso educativo, así como los resultados y expectativas de los estudiantes respecto a estos servicios digitales, implementadas en una asignatura de la Carrera de Comunicación Social de la Universidad Mayor de San Simón.

García, Casillas y Villarroja (2020) analizaron el impacto de la pandemia de COVID-19 en la educación y su influencia en la adopción de tecnologías educativas. El estudio destacó que la pandemia aceleró la transición hacia la educación en línea, exigiendo a docentes y estudiantes una rápida adaptación a nuevas herramientas y metodologías. También abordó los desafíos de esta transición “forzada”, como la brecha digital, la falta de preparación de algunos docentes y la necesidad de adaptar materiales y métodos de enseñanza.

En el contexto de la Universidad Mayor de San Simón, este estudio resulta especialmente relevante al evidenciar los desafíos que enfrentaron las instituciones educativas durante la pandemia. Desde una perspectiva resiliente, la universidad logró adaptarse rápidamente y utilizar herramientas tecnológicas accesibles, como Google y Moodle, para garantizar la continuidad académica. Este caso representa un ejemplo positivo de cómo una institución en un país en desarrollo pudo superar las dificultades de la crisis y aprovechar la tecnología para fortalecer el aprendizaje de sus estudiantes.

En el sector educativo, las tecnologías digitales han transformado las formas de enseñar y aprender a nivel mundial. En Bolivia, se han desarrollado diversas experiencias que integran plataformas digitales proporcionadas por empresas como Google, Microsoft, CISCO y Moodle. Según los estudiantes, estas herramientas desempeñaron un papel fundamental en la continuidad de las clases de grado, tanto en instituciones públicas como privadas.

## **2. Procedimiento metodológico**

La metodología de esta investigación se basó en un enfoque descriptivo y cuantitativo. Para el estudio, se aplicaron encuestas a cien estudiantes de la asignatura con el objetivo de recopilar datos sobre sus preferencias, adaptación a la modalidad virtual, acceso a recursos digitales y satisfacción con el uso de tecnologías educativas. Las encuestas fueron estructuradas e incluyeron escalas de medición para evaluar distintos aspectos de la experiencia estudiantil.

El análisis de datos se llevó a cabo mediante técnicas descriptivas y estadísticas, lo que permitió obtener resultados cuantitativos y resumir las principales tendencias y patrones en las respuestas de los participantes.

El enfoque descriptivo y cuantitativo permitió analizar el impacto de la digitalización forzada en las preferencias, adaptación, acceso a recursos digitales y satisfacción general de los estudiantes.

Se utilizó una encuesta como herramienta eficaz para recopilar datos de manera estructurada y organizada. Al aplicar el instrumento a cien estudiantes, se obtuvo una muestra representativa de la asignatura.

Además, al incluir a todos los asistentes regulares de la materia, se garantizó la representatividad de la muestra, minimizando sesgos de selección y permitiendo la generalización de los resultados a toda la población de la asignatura.

En la investigación se tuvo en cuenta que cada estudiante puede experimentar la transición a la educación en línea de manera única, influenciada por factores como su conocimiento tecnológico, acceso a recursos digitales y capacidad de adaptación a nuevos métodos de enseñanza. Además, se decidió incluir a todos los asistentes a las clases para garantizar inferencias estadísticamente significativas, evitando así la selección de una muestra aleatoria.

### **3. Sustentación teórica**

Las diferentes modalidades educativas, como e-learning, b-learning, m-learning, educación a distancia e híbrida, no son conceptos recientes, ya que muchas de ellas surgieron en la década de los años 80. Sin embargo, fue en la década de 2020 cuando se popularizaron debido a la pandemia global. El factor clave que impulsó el impacto de estas tecnologías educativas no fueron los gobiernos, las corporaciones ni las instituciones educativas, sino la necesidad que motivó su implementación en los procesos de enseñanza.

