Universidad Nacional de Loja

Unidad de Educación a Distancia

Maestría en Educación con mención Innovación y Liderazgo Educativo

La plataforma virtual Moodle en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de BGU de la Unidad Educativa Ovidio Decroly del cantón Catamayo.

Trabajo de Titulación, previo a la obtención del Título de Magíster en Educación con mención en Innovación y Liderazgo Educativo.

AUTOR

Lic. Juan Carlos Celi Córdova

DIRECTOR

PhD. José Luis Arévalo Torres.

Loja - Ecuador

2024

Certificación

Universidad Nacional de Loja

1859

Sistema de Información Académico Administrativo y Financiero - SIAAF

CERTIFICADO DE CULMINACIÓN Y APROBACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, **Arevalo Torres Jose Luis**, director del Trabajo de Titulación denominado **La plataforma virtual Moodle en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de BGU, Unidad Educativa Ovidio de Decroly del cantón Catamayo**, perteneciente al estudiante **Juan Carlos Celi Cordova**, con cédula de identidad N° **1104020035**. Certifico que luego de haber dirigido el **Trabajo de Titulación** se encuentra concluido, aprobado y está en condiciones para ser presentado ante las instancias correspondientes.

Es lo que puedo certificar en honor a la verdad, a fin de que, de así considerarlo pertinente, el/la señor/a docente de la asignatura de **Titulación**, proceda al registro del mismo en el Sistema de Gestión Académico como parte de los requisitos de acreditación de la Unidad de Titulación del mencionado estudiante.

Loja, 22 de Diciembre de 2023

Firmado electrónicamente por: JOSE LUIS AREVALO TORRES

F) ----------

DIRECTOR DE TRABAJO DE TITULACIÓN

Certificado TIC/TT.: UNL-2023-001125

1/1

Educamos para **Transformar**

Autoría

Yo, **Juan Carlos Celi Córdova**, declaro ser autor del presente Trabajo de Titulación y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos, de posibles reclamos y acciones legales, por el contenido del mismo. Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja la publicación de mi Trabajo de Titulación, en el Repositorio Digital Institucional – Biblioteca Virtual.

Cédula de Identidad: 1104020035

Fecha: 5 de febrero 2024

Correo electrónico: juan.celi@unl.edu.ec

Teléfono: 0982538571

Carta de autorización por parte del autor, para consulta, reproducción parcial o total y/o publicación electrónica del texto completo, del Trabajo de Titulación.

Yo, **Juan Carlos Celi Córdova,** declaro ser autor del Trabajo de Titulación denominado: **La plataforma virtual Moodle en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de BGU, Unidad educativa Ovidio Decroly del cantón Catamayo,** como requisito para optar por el título de **Magíster en Educación con mención en Innovación y Liderazgo Educativo,** autorizo al sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que, con fines académicos, muestre la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido en el Repositorio Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el Repositorio Institucional, en las redes de información del país y del exterior con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia del Trabajo de Titulación que realice un tercero.
Para constancia de esta autorización, suscribo, en la ciudad de Loja, a los nueve días del mes de febrero de dos mil veinticuatro.

Autor: Juan Carlos Celi Córdova.

Cédula: 1104020035

Fecha: 9 de febrero de 2024

Dirección: Loja – Ciudadela Julio Ordóñez

Correo electrónico: juan.celi@unl.edu.ec

Teléfono: 0982538571

DATOS COMPLEMENTARIOS

Director del trabajo de titulación: PhD. José Luis Arévalo Torres.

Dedicatoria

Esta tesis dedico a Dios ya que a través de su intercesión me ha facilitado el ingreso a la maestría, me ha cuidado, guiado para encontrar soluciones ante los diversos retos que se me han presentado durante el proceso de estudio y por haber llegado a este momento de mi formación profesional.

A mi madre Elva Celi, por ser el pilar fundamental e inculcarme los valores de la responsabilidad, honestidad y empatía, sin egoísmos y con la sinceridad posible, además por su paciencia, apoyo incondicional en mis actividades académicas, laborales y el amor y cuidado hacia mi persona.

A Isabel Segarra, mi esposa, por la atención, el cariño, el apoyo, la paciencia y el amor que me brinda día a día para cumplir las metas que me plateo, además por su comprensión en el tiempo que curse la maestría.

A mis familiares por siempre estar pendientes de mis actividades académicas y por el impulso que me brindaban para poder culminar mis estudios.

Juan Carlos Celi Córdova

Agradecimiento

A Dios el creador de todas las cosas, que me ha dado fuerza para continuar cuando he estado a punto de desistir.

A las autoridades de la Unidad Educativa Ovidio Decroly, Lic. Raúl Bustamante y Lic. Yadira Trujillo, por facilitarme y permitirme realizar este proceso investigo para la culminación de mis estudios.

A mis compañeros Xavier y Leonela, por formar un buen equipo de trabajo ya que sin ellos no hubiéramos logrado esta meta. A mis amigos, por su amistad sincera, brindándome siempre palabras de superación y facilitándome sus horas clase y horas extra curriculares, para poder aplicar las diferentes actividades de la maestría que me tocaba realizar.

Al Doctor PhD. José Luis Arévalo, por su atención, preocupación y guía en esta investigación, por la experiencia compartida para la elaboración del proyecto final, y por conocimientos brindados los cuales me fortalecen en mi vida profesional

Juan Carlos Celi Córdova

Índice de contenidos

Portada i

Certificación ii

Autoría iii

Carta de autorización iv

Dedicatoria v

Agradecimiento vi

Índice de contenidos vii

Índice de tablas x

Índice de figuras: xi

Índice de anexos: xii

1. Título 1
2. Resumen 2

Abstract. 3

3. Introducción 4
4. Marco Teórico 7

4.1. La plataforma Moodle 7

4.1.1. Qué es la plataforma Moodle 7

4.1.2. Ventajas de Moodle 7

4.1.3. Características de Moodle 7

4.1.4. Como funciona Moodle 8

4.1.5. Funcionalidades de Moodle 8

4.1.6. Moodle, acceso libre y gratuito 8

4.1.7. Moodle con profesores 8

4.1.8. Moodle con alumnos 9

4.1.9. Moodle con Administradores 9

4.1.10. Moodle en el proceso de aprendizaje 9

4.1.10.1. El proceso de enseñanza aprendizaje en e-learning 9

4.1.10.2. Moodle como tecnología de la información y la comunicación 10

4.1.10.3. Tipos de tecnologías de la información y comunicación 11

4.1.10.4. Ventajas de las Tic en el sistema Educativo 11

4.1.11. Metodología del uso de las Tic 13
4.1.11.1. Tecnologías de la Web 13
4.1.11.2. Software de código abierto 13
4.2. Enseñanza Aprendizaje *14*
4.2.1. Definición de enseñanza 14
4.2.2. Importancia de la enseñanza 15
4.2.3. Beneficios de enseñar a través de las plataformas 15
4.2.3.1. Beneficios para los estudiantes. 15
4.2.3.2. Beneficios para la institución. 15
4.2.3.3. Ventajas para los maestros. 15
4.2.4. Características de la enseñanza 16
4.2.5. Tipos de enseñanza 16
4.2.5.1. Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) 16
4.2.5.2. Aprendizaje invertido o Flipped classroom 17
4.2.5.3. Aprendizaje basado en el pensamiento (Thinking Based Learning – TBL) 18
4.2.5.4. Gamificación 19
4.2.5.5. Desing Thinking 20
4.2.5.6. Aprendizaje cooperativo/colaborativo 20
4.2.5.7. Aprendizaje basado en problemas 21
4.2.6. Función que cumple la enseñanza dentro de la educación 21
4.2.7. Definición de aprendizaje 23
4.2.8. Importancia del aprendizaje 23
4.2.9. Aprender a través de la plataforma educativa 23
4.2.10. Tipos de Aprendizaje 24
4.2.10.1. Aprendizaje implícito. 24
4.2.10.2. Aprendizaje explícito. 24
4.2.10.3. Aprendizaje asociativo. 25
4.2.10.4. Aprendizaje no asociativo. 25
4.2.10.5. Aprendizaje significativo. 25
4.2.10.6. Aprendizaje cooperativo. 25
4.2.10.7. Aprendizaje emocional. 25
4.2.10.8. Aprendizaje observacional. 25
4.2.10.9. Aprendizaje experiencial. 26
4.2.10.10. Aprendizaje por descubrimiento. 26
4.2.10.11. Aprendizaje memorístico. 26
4.2.10.12. Aprendizaje receptivo. 26
4.2.10.13. Aprendizaje colaborativo 26

4.2.11. Estrategias personalizadas 27
4.2.12. Macrodestrezas de aprendizaje en bachillerato 28
4.2.13. Sugerencias para el docente en la plataforma y desarrollar un aprendizaje significativo. 28
4.2.14. Fases del proceso de enseñanza aprendizaje 31
4.2.15. Elementos del proceso de enseñanza aprendizaje (PEA) 32
5. Metodología 34
5.1. Área de estudio 34
5.2. Diseño de la investigación 35
5.3. Tipo de investigación 35
5.4. Métodos 35
5.5. Técnicas 36
5.6. Instrumentos 36
5.7. Población. 37
5.8. Muestra 37
6. Resultados 39
7. Discusión 64
8. Conclusiones. 66
9. Recomendaciones. 67
Propuesta alternativa 68
10. Bibliografía 84
11. Anexos 87

