

Entornos virtuales en el aprendizaje. Una revisión sistemática

Jorge Genaro Ramirez Delgado^{1*}, Rosa Genoveva Carranza Dávila¹, Juan Antonio Guevara Fernández¹,

Ricardo Nacor Ríos Lozada¹, Bertila Hernández Fernández¹

¹ Escuela de Posgrado. César Vallejo. Chiclayo, Perú.

*Autor para correspondencia: Jorge Genaro Ramirez Delgado, rdelgadoj@ucvvirtual.edu.pe

(Recibido: 25-04-2023. Publicado: 22-06-2023.)

DOI: 10.59427/rcli/2023/v23cs.803-808

Resumen

En el contexto actual de pandemia, ha sido un desafío para los gobiernos continuar la educación en todos los niveles. El propósito de esta investigación es revisar información relacionada con los entornos virtuales en los procesos educativos. Esta investigación ha consultado bases de datos académicas como: EBSCO, Scopus, Scielo. En estos se realizó una búsqueda general utilizando el nombre y la variable, luego se realizó la búsqueda avanzada utilizando los operadores AND y OR, para realizar las limitaciones en la selección de documentos, en los criterios de inclusión como relevancia, tema, idioma ha sido considerado. años del 2019 al 2022, en cuanto a la exclusión se han considerado los artículos duplicados, el resumen y el idioma, se ha obtenido una muestra de 22 artículos científicos. Finalmente, podemos mencionar que la educación actual necesita de un trabajo articulado de escenarios presenciales y virtuales, siendo indispensable el trabajo en ambientes virtuales para el aprendizaje. Para ello, será necesario un trabajo conjunto de las entidades estatales para lograr mejores condiciones de conectividad e implementación tecnológica de las instituciones educativas.

Palabras claves: Entornos virtuales, aprendizaje.

Abstract

In the current context of the pandemic, it has been a challenge for governments to continue education at all levels. The purpose of this research is to review information related to virtual environments in educational processes. This research has consulted academic databases such as: EBSCO, Scopus, Scielo. In these a general search was carried out using the name and the variable, then the advanced search was carried out using the AND and OR operators, to make the limitations in the selection of documents, in the inclusion criteria such as relevance, topic, language have been considered. years from 2019 to 2022, in terms of exclusion, duplicate articles have been considered, the abstract and language, a sample of 22 scientific articles has been obtained. Finally, we can mention that current education needs an articulated work of face-to-face and virtual scenarios, being indispensable the work in virtual environments for learning. For this, it will be necessary a joint work of the state entities to achieve better conditions of connectivity and technological implementation of the educational institutions.

Keywords: Virtual environments, learning .

1. Introducción

El aislamiento obligatorio por la pandemia, cambió la vida de todas las personas, si bien nos llevó al aislamiento social, esto no fue causa de la paralización total de las actividades humanas, al contrario, incrementó el uso de medios tecnológicos y espacios virtuales. para trabajo remoto, educación a distancia. La educación en el mundo fue una de las más afectadas en este contexto, convirtiéndose en un gran desafío para todos los gobiernos y comunidades educativas, debido a que muchas de las familias no contaban con los recursos tecnológicos necesarios para enfrentar las exigencias de la educación actual. El aprendizaje en entornos virtuales reemplazó drásticamente a los entornos presenciales (Esteban-Guitart et al., 2020). El paso acelerado a la realidad virtual refleja la precariedad en el diseño de políticas para la era digital, que son percibidas por docentes y estudiantes; la falta de dispositivos digitales, la falta de conectividad, el uso limitado de herramientas tecnológicas, genera una variación en la satisfacción de los estudiantes con respecto a esta nueva normalidad. (Chamorro-Atalaya O., 2021). Trasladar la escuela a espacios virtuales ha sido una necesidad, teniendo un impacto importante en el día a día de los docentes (Vergara & Villanueva, 2021). Los Entornos Virtuales son los espacios que nos permiten personalizar la nueva educación, motivar al alumno hacia el aprendizaje o actividades que nos lleven a él, dentro de las múltiples posibilidades de la comunicación didáctica (Urquidi et al., 2019). Son una herramienta muy útil para lograr un aprendizaje autorregulado (Olivo-Franco & Corrales, 2020). Se convierten en una opción importante para el proceso de enseñanza y aprendizaje en el contexto actual (Olivo-Franco & Corrales, 2020). Por otro lado, estos entornos virtuales tienen un rol de innovación en la educación (Cedeño & Murillo, 2019), donde a través del uso de las tecnologías se pretende captar el interés del estudiante, se vincula con el contexto, necesidades e intereses (Gomez -Torres et al., 2021).. En las diferentes áreas, la colaboración en Entornos Virtuales para el Aprendizaje se ha utilizado con mayor frecuencia como tema de investigación son las ciencias sociales y por otro lado la informática. Las ciencias sociales por su relación directa con la educación, ya que principalmente los estudios se refieren a procesos educativos, y con la informática en la educación en espacios virtuales que se da en la actualidad (García-Chitiva, 2019). Dada esta modalidad de ampliar el conocimiento, ayudará en la innovación en las aulas de hoy, limitadas en el acceso a la información y el tiempo, este estaba reservado a la élite social, para trascender en nuevos escenarios de aprendizaje ubicuo, significativo y horizontal para promover una inclusión digital de poblaciones con menos recursos y al inicio de las comunidades virtuales y la inteligencia colectiva (Vázquez-Cano et al., 2018). El uso adecuado de los recursos tecnológicos en la educación genera autonomía, aprendizaje participativo, criticidad en los estudiantes (Gordón, 2020).