La modalidad híbrida combina la enseñanza presencial con la virtual, permitiendo, mediante el uso de tecnologías educativas, la participación de estudiantes conectados a aplicaciones de videoconferencia. A través de estas herramientas, los estudiantes interactúan tanto con sus compañeros como con el docente. (Rama, 2021)

Las tecnologías educativas son el resultado de la innovación impulsada por educadores de diversas regiones. El desarrollo tecnológico ha permitido la incorporación de múltiples herramientas digitales en las instituciones educativas. Sin embargo, persisten la brecha digital y la brecha cognitiva, las cuales limitan su acceso y uso en todos los procesos educativos. Cabe destacar que la verdadera innovación no radica en la tecnología en sí, sino en el propósito y el uso que se le otorga a cada herramienta (Cobo, 2016).

Desde una perspectiva interdisciplinaria, la innovación puede definirse como el proceso de introducir algo nuevo en una realidad preexistente con el objetivo de cambiar, transformar o mejorar dicha realidad (Sánchez y Escamilla, 2021).

La innovación permitió superar las barreras que impedían el encuentro presencial entre docentes y estudiantes, lo que hace imprescindible reflexionar y rescatar aquellas prácticas educativas que pueden fortalecerse en los nuevos escenarios educativos.

En este contexto, la Carrera de Comunicación Social de la Universidad Mayor de San Simón ofrece diversas asignaturas orientadas a la formación de profesionales en el campo de la comunicación. Entre ellas se encuentra la asignatura de Evaluación y Monitoreo de Proyectos Sociales, que recibió a más de 70 estudiantes por semestre. Desde el primer semestre de 2020 hasta el primer semestre de 2022, las sesiones se desarrollaron bajo la

modalidad de aprendizaje en línea (e-learning). A partir del segundo semestre de 2022, se retomó la modalidad de aprendizaje combinado (b-learning).

En la Universidad Mayor de San Simón, hasta ese momento, operaban dos sistemas principales: Moodle y Google Workspace. Moodle, un software con más de 10 años de existencia en la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación, es administrado por la Unidad de Tecnologías de Información (UTI). Por su parte, Google Workspace es gestionado por el Departamento de Tecnologías de Información (DTIC), que se encarga de mantener la plataforma actualizada y optimizada.

Google Workspace<sup>12</sup>, anteriormente conocido como Google Suite for Education, es un conjunto gratuito de herramientas diseñado para facilitar el aprendizaje, la colaboración y la comunicación. Lanzado en 2006, esta tecnología permite trabajar de forma colaborativa a través de aplicaciones como Drive, Documentos, Presentaciones, Hojas de cálculo, Formularios y Pizarras. Además, ofrece recursos específicos para sesiones educativas, como Classroom y Tareas, y herramientas de comunicación, como Gmail, Meet y Chat, que garantizan un flujo constante de información.

Ambas tecnologías educativas operan bajo licencias gratuitas. En el caso de Google Workspace, su uso es gratuito para las instituciones educativas que cumplen con un proceso de validación en la plataforma, lo que ha contribuido significativamente a la educación a nivel global.

Durante la emergencia sanitaria, los presupuestos nacionales se priorizaron principalmente para atender las urgencias relacionadas con la salud<sup>13</sup>. Como resultado, las instituciones educativas públicas no incluyeron en sus Planes Operativos Anuales (POA) inversiones en plataformas educativas o software privativo<sup>14</sup>. En este contexto, en Bolivia, diversas instituciones educativas públicas, como la Universidad Mayor de San Simón (UMSS), optaron por implementar recursos abiertos y gratuitos para garantizar la continuidad del proceso formativo.

En la Universidad Mayor de San Simón (UMSS), Google Workspace se implementó durante la gestión I/2020 bajo el dominio @umss.edu. En una primera etapa, se generaron cuentas para el personal docente, y en el semestre siguiente, se extendió el acceso al sector estudiantil (Aguilar, 2021).