Índice de tablas

Tabla A. Muestra de estudio 38
Tabla 1. El docente Implementa plataformas educativas 39
Tabla 2. Adquisición de aprendizajes a través de TIC 40
Tabla 3. El uso de recursos tecnológicos nos hace poco reflexivos. 41
Tabla 4. Adquisición mayoritaria de aprendizajes a través de TIC 43
Tabla 5. Tipo de aprendizaje a utilizar 44
Tabla 6. La tecnología cambia tu forma de pensar en las diferentes asignaturas. 45
Tabla 7. Uso de la plataforma Moodle 47
Tabla 8. Uso de la plataforma Moodle en diferentes asignaturas 48
Tabla 9. Uso de la plataforma Moodle como recurso de aprendizaje 49
Tabla 10. Moodle te permite fortalecer actividades asignaturas pendientes 50
Tabla 11. El docente Implementa plataformas educativas 51
Tabla 12. Adquisición de aprendizajes a través de TIC. 52
Tabla 13. Los recursos tecnológicos nos hacen poco reflexivos. 54
Tabla 14. Los recursos tecnológicos motivan el proceso de aprendizaje. 55
Tabla 15. Tipo de enseñanza a utilizar en clase 56
Tabla 16. El uso de la tecnología para asimilar el conocimiento. 58
Tabla 17. Utiliza la plataforma Moodle para asimilar el conocimiento. 59
Tabla 18. Capacitación sobre la plataforma Moodle 60
Tabla 19. Uso de la plataforma Moodle como recurso de aprendizaje 61
Tabla 20. La plataforma Moodle fortalece actividades en asignaturas pendientes. 62

Índice de figuras:

Figura A. Mapa con la ubicación de la Unidad Educativa Ovidio Decroly 34
Figura 1. El docente Implementa plataformas educativas.....39
Figura 2. Adquisición de aprendizajes a través de TIC.....40
Figura 3. El uso de recursos tecnológicos los hace poco reflexivos. 41
Figura 4. Adquisición mayoritaria de aprendizajes a través de las TIC 43
Figura 5. Tipo de aprendizaje a utilizar 44
Figura 6. La tecnología cambia tu forma de pensar en las asignaturas. 45
Figura 7. Uso de la plataforma Moodle. 47
Figura 8. Uso de la plataforma Moodle en diferentes asignaturas 48
Figura 9. La plataforma Moodle como recurso de aprendizaje.....49
Figura 10. Fortalecimiento en diferentes asignaturas 50
Figura 11. El docente Implementa plataformas educativas.....51
Figura 12. Adquisición de aprendizajes a través de TIC.....53
Figura 13. Los recursos tecnológicos nos hacen poco reflexivos 54
Figura 14. Los recursos tecnológicos motivan en el proceso de aprendizaje. 55
Figura 15. Tipo de enseñanza a utilizar en clase.....57
Figura 16. El uso de la tecnología para asimilar el conocimiento. 58
Figura 17. Utiliza la plataforma Moodle para asimilar el conocimiento. 59
Figura 18. Capacitación sobre la plataforma Moodle 60
Figura 19. Uso de la plataforma Moodle como recurso de aprendizaje 61
Figura 20. La plataforma Moodle fortalece actividades en asignaturas pendientes. 62

Índice de anexos:

Anexo 1. Oficio de apertura en la institución educativa 87
Anexo 2. Informe de estructura, coherencia y pertinencia del Proyecto de Investigación 88
Anexo 3. Oficio de designación del director del Trabajo de Investigación.....89
Anexo 4. Ficha de observación. 90
Anexo 5. Encuesta a docentes. 91
Anexo 6. Encuesta a estudiantes 93
Anexo 7. Evidencias 95
Anexo 8. Certificado de traducción del resumen de español a inglés. 99

1. Título

La plataforma virtual Moodle en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de BGU de la Unidad Educativa Ovidio Decroly del cantón Catamayo.

2. Resumen

La investigación que versa sobre: La plataforma virtual Moodle en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de BGU de la Unidad Educativa Ovidio Decroly del cantón Catamayo, se realizó en base al siguiente Objetivo General**:** Determinar la incidencia de la plataforma virtual Moodle como recurso en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Ovidio Decroly del cantón Catamayo, en donde se pudo determinar que el docente no emplea recursos tecnológicos como, la plataforma Moodle en el proceso de enseñanza, lo cual conduce la escasa motivación e interés del estudiante por aprender y por ende su bajo rendimiento académico; Se trabajó utilizando los siguientes métodos: científico, descriptivo, deductivo, inductivo, sintético, analítico, estadístico, que ayudaron a dar fundamentación a los diferentes postulados de los autores y en base a los mismos inferir mediante criterios con la finalidad de ahondar el tema planteado; La muestra estuvo constituida por 144 estudiantes y 22 docentes, los cuales ayudaron a dilucidar la problemática mediante un banco de preguntas relacionado con el tema de investigación; Ante lo cual se llegó a determinar que la incidencia de la plataforma Moodle contribuirá a que el estudiante pueda desarrollar su creatividad e imaginación en el aprendizaje y este sea significativo en las diferentes asignaturas de Bachillerato General Unificado.

Palabras claves: Plataforma Moodle; enseñanza – aprendizaje; objetivos; rendimiento académico: muestra.

Abstract.

The research deals with the virtual platform Moodle in the teaching-learning process for BGU students from the Ovidio Decroly Educational Unit of the Catamayo Canton. we worked with the following general objective: To determine the incidence of the Moodle virtual platform as a resource in the teaching-learning process of the Unified General Baccalaureate students of the Ovidio Decroly Educational Unit of the Catamayo Canton. Stated on this, we determined that the teacher does not use the Moodle platform in the teaching process. This leads to the student's poor academic performance to learn. Likewise, we worked with the following scientific, descriptive, deductive, inductive, synthetic, analytical, and statistical methods, which helped to substantiate the different postulates of the authors, based on them to infer using criteria to deepen the raised topic, the sample was constituted of 144 students and 22 teachers, who helped elucidate the problem through a bank of questions related to the research topic; Given this, we determined that the impact of the Moodle platform will contribute to the students being able to develop their creativity and imagination in learning, and this will be significant in the different subjects of the Unified General Baccalaureate.

Keywords: Moodle Platform; teaching-learning; goals; academic performance; sample.

3. Introducción

Las TIC en la educación hoy en día ayudan a enriquecer, transformar y complementar la trayectoria académica de los estudiantes, ya que facilita el proceso de aprendizaje, en este sentido, las Tecnologías de la Información son las herramientas que sirven para almacenar, procesar y recuperar los datos a través de diferentes soportes electrónicos.

"La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) comparte la idea de la importancia que tiene las TIC y las redes sociales en educación, sobre todo porque pueden apoyar a los docentes en su labor o mejorar la calidad del aprendizaje de los estudiantes, por el acceso a la gran cantidad de información que presentan estas herramientas."

Las TIC reúnen los siguientes aspectos: Flexibilidad: tanto el alumno como el profesor pueden decidir el uso del material informático o dispositivo electrónico que se adapta a sus necesidades para llevar a cabo una tarea en concreto; Versatilidad: las tecnologías de la información permite realizar diversas actividades en diferentes formatos como, por ejemplo, la producción, edición o transformación de un vídeo; Interactividad: con el uso de las TIC en la educación, los alumnos pueden interactuar y descubrir una serie de contenidos que les facilite el logro en la consecución de las tareas; Conectividad: los estudiantes pueden comunicarse, compartir e intercambiar información por medio del uso de redes sociales o de plataformas virtuales donde puedan aportar y ofrecer sus puntos de vista referidos a un tema en específico.

La investigación se orienta a conocer la relación entre la metodología de aprendizaje tradicional con el entorno Moodle siendo un complemento fundamental en el desarrollo de la clase, porque facilita tanto a estudiantes como docentes la transmisión de conocimiento con enfoque dinámico, participativo, innovador y creativo.

La presente investigación es de mucha relevancia ya que se ha corroborado que la hora pedagógica de una clase no es de sesenta minutos sino de 40 a 45 minutos, lo que limita al docente avanzar con los contenidos planificados y a los estudiantes satisfacer las necesidades de sus dudas frente a clase impartida; Por lo que el entorno Moodle ofrecerá al docente colocar contenidos sea a través de diversos contenidos multimedia (apuntes, videos, imágenes) hasta poder evaluar las diferentes tareas de los estudiantes o realizar exámenes online, además mejora en el proceso aprendizaje ya que Moodle es una aplicación web

desarrollada como plataforma LMS (sistema de gestión de aprendizaje), donde los estudiantes y los docentes pueden generar comunidades de aprendizaje e interactuar de manera pública y segura mediante un nombre de usuario y una contraseña personal y como entorno educativo.

Existen funcionalidades específicas para los profesores, que tienen la posibilidad de usar una simple página con documentos que pueden descargarse o construir una estructura compleja con la monitorizar el progreso de sus alumnos para ir ofreciendo contenidos más avanzados, para ello, pueden crear grupos de alumnos y distinguirlos así por clases o niveles.