La incorporación de herramientas tecnológicas en la educación tiene gran relevancia para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Es por ello que necesitamos crear un ambiente virtual efectivo para desarrollar el aprendizaje, la enseñanza a través de cursos en línea es eficiente, es necesario que el docente tenga ciertas habilidades en didáctica, metodología y tecnología para que los procesos de enseñanza y aprendizaje sean satisfactorios. (Aguayo et al., 2021), exige que el docente realice una práctica reflexiva de su trabajo y de los estudiantes motivados a desarrollar competencias como el trabajo colaborativo, la autorregulación y la toma de decisiones (Chong-Baque, 2021). Para el desarrollo de clases en entornos virtuales no basta con dominar la parte disciplinar del área, también es necesario contar con una formación docente básica en TIC, lo que implica el manejo de entornos virtuales (Juanes Giraud et al., 2020). Además, se deben considerar estrategias innovadoras en este entorno cambiante para la resolución de problemas (Chong-Baque, 2021). Por ello, se impone como prioridad la formación de los docentes y la ampliación de sus competencias digitales y el diseño de estrategias (Carbonell García et al., 2021). Las formas en que los estudiantes de hoy acceden, procesan cantidades de información ha cambiado por el uso de dispositivos digitales, el aprendizaje se ha vuelto más colectivo. Hablamos de una sociedad donde se difunde el conocimiento, un aprendizaje que se desarrolla a lo largo de la vida y que se enriquece a través de la experiencia social, hoy en entornos digitales (Hevia Artime & Fueyo Gutiérrez, 2018). Por otro lado, los estudiantes prefieren la inserción de la gamificación en entornos virtuales para el aprendizaje. La gamificación genera entornos integrales e inmersivos que facilitan la adquisición de conocimientos y aumentan su motivación (Acosta-Medina, 2021).

En Perú, los entornos virtuales emergen como una alternativa flexible, viable, una forma de democratizar y lograr una educación de calidad (Llamarca, 2018). Por otro lado, el Ministerio de Educación ha venido incorporando algunos ambientes educativos de aprendizaje, con el objetivo de que los docentes realicen su labor pedagógica y promuevan el aprendizaje de nuestros estudiantes teniendo en cuenta contenidos adecuados mediante el uso de tecnologías y metodologías innovadoras. (Quispe, 2021). En la actualidad se ha iniciado el proceso de repensar los procesos educativos, el cual debe continuar en el contexto pospandemia, esto debe conducir a la innovación y la transformación de estos cambios esenciales; vienen tiempos donde el protagonismo será de la formación multimodal (Ruiz-Aquino et al., 2022). Por lo tanto, este artículo tiene como objetivo analizar los impactos de los entornos virtuales para el aprendizaje de los estudiantes. El propósito de este artículo es revisar información relacionada con el uso de entornos virtuales para el aprendizaje en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el contexto actual y los nuevos horizontes de la educación, teniendo en cuenta aspectos como: su utilidad, asimilación por parte de los docentes y estudiantes, sus ventajas para lograr un mejor aprendizaje y desarrollar la autonomía en los estudiantes en la construcción de su aprendizaje. Entonces, nos preguntamos: ¿cómo influyen los entornos virtuales para mejorar la práctica docente y mejorar el aprendizaje de los estudiantes?. El objetivo de la investigación es analizar estudios sobre el uso de entornos virtuales para generar aprendizaje en los estudiantes, y el

objetivo específico es seleccionar y analizar artículos sobre el uso de entornos virtuales.