Tras realizar procesos de capacitación dirigidos a los distintos sectores de la universidad pública de Cochabamba, la Dirección de Planificación Académica de la UMSS (DPA) impulsó la implementación de herramientas digitales en las facultades y carreras. Sin embargo, la decisión final quedó en manos de cada docente, quien elegía si su asignatura se desarrollaría en Moodle o en Google Workspace con Classroom.

---

12. <https://workspace.google.com/>

13. Gobierno anuncia incremento de 10% al presupuesto de la Salud Pública en la gestión 2021 en <https://www.minsalud.gob.bo/>

14. El software no libre, también llamado software privativo, se refiere a cualquier programa informático en el que los usuarios tienen limitadas las posibilidades de usarlo, modificarlo o redistribuirlo (con o sin modificaciones), o cuyo código no esté disponible o el acceso a éste se encuentre restringido.

En el caso de la asignatura Evaluación y Monitoreo de Proyectos Sociales, se optó por implementar Google Workspace debido a su facilidad de uso para el sector estudiantil. Entre sus ventajas destacaron la auto-matriculación, la rápida carga de contenidos, el bajo consumo de datos móviles en comparación con Moodle u otros servicios digitales, y la posibilidad de trabajar de manera remota, ya que este conjunto de herramientas permite su uso tanto con conexión a internet como sin ella.

En la asignatura, esta tecnología educativa permitió llevar a cabo sesiones sincrónicas y asincrónicas de manera eficiente. A través de Meet, se realizaron videoconferencias, mientras que Classroom facilitó la integración de recursos multimedia, la asignación de actividades y tareas, todo ello alineado con un plan de asignatura adaptado a la modalidad e-learning.

El espacio de trabajo virtual se estructuró en cuatro temas, que se convirtieron en unidades de aprendizaje. Cada unidad incluyó una pregunta de diagnóstico, dos espacios para la entrega de actividades, bibliografía, y enlaces externos a herramientas como Padlet<sup>15</sup>, Podcasts en Spotify<sup>16</sup>, Flipgrid<sup>17</sup>, Jamboard<sup>18</sup> y recursos colaborativos de Google.

#### **4. Resultados**

Los datos obtenidos en este estudio indican que la mayoría de los estudiantes prefieren utilizar las herramientas de Google. No obstante, también destacan y valoran la mayor cantidad de recursos disponibles en Moodle.

---

15. Es un diario mural o póster interactivo que permite publicar, almacenar y compartir recursos multimedia e informaciones de diferentes fuentes.

16. Ofrece música grabada y podcasts digitales restringidos por derechos de autor que incluyen más de 82 millones de canciones, de sellos discográficos y compañías de medios.

17. Aplicación online gratis que permite proponer actividades en las que las respuestas son en vídeos cortos fáciles de hacer de hasta 5 minutos que pueden ser vistos por otros. Es el social learning.

18. Es el primer producto de software diseñado y fabricado por Google y consiste en una pizarra blanca con pantalla táctil de 55 pulgadas y resolución 4K.

**Tabla 1.**

**Preferencia por Moodle o Google Classroom en una escala de preferencia de 1 a 10**

| Criterio                   | Classroom | Moodle |
|----------------------------|-----------|--------|
| Facilidad de uso           | 7         | 3      |
| Interactividad             | 6         | 4      |
| Organización del contenido | 4         | 6      |
| Herramientas de evaluación | 4         | 5      |
| Soporte y ayuda            | 5         | 5      |
| Consumo de datos           | 8         | 2      |
| Preferencia general        | 34%       | 25%    |

Nota: Elaboración propia de acuerdo a los datos de la encuesta.

En la tabla se presenta las características de los sistemas de gestión de aprendizaje y la percepción de los estudiantes sobre su uso. Según la evaluación, los estudiantes calificaron a Classroom como superior a Moodle en aspectos como facilidad de uso y bajo consumo de datos móviles. Sin embargo, Moodle fue ligeramente preferido en términos de organización de contenidos y herramientas de evaluación.