Se justifica la presente investigación por cuanto se toma la línea 5 de investigación de la maestría innovación y liderazgo educativo que oferta la Universidad Nacional de Loja ante lo cual se denomina de "agentes, procesos, saberes e innovación en Educación", su objetivo es generar propuestas alternativas de innovación que mejoren la calidad de los procesos y resultados de la actividad educativa, es por ello que se plantea el tema La plataforma virtual Moodle en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Ovidio Decroly del cantón Catamayo, periodo 2023 - 2024.

Por su parte, la normativa de la Ley Orgánica Reformatoria de la Educación Intercultural (LOEI) en su artículo 7 en su literal u; y Articulo 10 en su literal dd; Que habla de los derechos de los estudiantes y docentes manifiesta: Acceder y disponer de conectividad, tecnologías de la información redes y medios digitales, alfabetización digital, capacitación en el uso de las plataformas digitales y uso de la comunicación en el proceso educativo; y la Ley Orgánica de la Educación Superior (LOES), establecen el uso obligatorio de las tecnologías digitales con principios de interaprendizaje y multiaprendizaje. En efecto, no es solo contar con normativas del sistema educativo, sino el perfeccionamiento, direccionamiento y la inserción de las tecnologías en proceso educativo.

Se basó en tres objetivos específicos: Identificar la plataforma virtual Moodle para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, analizar el desarrollo del proceso enseñanza y aprendizaje en las diferentes asignaturas de Bachillerato General Unificado y plantear una propuesta educativa que coadyuve a mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de los alumnos de Bachillerato a través de la plataforma virtual Moodle

La utilización de los recursos tecnológicos por parte de los docentes y estudiantes es muy escasa, los docentes hacen uso de recursos tecnológicos, pero no utilizan la plataforma como medio educativo para la construcción de conocimiento, de igual manera los estudiantes no la utilizan y presentan sus tareas por escrito ya que internet que tiene la institución es muy limitado debido a las configuraciones que realiza el distrito para conectarse a internet.

4. Marco Teórico

4.1. La plataforma Moodle

4.1.1. Qué es la plataforma Moodle

Moodle es una herramienta de gestión de aprendizaje (LMS) creada por Martin Dougiamas con tecnología PHP y bases de datos MySQL. Su primera versión apareció en 2002, pero está en continua actualización y tiene mejoras cada seis meses. Está pensada para facilitar a los docentes la gestión de cursos online, tanto para la enseñanza a distancia como de refuerzo en el caso de enseñanza semipresencial o presencial. Sus siglas en inglés significan Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment o, lo que es lo mismo, Entorno de Aprendizaje Dinámico Orientado a Objetos y Modular.

4.1.2. Ventajas de Moodle

- Es gratuita. Es una aplicación sin coste cuyo objetivo es la enseñanza libre.
- La interfaz ha sido desarrollada por profesionales de la educación, psicólogos y psicopedagogos.
- Es fácil e intuitiva. Está pensada para ser accesible a todo el público.
- Permite el contenido en diversos formatos como vídeo, imágenes o contenido interactivo.
- Es compatible con todos los navegadores web. Es un software libre.
- Ideado con base en pedagogía social constructivista.
- Es usado pro muchas administraciones públicas y universidades.

4.1.3. Características de Moodle

- Una de las principales características de Moodle sobre otros sistemas es que está hecho en base a la pedagogía social constructivista, donde la comunicación tiene un espacio relevante en el camino de la construcción del conocimiento. Siendo el objetivo generar una experiencia de aprendizaje enriquecedora.
- Una de las fortalezas de Moodle es que es Software Libre. Esto significa que su creador inicial, al momento de publicarlo en Internet, decidió utilizar la Licencia Pública GNU (GPL) y por lo tanto puede ser utilizado sin pagar “licencias”. La institución que lo instale está autorizada a copiar, usar y modificar Moodle. En consecuencia, la plataforma Moodle conforma un sistema permanentemente activo, seguro y en constante evolución.

- A criterio personal Moodle es muy útil como herramienta para la enseñanza y aprendizaje, ya que permite la gestión de las asignaturas y se puede colocar diversos contenidos multimedia (textos, videos, imágenes,) hasta se puede evaluar las diferentes tareas de nuestros alumnos además de realizar exámenes online, de esta forma se fomenta el autoaprendizaje y el aprendizaje cooperativo.

4.1.4. Como funciona Moodle

El LMS de aprendizaje Moodle funciona formando comunidades de profesores y alumnos. Esencialmente está pensado para educación a distancia. El proceso se lleva a cabo a través de internet, permitiendo el acceso desde cualquier dispositivo. Permite entablar conversaciones entre los usuarios de la herramienta además de compartir documentos y contenidos. Es un aula virtual que permite mayor y mejor comunicación.

4.1.5. Funcionalidades de Moodle

Moodle se autodefine como una plataforma de aprendizaje «todo-en-uno», ya que permite integrar herramientas de colaboración externas, como foros, wikis, chats y blogs. Ofrece una configuración modular y la posibilidad de añadir plugins y complementos.

Existen funcionalidades específicas para los profesores, que tienen la posibilidad de usar una simple página con documentos que pueden descargarse o construir una estructura compleja con la monitorizar el progreso de sus alumnos para ir ofreciendo contenidos más avanzados. Para ello, pueden crear grupos de alumnos y distinguirlos así por clases o niveles.

Moodle tiene una aplicación para móviles tanto en Android como iOS que permite consultar el contenido de los cursos incluso cuando no se está en línea, recibir notificaciones y compartir imágenes y vídeos.

4.1.6. Moodle, acceso libre y gratuito

El primer punto fuerte de Moodle es que es un software libre que se distribuye bajo la licencia GPL (General Public License). Esto significa que cualquier persona o institución puede hacer uso de él y adaptarlo a sus necesidades sin pagar ni un céntimo por ello.

4.1.7. Moodle con profesores

Su funcionamiento facilita al máximo las tareas del formador online. Su completo kit de herramientas garantiza el control de todas las actividades del proceso de enseñanza-aprendizaje, desde un único panel de administrador.

4.1.8. Moodle con alumnos

Para familiarizar al estudiante se puede realizar una actividad de foro y comenzando por una presentación para que los alumnos se conozcan entre sí. Para ello se debe establecer un conjunto de reglas de compromiso o etiqueta para que todos sepan cómo responder adecuadamente.

Comentar lo que realiza, esto ayudará al alumno a estar más interesado en lo que debe mejorar o en lo que debe mantenerse, teniendo siempre su motivación e interés en la asignatura a través de la plataforma.

Moodle resulta funcional, simple e intuitivo para los alumnos. Esto les ayuda a centrarse en sus tareas de estudio y no tener que preocuparse por aprender a utilizar una herramienta compleja.

4.1.9. Moodle con Administradores

Su interfaz gráfica permite crear aulas virtuales y cursos con facilidad, sin aplicar tareas de programación. Es un sistema flexible y totalmente personalizable capaz de adaptarse a los parámetros de cualquier entidad educativa, método de enseñanza, estructura de contenidos, formato de recursos didácticos (texto, imagen, vídeo, presentación, etc), estética visual, etc. Sus capacidades también pueden ampliarse con la instalación de plugins.

4.1.10. Moodle en el proceso de aprendizaje

4.1.10.1. El proceso de enseñanza aprendizaje en e-learning

Las TIC son un elemento que en el campo de la educación incrementa las posibilidades educativas en el proceso de aprendizaje, algunos de ellos son: construir entornos virtuales de formación, aportes a los sistemas convencionales del aula, facilitar la comunicación educativa, entre otros.

Esta dinámica entre las TIC y educación, caracteriza nuevos escenarios formativos en e-learning que plantea nuevas modalidades dentro del proceso de aprendizaje brindando espacios que facilitan la interacción docente-alumno y alumno-alumno.

El proceso de aprendizaje por medio de las TIC presenta la posibilidad de adaptación de la información a las necesidades y características de los estudiantes, lo que le permite elegir cuándo, cómo y dónde estudiar.

En e-learning el proceso de aprendizaje es más personalizado planteando la posibilidad de desarrollar nuevas experiencias formativas, expresivas y educativas para el estudiante.

Aprender y enseñar son dos acciones distintas, pero en el campo educativo se complementan para formar y consolidar conocimiento en el estudiante en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Nuestro papel es el de ser facilitadores de aprendizaje para los estudiantes, por lo que nuestro compromiso no debe centrarse en enseñar sino en apoyar al estudiante a aprender.

4.1.10.2. Moodle como tecnología de la información y la comunicación

Las características de Moodle son tan variadas como las mismas TIC, pero en términos generales se mencionarán las que los autores consideran primordiales. Las características que permiten delimitar las tecnologías de información y comunicación que consideran Kustcher y St. Pierre (2001) son las siguientes:

- La potencia que permiten los aparatos al trabajar con una gran cantidad de diferente información y de forma simultánea.
- La miniaturización de los componentes de los aparatos, lo que los vuelve más compactos y portátiles.
- Y la presencia de la fibra óptica como medio ultra rápido de transporte de la información en más y más redes, así como también la comunicación inalámbrica entre los equipos digitalizados.