2. Metodología

La presente investigación ha consultado bases de datos académicas como: EBSCO, Scopus, Scielo, son bases de datos que se conocen como dataset y archivos. Las diferentes bases de datos bibliográficas nos permiten potenciar el análisis de artículos científicos (Vuotto et al., 2020). En estos se realizó una búsqueda general, utilizando la variable del estudio donde se encontraron 1683 documentos, luego se realizó la búsqueda avanzada utilizando los operadores AND y OR, lo que nos permitirá realizar una búsqueda de información más compleja, luego una poblacional. Se ha seleccionado de 354 documentos, luego estos documentos han sido evaluados mediante una técnica denominada PRISMA, cuyo propósito es apoyar a los autores para realizar la revisión sistemática de los artículos (Urrútia & Bonfill, 2013). Finalmente, una muestra de 25 se han obtenido los artículos. Los criterios de inclusión y exclusión fueron los siguientes: para realizar la inclusión se seleccionaron artículos considerados en la muestra teniendo en cuenta la relevancia, acceso abierto, tipo de artículo, idioma, temática teniendo en cuenta documentos del 2019 al 2021 tomados de la bases antes mencionadas; se han excluido algunos artículos duplicados y teniendo en cuenta la revisión del título, resumen y conclusiones. Los criterios de exclusión tuvieron en cuenta aquellos que no sean artículos que hayan sido verificados o de una revisión sistemática, ensayos, libros, textos que no estén disponibles para descargar.

3. Resultados

De los 25 artículos (tabla 1) que se han seleccionado para la muestra se puede tener como resultado que los trabajos en entornos virtuales como complemento a la educación presencial en un contexto Post-Covid son la tendencia de la educación actual para lograr mejores aprendizajes, los artículos analizados asumen la necesidad de transitar hacia los nuevos escenarios para el aprendizaje como lo son hoy los entornos virtuales, requiriendo para ello un trabajo articulado de las instituciones estatales que trabajan en la mejora de la implementación tecnológica y la conectividad, por otro De la mano es necesario fortalecer las capacidades de docentes y estudiantes para el manejo de plataformas educativas, herramientas tecnológicas, así como estrategias innovadoras que permitan aprovechar estos aspectos para lograr aprendizajes más significativos en nuestros estudiantes. La tabla 2 muestra que la mayoría de los documentos y artículos consultados han sido publicados en el año 2021, representando un total de, ya que, dado el contexto de la pandemia, la necesidad de trabajar en entornos virtuales ha sido fundamental en la educación a distancia en los años 2020 y 2021.

Tabla 1: Aportación conceptual de los artículos.