El estudio reveló una mayor preferencia por el uso de las aplicaciones de Google, ya que los estudiantes tienden a utilizar tecnologías digitales accesibles desde sus dispositivos móviles.

De hecho, el 80% de los estudiantes realiza sus actividades exclusivamente desde un celular, lo que hace que la aplicación de Classroom sea más práctica y conveniente para el desarrollo de sus clases. Por otro lado, Moodle es percibido como un software más sofisticado, pesado y que requiere mayores conocimientos para su navegación.

En el proceso de adaptación a la nueva modalidad virtual se analizaron diversas variables clave. Estas incluyeron: el acceso a Internet, la calidad y velocidad de la conexión, la disponibilidad de dispositivos adecuados como computadoras, tabletas o smartphones, y las habilidades digitales relacionadas con el uso de tecnologías. También se consideraron factores como el espacio de estudio, evaluando si los estudiantes contaban con un entorno adecuado y tranquilo para aprender; el soporte institucional proporcionado por la universidad; la motivación del estudiante para adaptarse y participar en esta modalidad; y, finalmente, la interacción con otros estudiantes.

**Tabla 2.**

**Variables que influyeron en la adaptación a una modalidad virtual ponderado de 1 a 10.**

| Variable                          | Peso |
|-----------------------------------|------|
| Acceso a Internet                 | 7    |
| Dispositivos disponibles          | 6    |
| Habilidades digitales             | 7    |
| Espacio de estudio                | 3    |
| Soporte institucional             | 4    |
| Motivación                        | 8    |
| Interacción con otros estudiantes | 5    |

Nota: Esta tabla muestra una evaluación en una escala de 1 a 10, donde 1 es “no influyente” y 10 es “muy influyente”.

En la Tabla 2, las variables relacionadas con el acceso a Internet, el desarrollo de habilidades digitales y la motivación obtuvieron las puntuaciones más altas. Esto indica que, en promedio, los estudiantes cuentan con un buen acceso a Internet, un alto nivel de habilidades digitales y una sólida motivación para adaptarse a la modalidad virtual.

Por otro lado, las variables del espacio de estudio, el soporte institucional y la interacción con compañeros obtuvieron las puntuaciones más bajas, lo que sugiere que estas áreas podrían necesitar atención y mejora para optimizar la experiencia de aprendizaje en la modalidad virtual.

En cuanto al acceso a los recursos digitales, todos los estudiantes manifestaron no haber tenido problemas al experimentar con nuevas herramientas, como Jamboard, Genially, entre otras.

**Tabla 3.**

**Variables que miden la satisfacción del uso de tecnologías educativas.**

| Variable                            | Muy insatisfecho | Insatisfecho | Neutro | Satisfecho | Muy Satisfecho |
|-------------------------------------|------------------|--------------|--------|------------|----------------|
| Facilidad de uso de las plataformas | 5%               | 10%          | 15%    | 40%        | 30%            |
| Calidad del contenido educativo     | 3%               | 8%           | 20%    | 45%        | 24%            |
| Acceso a recursos en línea          | 10%              | 15%          | 25%    | 30%        | 20%            |
| Interacción con el docente          | 1%               | 2%           | 20%    | 46%        | 31%            |
| Interacción con otros estudiantes   | 10%              | 20%          | 30%    | 25%        | 15%            |
| Soporte técnico                     | 15%              | 20%          | 25%    | 25%        | 15%            |

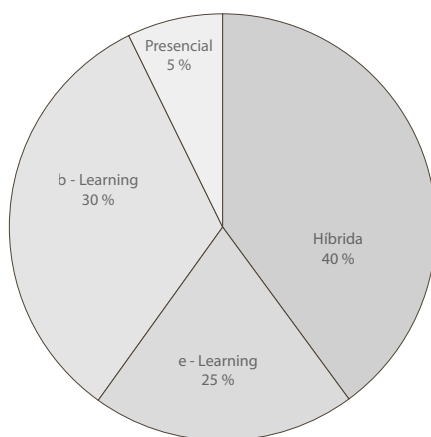
Nota: Elaboración propia de acuerdo a los datos de la encuesta.