Castells y otros, (1986); Gilbert y otros, (1992); y Cebrián Herreros, (1992) (citados por Cabero 1996) señalan que las características de las TIC son:

- Inmaterialidad: su materia prima es la información en cuanto a su generación y procesamiento, así se permite el acceso de grandes masas de datos en cortos períodos de tiempo, presentándola por diferentes tipos de códigos lingüísticos y su transmisión a lugares lejanos.
- Interactividad: permite una relación sujeto-maquina adaptada a las características de los usuarios.
- Instantaneidad: facilita que se rompan las barreras temporales y espaciales de las naciones y las culturas.

- Innovación: persigue la mejora, el cambio y la superación cualitativa y cuantitativa de sus predecesoras, elevando los parámetros de calidad en imagen y sonido.
- Digitalización de la imagen y sonido: lo que facilita su manipulación y distribución con parámetros más elevados de calidad y a costos menores de distribución, centrada más en los procesos que en los productos.
- Automatización e interconexión: pueden funcionar independientemente, su combinación permite ampliar sus posibilidades, así como su alcance.
- Diversidad: las tecnologías que giran en torno a algunas de las características anteriormente señaladas y por la diversidad de funciones que pueden desempeñar.

4.1.10.3. Tipos de tecnologías de la información y comunicación

Kustcher y St.Pierre (2001 p.31), consideran que las TIC que tienen impacto en la educación son las siguientes:

- Las computadoras y los periféricos que manejan, utilizan, almacenan información digital (velocidad, potencia, sonido, una variedad de colores, video, unidad de CD-ROM, calculadora, cámara digital, impresora a color, scanner).
- Información digital (programas de aplicación y programas que muestran o administran la información: programa de aplicación didáctica, página WEB, base de datos, programa de aplicación de procesamiento de palabras, hoja electrónica de cálculo).
- Comunicación digital (mensajería electrónica, "charla", foros electrónicos, novedades electrónicas, tele copiadora, tele conferencia, audio y videoconferencia).

4.1.10.4. Ventajas de las Tic en el sistema Educativo

Tres grandes sistemas de información y comunicación conforman las TIC un espacio en el ámbito educativo mundial: el video, la informática y las telecomunicaciones que unidas con un solo fin son herramientas valiosas para la materialización del conocimiento que adquirirá el educando.

"Los rápidos progresos de las tecnologías de la información y la comunicación modifican la forma de elaboración, adquisición y transmisión de conocimientos"

(UNESCO, 1998). La educación debe hacer frente a los retos que suponen las nuevas oportunidades que abren las tecnologías, que mejoran la manera de producir, organizar, difundir, controlar el saber y acceder al conocimiento. Debe garantizarse un acceso equitativo a estas tecnologías en todos los niveles de los sistemas de enseñanza.

Las tecnologías auguran, en el campo educativo, la progresiva desaparición de las restricciones de espacio y de tiempo en la enseñanza y la adopción de un modelo de aprendizaje más centrado en el estudiante. Al mismo tiempo favorecen la comercialización y la globalización de la Educación, así como un nuevo modelo de gestión de su organización (Bricall, 2000).

Los ambientes de aprendizaje tecnológico son eficaces, cómodos y motivantes, y pueden ser preocupantes para aquellos que no hayan incursionado como usuarios en ellas y/o que no las manejen con propiedad.

En estos ambientes el aprendizaje es activo, responsable, constructivo, intencional, complejo, contextual, participativo, interactivo y reflexivo (Kustcher y St.Pierre, 2001), lo que permite, para el que interactúe con ellas la posibilidad de sacarle ventajas, pero también pueden tener desventajas por mal uso o por descontextualización.

Las TIC en los procesos de aprendizaje y la interacción multidireccional entre los participantes aumenta la construcción de los aprendizajes. Al respecto, señalan Bricall (2000) y Márques (2002) que las funciones de las TIC desde la perspectiva de los estudiantes tienen las siguientes ventajas: propicia y mantiene el interés, motivación, interacción mediante grupos de trabajo y de discusión que se apoyen en las nuevas herramientas comunicativas: la utilización del correo electrónico, de la videoconferencia y de la red; desarrollo de la iniciativa, aprendizaje a partir de los errores y mayor comunicación entre profesores y alumnos.

Los mencionados autores señalan que se incentiva un alto grado de interdisciplinariedad, aprendizaje cooperativo, alfabetización digital y audiovisual, desarrollo de habilidades de búsqueda y selección de información, mejora de las competencias de expresión y creatividad, fácil acceso a mucha información de todo tipo, visualización de simulaciones.

Además, promueven el desarrollo de competencias y de habilidades prácticas por parte de los estudiantes en laboratorios virtuales de investigación, la provisión de las posibilidades de retroacción en la comunicación entre los estudiantes y el acceso de éstos a recursos educativos (Bricall, 2000 y Márques, 2002).

Todo ello con una buena guía por parte del docente, sin la orientación los estudiantes pueden presentar limitaciones tales como: distracciones, dispersión, pérdida de tiempo, la recopilación de información no confiable, aprendizajes incompletos y superficiales, diálogos muy rígidos, visión parcial de la realidad, ansiedad y dependencia de los demás. Se considera que si el docente maneja la tecnología y ha realizado buena selección y evaluación de esta, se pueden minimizar muchas de estas limitaciones (Márques, 2002).

La incursión de las TIC no supone la desaparición del profesor como actor principal de los procesos de aprendizaje, aunque obliga a establecer un nuevo equilibrio en sus funciones. En este entorno, el profesor ha de tender a reemplazar su función de mero emisor y transmisor de información que con el advenimiento del cognitivismo y constructivismo han ido perdiendo vigencia en las aulas de clases, por la función de tutor del proceso de aprendizaje

4.1.11. Metodología del uso de las Tic

4.1.11.1. Tecnologías de la Web

Los avances tecnológicos ha permite que la información pueda influir de manera rápida y eficiente, en este aspecto las tecnologías de la web son un conjunto de aplicaciones y técnicas que ayudan a los usuarios a encontrar la información pertinente en el área de estudio. Es decir, es la alternativa de mayor interacción y conexión entre usuarios.

4.1.11.2. Software de código abierto

Herramienta LMS	Compatibilidad
Moodle www.moodle.org	Linux, UNIX, Windows, Mac OS X, FreeBSD, y cualquier otro sistema que sea compatible con PHP
Bodington www.bodington.org	Shibboleth, Linux, Microsoft, Mac OS X, UNIX
Claroline www.claroline.net	Microsoft, Linux/GNU, Mac OS X; atiende a los requisitos SCORM e IMS/ QTI.

Dokeos www.dokeos.com	Compatible con importación SCORM y LDAP. Los datos se pueden importar mediante el uso de archivos CSV o XML.
LRN www.dotlrn.com	LORS Central, Curriculum, LORS Management, LRN Ecommerce, Project Manager, Page Editor, Staff List, Syllabus, Expense Tracking
ATutor www.atutor.ca	Atiende a los requisitos W3C WCAG 1.0 y W3C XHTML 1.0; es compatible con el contenido desarrollado en IMS o SCORM.
OLAT www.olat.org	Microsoft Windows, Mac OS X, Linux, Solaris, UNIX. En conformidad con SCORM, IMS QTI e IMS Content Packaging.
Sakai www.sakaiproject.org	Complementa software comercial como WebCT, Blackboard, ANGEL Learning y Desire2Learn.

4.2. Enseñanza Aprendizaje

Los procesos de enseñanza y aprendizaje se definen como las interacciones entre los estudiantes y los docentes. La enseñanza se planifica de acuerdo a los planes de estudios, se basa en necesidades identificadas mediante la evaluación y se concreta mediante la capacitación de los docentes. El proceso de enseñanza centrada en el estudiante, participativa e inclusiva, necesita del involucramiento de la comunidad a la hora de entregar y apoyar la educación.

4.2.1. Definición de enseñanza

La enseñanza es un proceso en el cual se transmiten diversos conocimientos. Para lograr una buena recepción de estas, se utilizan métodos que faciliten la comprensión de cada técnica y habilidades a los estudiantes.

La enseñanza es una actividad realizada conjuntamente mediante la interacción de elementos: uno o varios docentes o facilitadores, uno o varios estudiantes, el objeto de conocimiento, y el entorno educativo o mundo educativo donde se ponen en contacto profesores y alumnos.

La enseñanza parte del profesor son las técnicas y herramientas de apoyo que él impartirá al brindar los conocimientos a sus alumnos.

4.2.2. Importancia de la enseñanza

La enseñanza tiene un objetivo claro el cual debe de aplicar el profesor. Este es lograr que los estudiantes obtengan un aprendizaje significativo. Por ello, para lograrlo, el profesor debe aplicar diversas estrategias y técnicas que ayudarán a obtener mejores resultados. La enseñanza educativa debe ser llevada a cabo con disciplina y continuidad.

Enseñar ayuda a construir conocimientos informativos y formativos para el ser humano. Durante la enseñanza, hay que tomar en cuenta que se forma una relación personal entre el profesor y el alumno. Recordemos que cada estudiante tiene capacidades diferentes. Por lo tanto, la forma de enseñanza aprendizaje varía.