Artículo No.	Título del artículo	Concepto o aporte
1	La personalización educativa en tiempos de cambio e innovación educativa	La educación en el mundo fue una de las más afectadas en este contexto, convirtiéndose en un gran desafío para todos los gobiernos y comunidades educativas, debido a que muchas de las familias no contaban con los recursos tecnológicos necesarios para enfrentar las exigencias de la educación actual. El aprendizaje en entornos virtuales reemplazó drásticamente a los entornos presenciales (Esteban-Guitart et al., 2020).
2	Educación a distancia y satisfacción de los estudiantes con respecto a los servicios de apoyo pedagógico brindados en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje	Esto cobra mayor relevancia y se convierte en un reto para la comunidad educativa cuando se deben brindar servicios de apoyo pedagógico en este contexto con mayor fijación e importancia, con el mejoramiento se obtendrá un ambiente sano, en el cual se forja un aprendizaje pleno (Chamorro-Atalaya O., 2021).
3	Entornos virtuales para el aprendizaje: un modelo ampliado de aceptación tecnológica	Los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) son espacios que nos permiten personalizar la nueva educación, motivar al alumno hacia el aprendizaje o actividades que nos lleven a él, dentro de las múltiples posibilidades de una comunicación didáctica (Urquidí et al., 2019).
4	Pasar de los entornos virtuales al aprendizaje: hacia uno nuevo enseñanza práctica de las matemáticas	Hoy en día, las Tecnologías de la Información y la Comunicación fluyen a diario en el ámbito educativo y los entornos virtuales se han convertido en la alternativa adecuada para desarrollar el proceso educativo (Olivio-Franco & Corrales, 2020).
5	Fortalezas y debilidades de la información científica desde una perspectiva bibliométrica	Las diferentes bases de datos bibliográficas surgen con el fin de mejorar la recuperación de la información, e introduciendo un análisis dinámico de los artículos científicos, una alternativa para las formas de representación que se basan en la lingüística y la indexación (Vizotto et al., 2020).
6	Una revisión sistemática sobre el uso de plataformas educativas y la relación con el aprendizaje para la educación superior en el Perú durante el período 2015-2021	En Perú, el Ministerio de Educación ha venido incorporando algunos ambientes educativos de aprendizaje, con el objetivo de que los docentes realicen su labor pedagógica y promuevan el aprendizaje de los estudiantes teniendo en cuenta contenidos adecuados mediante el uso de tecnologías y metodologías innovadoras. Estos se establecieron en los diferentes niveles educativos y en el Marco de Desempeño Docente (Quispe, 2021).
7	Aspectos clave en la continuidad de la docencia en tiempos de pandemia	Para el desarrollo de clases en entornos virtuales no basta con dominar la parte disciplinar del área, también es necesario contar con una formación docente básica en TIC, lo que implica el manejo de entornos virtuales (Juanes Girand et al., 2020).
8	Estrategias pedagógicas innovadoras en entornos virtuales para el aprendizaje	Las estrategias de innovación descritas, deben ser consideradas por los docentes para dejar de trabajar tradicionalmente en entornos virtuales, se brinda a los estudiantes un recurso educativo a través de la tecnología (Chong-Baque, 2021).
9	Los entornos virtuales de aprendizaje y el papel innovador del proceso de enseñanza	Los entornos virtuales para el aprendizaje tienen un papel de innovación en la educación (Cedeño & Murillo, 2019).
10	De la educación a distancia en la pandemia a la Nueva modalidad híbrida en la postpandemia	Por ello, se impone como prioridad la formación de los docentes y la ampliación de sus competencias digitales y el diseño de estrategias (Carbonell García et al., 2021).
11	Estrategias pedagógicas en entornos virtuales para el aprendizaje	Se requiere que los docentes practiquen efectivamente su trabajo y motiven a los estudiantes a desarrollar competencias como el trabajo colaborativo, la autorregulación y la toma de decisiones (Chong-Baque, 2021).