En esta tabla, los estudiantes evaluaron su satisfacción en diversos aspectos relacionados con el uso de tecnologías educativas, utilizando una escala que va de “muy insatisfecho” a “muy satisfecho”. La mayoría de los estudiantes se mostraron satisfechos o muy satisfechos con la facilidad de uso de las plataformas, la calidad del contenido educativo y la interacción con el docente. Sin embargo, el acceso a recursos en línea y el soporte técnico fueron identificados como áreas que requieren mejoras.

La preferencia educativa de los estudiantes se adapta a las diferentes realidades que enfrentan. En el estudio se identificaron diversos factores que influyen directamente en su experiencia en las clases, entre ellos el trabajo, la maternidad y las largas distancias que deben recorrer quienes viven en provincias para llegar a la Universidad.

**Gráfico 1**

**Modalidad educativa que prefieren en su formación**



Nota: Elaboración propia de acuerdo a los datos de la encuesta.

Los datos, expresados en porcentajes, revelan que el 40% de los estudiantes preferiría continuar sus estudios bajo la modalidad e-learning. Esto se debe a factores como las dificultades de transporte, la distancia entre sus viviendas y la institución educativa, las responsabilidades laborales necesarias para financiar sus estudios, y otras circunstancias, como las madres que no pueden dejar solos a sus hijos pequeños, lo que hace que esta modalidad se ajuste mejor a sus necesidades.

En segundo lugar, el 30% de los estudiantes expresó su preferencia por la modalidad mixta, el 25% optó por la modalidad completamente virtual y solo el 5% eligió la modalidad presencial.

De acuerdo con los datos, las tendencias muestran una satisfacción general elevada en aspectos como la calidad del contenido educativo y la interacción con el docente, lo que sugiere que estos elementos de la educación virtual son relativamente sólidos. Sin embargo, se identificaron áreas que requieren fortalecimiento, como el acceso a recursos en línea y el soporte técnico, donde la institución podría considerar invertir más en infraestructura tecnológica y servicios de soporte.

Asimismo, la interacción entre compañeros recibió una puntuación relativamente baja, lo que indica que las plataformas utilizadas o la forma en que se estructuran las clases en línea podrían no estar promoviendo adecuadamente la colaboración y el intercambio entre los estudiantes, representando un área de mejora clave.

## **5. Discusión**

La percepción de los estudiantes de esta asignatura proporciona pautas valiosas para mejorar los procesos educativos relacionados con el uso e implementación de tecnologías educativas. Según los datos, se evidencia una preferencia por el uso de recursos más intuitivos en términos de usabilidad y navegabilidad. No obstante, es fundamental considerar la importancia de que los futuros profesionales se familiaricen y utilicen programas especializados, como Moodle, ya que este es uno de los softwares más empleados en programas de formación posgradual. No incluirlo en los cursos de formación de grado podría limitar el desarrollo de competencias necesarias para manejar tecnologías más robustas y exigentes en su futuro profesional.

Moodle ofrece una amplia variedad de recursos didácticos para el diseño e implementación de actividades educativas, siendo los paquetes SCORM un claro ejemplo de ello. Además, permite la incorporación de complementos adicionales para videoconferencias y trabajos en línea, lo que amplía su funcionalidad y versatilidad.

Es fundamental que las instituciones educativas aseguren condiciones adecuadas de conectividad en sus campus universitarios. Esto es especialmente importante para que los estudiantes puedan acceder a los recursos proporcionados y participar de manera efectiva en las actividades educativas, maximizando las ventajas que Moodle y otras tecnologías ofrecen.