4.2.3. Beneficios de enseñar a través de las plataformas

4.2.3.1. Beneficios para los estudiantes.

- Contar con material que apoye el desarrollo de rutinas de estudio.
- Tener diferentes formas de evaluación para diferentes formas de aprendizaje.
- Acceder a dispositivos para fomentar el contacto con la escuela y sus estudios en diferentes entornos.
- Tener mayor interacción durante las clases
- Despejar dudas y profundizar sus conocimientos con la ayuda de los profesores a través de herramientas virtuales.
- Contar con una herramienta que reúna todo el material de estudio en un solo lugar

4.2.3.2. Beneficios para la institución.

- Poner a disposición de la comunidad estudiantil material que forma parte de la estandarización de la educación y las matrices de evaluaciones.
- Apoyar a la institución para que comunique a las familias todas las actividades escolares. Esto aporta transparencia y credibilidad.
- Trabajar en una herramienta de gestión escolar con corrección automatizada de evaluaciones y generación de informes de desempeño.
- Estar a la vanguardia educativa y, por ende, ser de las primeras opciones para los padres en la búsqueda de institución educativa.

4.2.3.3. Ventajas para los maestros.

- Disponer de materiales y guías en formato digital que pueden ayudarles a planificar y apoyar sus clases.

- Estar en sintonía con las nuevas tecnologías que utilizan los estudiantes.
- Acceder a una plataforma de gestión del aprendizaje que ayuda a los docentes a hacer más asertivas sus intervenciones pedagógicas.
- Utilizar un creador de clases digital con un diseño sólido y una interfaz intuitiva que los ayuda a crear y presentar sus clases de forma fácil y dinámica.
- Secuencia didáctica en un solo lugar de fácil acceso.

4.2.4. Características de la enseñanza

La enseñanza se manifiesta en esas dos vertientes: la instrucción (superación para la formación, donde se valoran esencialmente los conocimientos y saberes) y el entrenamiento (capacitación para la formación, donde se valorizan esencialmente las habilidades y las destrezas).

La enseñanza sería: en una la acción docente, en la otra, la reacción, lógica, de un aprendizaje objetivo, específico, de un determinado currículo. Por tanto, es obvio que utilizar la expresión enseñanza-aprendizaje, para enfatizar la actividad del profesor, o maestro, para incentivar el aprendizaje no solo es desnecesaria como ilógica y ambivalente. Hasta por el hecho de que son dos procesos diferentes, y el aprendizaje existe independientemente de la enseñanza.

4.2.5. Tipos de enseñanza

4.2.5.1. Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)

El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) es una metodología de carácter inductivo en la que el profesorado actúa como guía mientras que el alumnado se enfrenta a un problema de la vida real encuadrado en la materia sobre la que están trabajando, en lugar de trabajar con un modelo teórico abstracto. Este planteamiento permite al alumnado adquirir conocimientos y competencias clave de forma más eficaz ya que debe:

- Identificar y seleccionar los materiales didácticos requeridos.
- Establecer la secuencia de aprendizaje.
- Participar en los correspondientes procesos de evaluación.

Entre las características de esta metodología destacan (Bejarano & Lirio, 2010; Ortiz & Travieso, 2016):

- El profesorado abandona el papel directivo adoptando un rol facilitador y con una involucración máxima.
- La metodología se focaliza en el alumnado que desarrolla un aprendizaje activo de manera individual dentro del grupo, en un marco formativo autodirigido, en el que se aprende "de" y "con" los demás, tal y como observan.
- Los problemas constituyen el estímulo para el aprendizaje. A través de estos el alumnado desarrolla sus habilidades para resolver cuestiones que se presentarán posteriormente, en su realidad vital o profesional.
- Fomenta en el alumnado el desarrollo de competencias complejas como el pensamiento crítico, la comunicación, la colaboración o la resolución de problemas.

4.2.5.2. Aprendizaje invertido o Flipped classroom

Con una metodología tradicional, el profesorado imparte la clase y manda deberes que deben realizarse posteriormente en casa. La metodología Flipped Classroom invierte esta relación, dando instrucciones online, previas a la sesión de clase, que deben consultarse fuera del aula y trasladando los deberes dentro del aula. De esta manera, el profesorado ejerce como guía mientras el alumnado trabaja en clase.

Es necesario que, previamente, el alumnado haya visualizado vídeos o leídos documentos, en constante comunicación con el resto del grupo clase y con el profesorado, mediante debates online. Es en la clase en donde los conceptos se afianzan con la ayuda docente a través de la práctica y la resolución de dudas.

La tecnología y las actividades de aprendizaje son dos componentes clave de este nuevo modelo. Ambos elementos influencian el entorno de aprendizaje del alumnado de manera fundamental.

Así, en este modelo estamos transfiriendo activamente la responsabilidad y la propiedad del aprendizaje del profesorado al alumnado. Cuando el alumnado tiene el control sobre la forma en la que aprende el contenido, el ritmo de su aprendizaje y cómo éste se evalúa, el aprendizaje le pertenece (Jaén Martínez, Martín-Padilla y Torres-Barzabal, 2016).

Por una parte, el profesorado se convierte en guía para facilitar la comprensión, más que en dispensador de hechos y el alumnado en aprendices activos, en lugar de receptores pasivos de información. Por otra, estamos desplazando el proceso de instrucción y utilizando

la tecnología para derivar la instrucción directa cuando es oportuno. La instrucción directa o clase sigue siendo una herramienta valiosa para el profesorado en algunos casos. Con este enfoque en lugar de depender de la clase, simplemente la utilizamos cuando nos ayuda para conseguir un objetivo de aprendizaje (Tourón, 2013).

Además de las ventajas ya mencionadas, Santamaría Lancho (2014) hace hincapié en una ventaja adicional que supone esta metodología dado que permite una atención diferenciada de cada estudiante en el aula, dado que pueden realizarse diversas actividades en función de los conocimientos previos del alumnado y sus intereses y el docente puede supervisar cada una de ellas. Otra potencialidad de dicha metodología es que permite el trabajo colaborativo entre los docentes de la asignatura, pudiendo organizar y compartir los materiales docentes que se realicen para la realización de los contenidos de la materia.

4.2.5.3. Aprendizaje basado en el pensamiento (Thinking Based Learning – TBL)

Es una metodología que persigue que el alumnado alcance un pensamiento eficaz. Se trata de un planteamiento activo, en el que cada individuo construye su propio aprendizaje trabajando los temas presentes en el currículum (Swartz, 2008).

El Aprendizaje Basado en el Pensamiento es una metodología de enseñanza en la que se fomenta que el alumnado adquiera destrezas de pensamiento eficaces (contrastación, clasificación, formulación de hipótesis, etc.), que vayan más allá de una simple memorización. En este contexto, el profesorado tiene un rol de guía o facilitador, que presenta retos al alumnado con la intención de que "aprendan a pensar" y acaben desarrollando un pensamiento crítico, analítico y creativo.

Uno de los aspectos más interesantes de la metodología TBL es el uso de técnicas gráficas de organización, que permiten visualizar los distintos atributos y revisar de manera sencilla la secuencia lógica del pensamiento.

Ventajas de esta metodología puede destacarse que:

- Se desarrollan destrezas de búsqueda y de contraste de información.
- Se adquieren hábitos de razonamiento, reflexión y toma de decisiones para la consecución de metas previamente definidas.

- Se fomenta la capacidad de detectar problemas y buscar soluciones innovadoras para resolverlos.
- Se mejora la competencia comunicacional, ya que el alumnado debe argumentar sus hipótesis, mantener una escucha activa hacia el resto de las propuestas y ser capaz de detectar cuáles, de todos los elementos presentados, serán los que permitan resolver el problema de forma más eficaz.
- El aprendizaje se produce a través de la exploración en un contexto real lo que hace que el aprendizaje sea más significativo y permanente al paso del tiempo.

4.2.5.4. Gamificación

La gamificación (en inglés, gamification) consiste en la aplicación de técnicas específicas del entorno de los videojuegos a otros contextos no lúdicos, como el mundo empresarial o, en el caso que nos ocupa, la educación.

La gamificación incluye elementos provenientes de los videojuegos con el objeto de promover el aprendizaje o el cambio de comportamientos en medio de una experiencia divertida, dotando de mecánicas lúdicas actividades que no lo son; así la gamificación se vale de recursos como puntos, niveles, recompensas, logros, etc., para comprometer al usuario en la tarea de aprendizaje, manteniendo su interés, incrementando su motivación, haciendo el aprendizaje más significativo y con la percepción de obtención de cierta recompensa al esfuerzo realizado al obtenerse una rápida retroalimentación (Pedró, 2015).

Se plantea que estas recreaciones, al ser consideradas como productos de entretenimiento poseen, implícitamente, un destacado potencial de motivación y fomentan la participación. Por tanto, la idea base de la gamificación es trasladar esta experiencia a un problema de cualquier índole -en el ámbito formativo- y afrontarlo como si fuese un juego.

Cada participante actúa como jugador y, por tanto, se divierte durante el proceso de consecución de los resultados perseguidos. En definitiva, gamificar no es diseñar juegos, es basarse en las posibilidades que estos nos ofrecen para motivar al alumnado, captar su atención, involucrarlos en una actividad e incluso influir en su comportamiento (Kim, 2015). Uno de sus Objetivos básicos es convertir una actividad, a priori aburrida o rutinaria, en algo motivante, en un desafío, consiguiendo una mayor implicación del alumnado y mejorando sus resultados.