12	Estado de la investigación sobre colaboración en entornos virtuales de aprendizaje	Las ciencias sociales por su relación directa con la educación, ya que principalmente los estudios se refieren a procesos educativos, y con la informática en la educación en espacios virtuales que se da en la actualidad (García-Clavito, 2019).
13	Los nuevos entornos virtuales de aprendizaje permanente (MOOC) y sus posibilidades educativas en los ámbitos social y educativo	Dada esta modalidad de ampliar el conocimiento, ayudará en la innovación en las aulas de hoy, limitadas en el acceso a la información y el tiempo, este estaba reservado a la élite social, para trascender en nuevos escenarios de aprendizaje ubicuo, significativo y horizontal para promover una inclusión digital de poblaciones con menos recursos y al inicio de las comunidades virtuales y la inteligencia colectiva (Vázquez-Cano et al., 2018).
14	Evaluación del rendimiento académico en entornos virtuales utilizando el modelo PNL	Es por ello que, para crear un ambiente virtual efectivo para aprender y enseñar a través de cursos en línea de manera eficiente, es necesario que el docente fortalezca sus capacidades metodológicas y tecnológicas para que la enseñanza-aprendizaje sea satisfactoria. (Aguayo et al., 2021).
15	Aprendizaje situado en el diseño de entornos virtuales de aprendizaje: una experiencia de aprendizaje entre pares en una comunidad de práctica	Las formas en que los estudiantes de hoy acceden a la información y la procesan han cambiado por el uso de herramientas y dispositivos digitales, el aprendizaje se ha vuelto más colectivo. Hablamos de una sociedad del conocimiento, el aprendizaje se da a lo largo de la vida y se enriquece a través de la experiencia social en nuevos entornos virtuales (Hevia Artine & Fuego Gutiérrez, 2019).
16	Preferencia de los estudiantes por el uso de la gamificación en entornos virtuales para el aprendizaje	Por otro lado, los estudiantes prefieren la gamificación en entornos virtuales para el aprendizaje. La gamificación genera entornos integrales e inmersivos que facilitan la adquisición de conocimientos y aumentan su motivación (Acosta-Molina, 2021).
17	Actitudes hacia las TIC y el uso de entornos virtuales para docentes universitarios en tiempos de la pandemia del COVID 19	En la actualidad se ha iniciado el proceso de repensar los procesos educativos, el cual debe continuar en el contexto postpandemia, esto debe conducir a la innovación y la transformación de estos cambios esenciales; vienen tiempos donde el protagonismo será de la formación multimodal (Ruiz-Aquino et al., 2022).
18	La declaración PRISMA	Técnica denominada PRISMA, cuyo propósito es apoyar a los autores a realizar la revisión sistemática de artículos (Urrutia & Bonfill, 2013).
19	Entornos virtuales para la formación de docentes de educación básica regular en el nivel primario	Donde a través del uso de las tecnologías se pretende captar el interés del estudiante, se vincula con el contexto, necesidades e intereses (Gomez-Torres et al., 2021).
20	Entornos virtuales de aprendizaje y el desarrollo de competencias digitales en docentes	En Perú, los entornos virtuales emergen como una alternativa flexible, viable, una forma de democratizar y lograr una educación de calidad (Llamapconca, 2018).
21	Del aprendizaje en escenarios presenciales al aprendizaje virtual en tiempos de pandemia	El uso adecuado de los recursos tecnológicos en la educación genera autonomía, aprendizaje participativo, criticidad en los estudiantes (Gordón, 2020).
22	Entornos virtuales para el aprendizaje: las variables que inciden en las prácticas pedagógicas de los docentes de educación básica en el contexto chileno	Trasladar la escuela a espacios virtuales ha sido una necesidad, teniendo un impacto importante en el día a día de los docentes (Vergara & Villanueva, 2021).