La mayoría de los estudiantes expresó satisfacción con sus procesos de aprendizaje, lo que sugiere que varios aspectos de la educación virtual han sido implementados de manera adecuada. Sin embargo, se identificaron variables que requieren mejoras, como el acceso a una mayor cantidad de recursos en línea proporcionados por la institución, el soporte técnico y la optimización de los canales de interacción entre los estudiantes.

Además, es crucial que la institución educativa invierta en infraestructura tecnológica y servicios de soporte para fortalecer el proceso educativo y garantizar una experiencia de aprendizaje más integral y efectiva.

## **6. Conclusiones**

Es fundamental continuar debatiendo las diversas posturas y percepciones de docentes y estudiantes de diferentes asignaturas, carreras y facultades, ya que cada una tiene sus propias particularidades y exigencias en cuanto al uso de tecnologías educativas.

Estas herramientas se han convertido en un aliado clave para el proceso educativo, pero su implementación debe basarse en un diagnóstico previo que evalúe los recursos disponibles en la institución y la accesibilidad por parte de los estudiantes. Además, es importante consensuar el uso de herramientas adicionales o explorar alternativas que

no impliquen un costo económico significativo para los estudiantes, asegurando así una implementación inclusiva y eficiente.

En los niveles de planificación educativa de las unidades académicas, es imprescindible garantizar la disponibilidad de fondos económicos para la adquisición de licencias digitales y equipamiento necesario que posibiliten una educación híbrida, especialmente en asignaturas de carácter teórico. Además, es fundamental replantear el diseño de los ambientes de aprendizaje, facilitando la transición de escenarios tradicionales hacia un modelo educativo que priorice la colaboración, el trabajo en equipo y el rol protagónico del estudiante como eje central en su formación profesional.

Abandonar completamente la virtualidad para retornar a una presencialidad al 100% sería un retroceso en el tiempo. Es fundamental aprovechar las nuevas competencias y experiencias adquiridas para fortalecer aún más las clases, integrando tecnologías educativas de manera sincrónica y asincrónica. Asimismo, es necesario continuar generando espacios de capacitación y formación permanente para docentes y estudiantes en todas las instituciones educativas, promoviendo un aprendizaje más dinámico y adaptado a los desafíos actuales.

Futuras investigaciones podrían profundizar en los factores que afectan la interacción entre los estudiantes en entornos virtuales, identificando estrategias para mejorarla. Asimismo, sería valioso explorar las experiencias de los docentes con la educación virtual, analizando los desafíos que enfrentan, las competencias necesarias y las herramientas que consideran más efectivas para la enseñanza en esta modalidad.

## **Bibliografía**

---

Aguilar, J. (2021). ¿Cómo implementar en una institución educativa un LMS en un contexto de pandemia? La experiencia de la UMSS en K. Escobar (Ed.), *La Universidad Pública Boliviana en Tiempos de Distanciamiento Físico* (1 ed., Vol. 1, pp. 25–30). Humanidades

Cobo, C. (2016). *La innovación pendiente. Reflexiones (y provocaciones) sobre educación, tecnología y conocimiento*, Montevideo: Fundación Ceibal/Debate. Disponible en: [https://digital.fundacionceibal.edu.uy/jspui/bitstream/123456789/159/1/La\\_innovacion\\_pendiente.pdf](https://digital.fundacionceibal.edu.uy/jspui/bitstream/123456789/159/1/La_innovacion_pendiente.pdf) (consultado: 19 de abril de 2022).

García-Valcárcel, A., Casillas-Martín, S., & Villarroya, A. (2020). *Impacto de la pandemia de COVID-19 en la educación*.

Escaramilla, J. Sánchez, M. (2021). *Innovación educativa en educación superior una mirada 360* (Red de Innovación Educativa – RIE360). México

Organización de Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2020) *Inclusión y educación, todos y todas sin excepción* <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374817>

Rama, Claudio. (2021). *La nueva educación híbrida*. UDUAL.