4.2.5.5. Desing Thinking

El Design Thinking (DT) es una metodología que se basa en el pensamiento del diseño. Es, en esencia, una aplicación a la educación de metodologías que provienen del ámbito de la ingeniería de diseño, desde el que se buscan soluciones a problemas y necesidades de clientes y usuarios. En el ámbito educativo, esta metodología posibilita una identificación más precisa de los problemas individuales del alumnado para generar, de forma simbiótica, en su experiencia educativa la creación y la innovación centrada en la satisfacción de los demás con la intención de formar individuos más motivados y comprometidos.

Se establecen una serie de fases en el proceso creativo: descubrimiento, interpretación, ideación, experimentación y evolución. A través de ellas, el profesorado motiva al alumnado a trabajar usando el brainstorming, en los que ninguna idea debe ser desechada inicialmente y en los que el alumnado puede desarrollar su creatividad sin temor a equivocarse.

4.2.5.6. Aprendizaje cooperativo/colaborativo

El aprendizaje cooperativo es un método de aprendizaje basado en el trabajo en equipo del alumnado. Incluye múltiples técnicas en las que este trabaja conjuntamente para lograr Objetivos comunes de los que son responsables todo el equipo.

Existe por otra parte el concepto de aprendizaje colaborativo. Hay autores que no hacen diferencias entre ambas estrategias metodológicas, pero otros, como Zañartu (2000), afirman que la diferencia básica es que el aprendizaje cooperativo necesita de mucha estructuración docente para realizar la actividad mientras que el aprendizaje colaborativo necesita de más autonomía grupal y poca estructuración docente de la tarea.

En el aprendizaje colaborativo el alumnado diseña su estructura de interacciones y mantienen el control sobre las diferentes decisiones que repercuten en su aprendizaje, mientras que, en el aprendizaje cooperativo, es el profesorado quien diseña y mantiene casi por completo el control en la estructura de interacciones y de los resultados que se han de obtener (Panitz, 2001). La diferencia por tanto entre estas estrategias es el grado de estructura de la tarea y de las interacciones entre el alumnado.

4.2.5.7. Aprendizaje basado en problemas

Metodología centrada en el aprendizaje, en la investigación y reflexión que sigue el alumnado para solucionar un problema planteado. El proceso de aprendizaje convencional se invierte. Tradicionalmente primero se expone la información y posteriormente se busca su aplicación, pero en esta técnica primero se presenta el problema, se identifican las necesidades de aprendizaje, se busca la información necesaria y finalmente se regresa al problema.

El alumnado trabaja en colaboración en equipos, comparten la posibilidad de practicar y desarrollar habilidades, de observar y reflexionar sobre actitudes. En estas actividades grupales toman decisiones y acciones básicas en su proceso formativo.

Con la resolución de problemas es el alumnado quien busca el aprendizaje que considera necesario para resolver los problemas que se le plantean, los cuales conjugan aprendizajes de diferentes áreas de conocimiento. Esta técnica didáctica se sustenta en el enfoque constructivista.

4.2.6. Función que cumple la enseñanza dentro de la educación

La enseñanza constituye el proceso de organización de la actividad cognoscitiva. Dicho proceso se manifiesta de una forma bilateral e incluye tanto la asimilación del material estudiado o actividad del alumno (aprender) como la dirección de este proceso o actividad del maestro (enseñar). Cumple tres principales funciones basadas en enfoques:

Enfoque de Enseñanza Ejecutivo: Ve al docente como un ejecutor, el cual se encarga de transmitir sus saberes por medio de diferentes técnicas y habilidades. El docente es quien gobierna la clase y las moldea dependiendo siempre de los contenidos y materiales que el currículum propone, es quien maneja los tiempos de estudio, evaluación y enseñanza dentro del aula. Con los principios de la indicación, la retroalimentación evacuativa y el refuerzo, se da la posibilidad al alumno de aprender lo que se le enseña.

Parece ser que esta técnica es eficiente en la educación porque el docente dentro del aula no tiene en cuenta las particularidades externas de cada alumno, entonces temas como la cultura no parecen ser relevantes a la hora de dar la clase, ni las relaciones sociales periféricas a la escuela, solo importa que el alumno pueda ser receptor de conceptos y conocimientos por parte del docente, como si fuera un recipiente a llenar.

El objetivo de este enfoque es que los alumnos puedan tomar, aceptar, y retener los conceptos enseñados en el aula, los alumnos sienten satisfacción cuando se ven realizados y poder repetir conocimientos de memoria, u obtener una buena nota en la evaluación, y la buena acción del docente es dar a los alumnos los mejores contenidos con los mejores medios para que los conceptos sean fijados.

El enfoque del ejecutivo: Explica la variación en los logros, no porque haya demostrado ser una forma particularmente buena de educar a los seres humanos, sino porque funciona bien en aulas de cincuenta y cinco metros cuadrados, pobladas por veinticinco jóvenes, más de los dos tercios de los cuales, si se les permite elegir, probablemente prefieran estar en otra parte.

Este enfoque ejecutor, es directamente compatible con el modelo de enseñanza moderna, como por ejemplo con el Modelo Eficientista, y posee elementos de la Escuela Tradicional.

El Enfoque de enseñanza del terapeuta: Es donde el docente se encarga de ayudar a cada alumno en su crecimiento personal y su autorrealización, mediante las experiencias educativas que le parezcan más relevantes, la labor principal del docente es guiar y asistir al estudiante

El docente se ocupa de conocer a sus alumnos y conectar los contenidos con las experiencias de vida de cada uno de ellos, sostiene que no es posible un aprendizaje si no hay un deseo, interés o curiosidad por parte del alumno, por eso los contenidos son guiados a las experiencias de los alumnos, buscando su libertad y respetando sus tiempos en el proceso. Así es como en este enfoque lo importante no es lo que se enseña, sino lo que se aprende.

Se crean valores compartidos y no se basa en lo que el currículum propone, el docente en este enfoque no maneja tiempos como en el ejecutivo, sino que forma parte del proceso de enseñanza y aprendizaje, buscando el desarrollo personal propio como el del alumno, siendo no quien imparte conocimientos ni evalúa los contenidos, sino quien alienta y contiene al educando.

Enfoque de Enseñanza del Liberador: El docente juega un papel muy importante, él se encarga de despertar curiosidad en sus alumnos y brindarles herramientas con las cuales

dejan liberar sus mentes. Se transmiten los contenidos que el docente desea, pero los abarca de una manera en la cual resulta de mayor interés para los alumnos.

4.2.7. Definición de aprendizaje

El aprendizaje es un proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. Dicho proceso puede ser entendido a partir de diversas posturas, lo que implica que existen diferentes teorías vinculadas al hecho de aprender. La psicología conductista, por ejemplo, describe el aprendizaje de acuerdo a los cambios que pueden observarse en la conducta de un sujeto.

4.2.8. Importancia del aprendizaje

El aprendizaje es vital para el desarrollo completo de cualquier persona. Amplía nuestros conocimientos y habilidades para que podamos alcanzar nuestro máximo potencial. Y, es un hecho de la vida que el aprendizaje es un factor de influencia muy significativo y lo que aprendemos decide en qué nos convertiremos más adelante.

La importancia del aprendizaje es nos da la oportunidad de participar en experiencias que nos acerca a nuevas oportunidades. Es, además, una habilidad fundamental que ayuda a fortalecer nuestro bienestar interior, moldeando nuestro comportamiento y perspectiva. Aunque algunos de nuestros atributos son innatos, tenemos que aprender y adquirir herramientas a medida que envejecemos.

4.2.9. Aprender a través de la plataforma educativa

El aprendizaje mediante una plataforma educativa virtual ofrece ventajas en cuanto al entorno de la flexibilidad de horarios, mayor diversidad de recursos y la posibilidad de colaborar e intercambiar experiencias en el desarrollo de competencias digitales.

El Ministerio de Educación trabaja desarrollando y difundiendo espacios de formación académica a través de medios tradicionales, los cuales son presentados en los distintos medios de comunicación en un horario específico.

EDUCA es un espacio que busca una relación conjunta entre la comunidad educativa y los medios de comunicación, además del busca el abordaje de temas de interés que acompaña al proceso de enseñanza y aprendizaje en el aula.

Programas como VeoVeo, el Taller de Papo, Yo soy hecho en Ecuador, Cuenta y te cuento y Chao Pereza son parte de Educa, y se presentan en televisión en 160 canales con

cobertura local, regional y nacional. A su vez cuenta con un canal en digital, el cual está activo las 24 horas del día además en radiodifusoras y radio de cobertura nacional, regional y comunitaria aproximadamente mil difundirán programas educativos, de la siguiente manera:

- Radiodifusoras: De lunes a domingo en horarios de transmisión rotativa de: 600 a 09:00 / de 12:00 a 15:00 / de 18:00 a 21:00
- 1hora diaria distribuida en 3 segmentos de 20 minutos, con cobertura nacional, local y comunitaria.

En radio la hora se distribuye:

- 20 min (mañana): radio clases de Educación Inicial a 7.°de Educación General Básica (EGB) y programa Educa.
- 20 min (medio día): radio clases 8. ° de EGB a 3.° de Bachillerato General Unificado (BGU) y programa radio.
- 20 min (tarde) refuerzo de contenidos de la mañana.