Tabla 2: Número de publicaciones por año.

Año	Nº de artículos	%
2018	2	9.09
2019	4	18.18
2020	6	27.27
2021	9	40.91
2022	1	4.55
Total	22	100.00

4. Conclusiones

La mayor cantidad de estudios que han sido considerados en la muestra, forman parte de bases de datos de Scopus, EBSCO y Scielo que dan el importante espacio para realizar publicaciones sobre los entornos virtuales que han cobrado gran importancia en el contexto actual. De los diferentes artículos que se han investigado podemos afirmar que la educación en el contexto pospandemia requerirá de un trabajo articulado de escenarios presenciales y escenarios virtuales (educación híbrida), siendo indispensable el trabajo en ambientes virtuales en el aprendizaje de estudiantes. tecnológico de las instituciones educativas. Por otro lado, será importante no solo la disposición y aceptación de los docentes sino el fortalecimiento de sus capacidades para el uso de herramientas tecnológicas y estrategias pedagógicas que permitan generar un ambiente de aprendizaje que capte la motivación e interés de los estudiantes, llevándolos a construir su propio conocimiento de forma colaborativa, logrando su autonomía.

5. Referencias bibliográficas

- Acosta-Medina, J. K. et al. (2021). Preferencia de los estudiantes por el uso de la gamificación en entornos virtuales de aprendizaje. 37(4), 1-5.
- Aguayo, R., Lizarraga, C., & Quiñonez, Y. (2021). Evaluación del desempeño académico en entornos virtuales utilizando el modelo PNL. RISTI - Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação, 41, 34-49.
- Carbonell García, C. E., Rodríguez Román, R., Sosa Aparicio, L. A., & Alva Olivos, M. A. (2021). De la educación a distancia en pandemia a la modalidad híbrida en pospandemia. Revista Venezolana de Gerencia, 26(96), 1154-1171.
- Cedeño, E., & Murillo, J. (2019). Entornos Virtuales De Aprendizaje Y Su Rol Innovador En El Proceso De Enseñanza. Journal of Chemical Information and Modeling, 53(9), 1689-1699.
- Chamorro-Atalaya O., et al. (2021). Educación a distancia y satisfacción del estudiante con respecto a los Servicios de Apoyo Pedagógico prestados en Ambientes de enseñanza-aprendizaje Virtual. International Journal of Emerging Technologies in Learning, 16(20), 255-262.
- Chong-Baque, P. G. (2021). Estrategias pedagógicas en entornos virtuales de aprendizaje. Estrategias pedagógicas innovadoras con TIC., 6, 56-77.
- Esteban-Guitart, M., Iglesias, E., González-Patiño, J., & González-Ceballos, I. (2020). La personalización educativa en tiempos de cambio e innovación educativa. Un ejemplo ilustrativo. Aula Abierta, 49(4), 395-402.
- García-Chitiva, M. del P. (2019). Revista Medios y Comunicación. Revista de Medios y Comunicación, 56.
- Gomez-Torres, S., Flores-Vigil, L., Chacaltana-Huarcaya, R., Chavez-Mauricio, L., Gomez-Torres, R., & Huayta-Franco, Y. (2021). Entornos virtuales en la enseñanza de los docentes de educación básica regular nivel primario: una revisión sistemática. Revista de Educación y Desarrollo, 58(3), 29-35.
- Gordón, F. del R. A. (2020). From face-to-face learning to virtual learning in pandemic times. Estudios Pedagógicos, 46(3), 213-223.
- Hevia Artime, I., & Fueyo Gutiérrez, A. (2018). Aprendizaje situado en el diseño de entornos virtuales de aprendizaje: una experiencia de aprendizaje entre pares en una comunidad de práctica. Aula Abierta, 47(3), 347.
- Ibaceta Vergara, C. P., & Villanueva Morales, C. F. (2021). Entornos virtuales de aprendizaje: variables que inciden en las prácticas pedagógicas de docentes de enseñanza básica en el contexto chileno. Perspectiva Educativa, 60(3), 132-158.
- Juanes Giraud, B. Y., Munévar Mesa, O. R., & Cándelo Blandón, H. (2020). La virtualidad en la educación. Aspectos claves para la continuidad de la enseñanza en tiempos de pandemia. Revista Conrado, 16(76), 448-452.
- Llamarca, Y. (2018). Entornos virtuales de aprendizaje y desarrollo de competencias digitales en los docentes. Rev. Yachay, 7(2004), 411-416. ?
- Olivo-Franco, J. L., & Corrales, J. (2020). De los entornos virtuales de aprendizaje: hacia una nueva praxis en la enseñanza de la matemática. Revista Andina de Educación, 3(1), 8-19.
- Quispe Llamoca, R. (2021). Una revisión sistemática del uso de plataformas educativas y su relación con el aprendizaje en la educación superior peruana en el período 2015-2021. Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI), June, 23-26.
- Ruiz-Aquino, M., Borneo Cantalicio, E., Alania-Contreras, R. D., Garcia Ponce, E. S., & Zevallos Acosta, U. (2022). Actitudes hacia las TIC y uso de los entornos virtuales en docentes universitarios en tiempos de pandemia de la COVID-19. Publicaciones, 52(3), 111-137.
- Urquidi, A., Calabor, M., & Tamarit, C. (2019). Entornos virtuales de aprendizaje: modelo ampliado de aceptación de la tecnología. Revista Electrónica de Investigación Educativa, 21(1), 1.
- Urrútia, Gerard & Bonfill, X. (2013). La declaración PRISMA (p. 2).

Vázquez-Cano, E., López Meneses, E., Márquez, E. F., & Ballesteros Regaña, C. (2018). The new virtual environments of lifelong learning (MOOC) and their educational possibilities in social and educational scenarios. *Pixel-Bit, Revista de Medios y Educacion*, 53, 179-192.

Vuotto, A., Di Césare, V., & Pallotta, N. (2020). Fortalezas y debilidades de las principales bases de datos de información científica desde una perspectiva bibliométrica. *Palabra Clave (La Plata)*, 10(1), e101.