Así también, EDUCA cuenta con un canal en línea que está activo las 24 horas del día y se vincula con las respectivas plataformas en redes sociales. A través de estos espacios se pone a disposición de toda la comunidad educativa los contenidos que forman parte de la plataforma, como son:

- Canal Digital: https://www.educa.ec/
- Facebook: https://www.facebook.com/EducaTele/
- Twitter: https://twitter.com/EducaTele

4.2.10. Tipos de Aprendizaje

4.2.10.1. Aprendizaje implícito.

Este aprendizaje es el que ocurre sin que nos demos cuenta, de una forma no intencional y que da como resultado conductas automáticas como hablar o caminar. De todos los tipos de aprendizaje, este es el primero en existir.

4.2.10.2. Aprendizaje explícito.

Se trata de un tipo de aprendizaje que requiere la activación de los lóbulos prefrontales de nuestro cerebro y que se caracteriza por ser intencional y consciente, es decir, en este caso, el alumno tiene intención de aprender.

4.2.10.3. Aprendizaje asociativo.

Esta es una de las teorías que explican el aprendizaje asociativo, o cómo las personas asocian un estímulo a otro estímulo o comportamiento. Aunque esta forma de aprender requiere mucho trabajo, es uno de los tipos de aprendizaje más ricos, profundos y con mejores resultados.

4.2.10.4. Aprendizaje no asociativo.

Al contrario de lo que sucede con el aprendizaje asociativo, el no asociativo consiste en cambiar nuestra respuesta a un estímulo por ser repetitivo y continuo, es decir, por estar acostumbrados a él. Este aprendizaje se relaciona principalmente con la sensibilidad y las costumbres, por eso podemos distinguir dos formas: la habituación y la sensibilización.

4.2.10.5. Aprendizaje significativo.

El aprendizaje significativo es conocido como uno de los tipos de aprendizaje más efectivos, y consiste en establecer relaciones entre los conocimientos nuevos y los que ya se tenían. En este artículo te dejamos algunas estrategias para alcanzar este tipo de aprendizaje en el aula.

4.2.10.6. Aprendizaje cooperativo.

Este es uno de los tipos de aprendizaje más utilizados en las aulas. En este caso se trata de aprender tanto con los propios conocimientos como con los de los demás, es decir, de forma cooperativa y trabajando en grupos de un máximo de 5 personas, donde cada miembro tiene un rol y unas tareas concretas.

4.2.10.7. Aprendizaje emocional.

El aprendizaje emocional ha ido cobrando cada vez más importancia por ayudar a los alumnos a aprender a identificar y gestionar sus emociones, consiguiendo grandes beneficios a nivel mental y psicológico, con un mayor bienestar y mejores relaciones con los compañeros.

4.2.10.8. Aprendizaje observacional.

Este tipo de aprendizaje se basa en observar a un modelo para aprender a hacer una determinada tarea reproduciendo lo que se ha visto.

4.2.10.9. Aprendizaje experiencial.

El aprendizaje experiencial es uno de los más profundos y se trata, de hecho, de uno de los tipos de aprendizajes más antiguos y que más se emplean en la vida diaria. Este tipo de aprendizaje es especialmente útil para aprender de los errores y consiste precisamente en eso, aprender a partir de la propia experiencia.

4.2.10.10. Aprendizaje por descubrimiento.

El aprendizaje por descubrimiento es un tipo de aprendizaje activo en el que el alumno descubre y organiza los conceptos para su propio esquema cognitivo, interactuando con el docente y estableciendo una relación con los conocimientos que ya tenía.

4.2.10.11. Aprendizaje memorístico.

Este tipo de aprendizaje es uno de los que más se utilizaban en educación hasta hace pocos años, y consiste en memorizar información sin la necesidad de darle sentido. Aunque esta forma de aprender es bastante criticada por ser todo lo contrario al aprendizaje significativo, por suerte ahora se conocen otros 12 tipos con una comprobada efectividad.

4.2.10.12. Aprendizaje receptivo.

Se trata de un tipo de aprendizaje pasivo en el que el alumno simplemente recibe la información que el docente explica. Es un proceso de aprendizaje opuesto al aprendizaje por descubrimiento.

4.2.10.13. Aprendizaje colaborativo

En el aprendizaje cooperativo los alumnos eligen el tema a trabajar, el colaborativo es un tipo de aprendizaje donde a los niños se les asigna una temática y ellos eligen la metodología que siguen. Se trata que a través del trabajo en grupo, cada alumno destaque por sus propias habilidades.

Existen muchas técnicas y programas con las que abordar cada tipo de aprendizaje concreto, sin embargo, lo principal es observar cómo responden los alumnos a cada tipo.

Y es que cada alumno necesita un tipo de aprendizaje que se adapte a su personalidad y necesidades, por lo que es esencial tratar estrategias y actividades en clase que puedan favorecer el mayor número posible de estilos de aprendizaje.

Algunas sugerencias para abordar varios tipos de aprendizaje son:

- Plantear un problema

- Método de proyectos
- Juegos de roles
- Trabajos de investigación
- Elaboración de blogs y wikis
- Utilización de plataformas educativas
- Foros de discusión

4.2.11. Estrategias personalizadas

Aprendizaje adaptado: Cada estudiante es un mundo, con distintos ritmos de aprendizaje y formas de captar los conocimientos. Y, aunque cada uno de ellos forme parte de un grupo al que se le asigna un nivel preestablecido, la educación personalizada permite trabajar las necesidades particulares.

Josu Ahedo, director del Máster en Educación Personalizada online de UNIR, señala que esta puede "paliar los problemas de una educación excesivamente centrada en el resultado, que ignora el cómo y se queda solo en el qué". Añade que es una forma de ayudar a que el alumno se conozca, que aprenda como esforzarse y a que sea capaz de dar el máximo disfrutando de lo que hace.

De esta forma, el docente establece metas a corto y largo plazo con los alumnos para que ellos se sientan responsables y se impliquen en el proceso educativo. Además, se trabajan las inteligencias múltiples, puesto que es un aprendizaje integral, y se establecen estrategias que fomenten la personalización. La UNESCO señala algunas de ellas:

- **Usar las preguntas para personalizar el aprendizaje:** Un "por qué" o un "cómo" generan que el estudiante piense en las razones de los hechos que estudia, más allá de una respuesta afirmativa o negativa de las preguntas cerradas. Junto con ellas, se establecen sesiones de seguimiento en los que el maestro o profesor verifica la comprensión del estudiante y determina técnicas en las que cada uno pueda sentirse cómodo, manifestando cómo va captando los conocimientos.
- **Estimular actividades metacognitivas:** La metacognición es la capacidad que tiene cada persona de conocer sus propios procesos de aprendizaje. Para un docente es importante estimular en cada alumno esa capacidad de saber sus propias habilidades para asimilar todo lo que va aprendiendo, y, en este sentido, existen diferentes técnicas que pueden ser aplicadas en el aula para lograrlo.

- **Actividades como escribir un diario de aprendizaje:** hacer una carpeta de trabajo que refleje el progreso del alumno en una materia, establecer debates con toda la clase sobre cómo cada uno toma apuntes o l leer en público son técnicas efectivas.
- **Aprender haciendo:** Está comprobado que la información se retiene mejor cuando se llevan a cabo actividades que comprueban ese conocimiento. En educación esto tiene que ver con darle relevancia a la práctica y salir del aula. El aprendizaje experiencial implica escenarios reales en los que el estudiante conecta lo aprendido en clase con ejemplos que puede constatar.

4.2.12. Macrodestrezas de aprendizaje en bachillerato

Las destrezas con criterios de desempeño que se deben desarrollar en las ciencias experimentales se agrupan bajo las siguientes macrodestrezas:

- Construcción del conocimiento científico. La adquisición, el desarrollo y la comprensión de los conocimientos que explican los fenómenos de la naturaleza, sus diversas representaciones, sus propiedades y las relaciones entre conceptos y con otras ciencias.
- Explicación de fenómenos naturales. Dar razones científicas a un fenómeno natural, analizar las condiciones que son necesarias para que se desarrolle dicho fenómeno y determinar las consecuencias que provoca la existencia del fenómeno.
- Aplicación. Una vez determinadas las leyes que rigen a los fenómenos naturales, aplicar las leyes científicas obtenidas para dar solución a problemas de similar fenomenología.
- Evaluación. La influencia social que tienen las ciencias experimentales en la relación entre el ser humano, la sociedad y la naturaleza, considerando al conocimiento científico como un motor para lograr mejoras en su entorno natural.

4.2.13. Sugerencias para el docente en la plataforma y desarrollar un aprendizaje significativo.

Para mejorar el trabajo de los estudiantes por medio de equipos electrónicos usando las plataformas digitales, se sugiere algunas recomendaciones:

- Establece expectativas claras: Para trabajar eficazmente con equipos remotos, es responsabilidad del docente informar a los estudiantes lo que se espera de ellos, se

debe proporcionar expectativas y objetivos claros, con el fin de mejorar los procesos de trabajo.

- Por ejemplo, si estás ejecutando un proyecto, se debe informar a los estudiantes la fecha que se debe registrar y qué tareas deben realizar ese día. Mientras que algunos estudiantes quieren actualizaciones diarias, otros están satisfechos con las sesiones informativas semanales. La elección depende totalmente del docente, pero por encima de todo es clave que tus expectativas y actuaciones como líder es fundamental para que se sincronicen para un buen trabajo en equipo.
- Usar la tecnología: En la conformación de equipos remotos, el uso de la tecnología es fundamental. Estas permitirán mantener la comunicación y el flujo de trabajo entre los miembros del equipo.
- Se debe hacer uso de herramientas o plataformas colaborativas y de uso compartido de archivos (Moodle, Slack, Dropbox, Google Drive), así como herramientas de comunicación (Zoom, Google Meet) y gestión de proyectos (Trello, Asana, Notion).
- Establece una estrategia de comunicación: Es imprescindible mantener abiertas las líneas de comunicación cuando trabajes con equipos remotos. Al gestionar un proyecto, cada miembro del equipo debe compartir ideas y opiniones para garantizar que todo funcione según lo previsto. Si se rompe la comunicación, puede ser difícil navegar por los proyectos y seguir el hilo de lo que se está haciendo.
- Interactúa regularmente: Es importante que como líder de un equipo remoto interactúes regularmente con sus miembros para poder supervisar su progreso y poder intercambiar ideas y hacer el respectivo feedback.
- Esto lo puedes hacer bien sea por correo electrónico, llamada telefónica, mensaje instantáneo o chat de video, chat de la plataforma Moodle, etc. Estas acciones hacen posible que tu equipo de trabajo remoto se sienta valorado y apreciado, además de que se mantienen abiertas las líneas de comunicación.
- Si no interactúas regularmente con tu equipo, lo más probable es que los niveles de productividad caigan, lo que puede resultar en un bajo rendimiento y el riesgo de que obtenga bajas calificaciones. Por lo tanto, tener interacciones consistentes con cada miembro del equipo es esencial.
- Programa reuniones: Además de supervisar a tu equipo, debes realizar reuniones periódicas individuales y grupales. Cuando trabajes en proyectos, debes reunir a

todos los estudiantes. De esa manera, puedes delinear sus objetivos y metas, el propósito de la reunión y qué deberes y responsabilidades debe asumir cada estudiante.

- Las reuniones regulares también son una gran oportunidad para pedir y dar retroalimentación y abordar los problemas que pudiera tener tu equipo de trabajo.
- Es importante que antes de cada reunión compartas la agenda para que tu equipo sepa qué esperar, y ellos programen ese tiempo para poder gestionar de manera adecuada sus actividades sin que éstas se vean perjudicadas por una reunión inesperada o de último minuto. Debes mantener a los estudiantes comprometidos desde el primer momento, por lo que es imprescindible definir el motivo de la reunión.
- Nunca excluyas a los estudiantes: Cuando los estudiantes trabajan juntos en un entorno de oficina, las conversaciones ocurren de forma natural. Desafortunadamente, una de las desventajas del trabajo remoto es que la información crucial a veces no se puede transmitir correctamente. Esto significa que cuando se habla de cualquier aspecto de un proyecto o una tarea en general, es vital que nunca excluya a los estudiantes, de lo contrario, pueden comenzar a sentirse infravalorados y un poco perdidos de lo que sucede dentro de la empresa.
- Prioriza el bienestar de los estudiantes: Uno de los inconvenientes cuando se trabaja remotamente, es la sensación de aislamiento que puede experimentar el estudiante. Por tal motivo, es importante que como líder de equipo sea garante del bienestar laboral de sus estudiantes.
- Hágase las siguientes preguntas ¿Cómo te comunicas con ellos y con qué frecuencia? ¿Cuántas reuniones individuales realizas para conocer sus necesidades? Pregúntales su situación, cómo les va, si están satisfechos con la labor que realizan y ofréceles consejos para aumentar su nivel de interés y conocimiento.
- Ofrece flexibilidad: Cuando se trabaja con equipos remotos, una forma de mantener contentos a todos es permitir horarios flexibles. Este es otro de los consejos para trabajar con equipos remotos que mantendrá la coherencia y dará a tus estudiantes más libertad y poder. Ya sea que tu equipo estudie en sus horas de la mañana o de la noche, esto no debería importar siempre y cuando lleven a cabo sus funciones correctamente y con un alto nivel. Si tienes un enfoque más relajado sobre cómo

trabaja tu equipo, esto puede ayudarlos a sentirse más productivos y satisfechos en sus roles.

- Haz reuniones de socialización: Para mantener un ambiente ameno y fomentar la cordialidad y las oportunidades de interacción entre los estudiantes remotos, es importante que de vez en cuando se realicen reuniones de socialización para evitar la sensación de aislamiento y agotamiento. Ya sea que jueguen un juego virtual juntos o tengan una reunión de café matutino, aflojar un poco las riendas puede hacer maravillas para aumentar la productividad.

4.2.14. Fases del proceso de enseñanza aprendizaje

Yánez, 2016. Las fases del proceso de enseñanza y aprendizaje dependen del docente y de la integración coherente, sistemática y apropiada que realice de los elementos inmersos en el proceso de enseñanza – aprendizaje. El docente como gestor del aprendizaje de sus estudiantes, debe enfocarse en monitorear y alcanzar todas estas fases a cabalidad en su praxis diaria; ya que el aprendizaje se puede gestionar con resultados satisfactorios si se toma en cuenta una sucesión de pasos aplicables a cualquier área de conocimiento y generados por medio de la investigación científica (Herrera y Fraga, 2009).

N°	Fases	Objetivo
1	Motivación	Reducir las tensiones para crear el deseo de aprender de manera individual.
2	Interés	Promover el logro del objetivo previamente establecido y la atención de los estudiantes.
3	Atención	Interpretar el objeto, suceso o información con precisión y claridad.
4	Adquisición	Entrar en contacto directo con los contenidos, vivirlos y experimentarlos.
5	Comprensión e interiorización	Abstraer y comprender con capacidad crítica el nuevo conocimiento para relacionarlo con conocimientos previos.
6	Asimilación y acomodación	Almacenar, guardar y ajustar el nuevo conocimiento, según necesidades, intereses y/o utilidad.
7	Aplicación	Poner en práctica lo aprendido en base a las experiencias de la vida cotidiana.
8	Transferencia	Poner en práctica lo aprendido en diversas situaciones y contextos.
9	Evaluación	Valorar el progreso de los estudiantes en el proceso de aprendizaje y su propia percepción sobre el mismo en el momento adecuado.

4.2.15. Elementos del proceso de enseñanza aprendizaje (PEA)

Elementos del PEA	Significado / descripción	Autores
Contenidos, competencias y el currículo.	Responden a la interrogante: ¿Qué enseñar? y son el conjunto de temáticas, informaciones o tópicos (datos, sucesos, conocimientos, habilidades, conductas actitudes o competencias) que se enseñan y se aprenden a lo largo del proceso educativo en base al Currículo Nacional o Institucional.	Medina y Salvador (2009), Rodríguez y Pando (2011), Torres y Girón (2009), Vílchez, (2004), Cañedo (2008).
Metodología	Es el componente que integra los demás elementos del proceso de enseñanza – aprendizaje. Responde básicamente a las interrogantes: ¿Cómo enseñar? y ¿cómo aprender?	Medina y Salvador (2009), Rodríguez y Pando (2011), Torres y Girón (2009), Cañedo (2008).
Objetivos	Constituyen el ¿Para qué? del proceso de enseñanza – aprendizaje. Lo que debe alcanzar o lograr el estudiante.	Medina y Salvador (2009), Rodríguez y Pando (2011), Torres y Girón (2009), Cañedo (2008).
Medios	Son los recursos que se utilizan para materializar los métodos o estrategias de enseñanza – aprendizaje, responden a las interrogantes: ¿Con qué enseñar? y ¿con qué aprender? En este apartado se incluyen los recursos tecnológicos.	Medina y Salvador (2009), Rodríguez y Pando (2011), Torres y Girón (2009), Cañedo (2008), Vargas (2017).
Planificación	Es un documento organizativo o plan didáctico que le permite al docente anticiparse sobre el acto pedagógico que llevará a cabo para propiciar y evaluar el PEA.	Medina y Salvador (2009), Rodríguez y Pando (2011), Torres y Girón (2009), Vílchez, (2004), Cañedo (2008).
Evaluación	Es el elemento que permite medir, regular, ajustar y replantear el proceso de enseñanza – aprendizaje, es decir, permite obtener resultados de los logros alcanzados. Es por ello, que responde a las interrogantes: ¿Qué se logró?, ¿Qué se debe mejorar?, ¿Qué resultados se obtuvieron?	Medina y Salvador (2009), Rodríguez y Pando (2011), Torres y Girón (2009) y (Vílchez, 2004), Cañedo (2008).
Protagonistas del PEA	Están representados por los docentes, estudiantes y por las relaciones que estos actores educativos guardan entre sí.	Medina y Salvador (2009). Torres y Girón (2009), Estupiñan, Carpio, Verdesoto y Romero (2016).

Elementos del PEA	Significado / descripción	Autores
Contexto	Se refiere a las formas de organización y funcionamiento institucional; a la infraestructura y materiales educativos disponibles; y, al medio geográfico, económico, cultural y social, así como el clima del aula.	Torres y Girón (2009). Rodríguez y Pando (2011), Álvarez (1999).

5. Metodología

La investigación realizada se centra en un aspecto totalmente social como es la educación y por consiguiente busca explicar la incidencia de la plataforma virtual Moodle en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de bachillerato general unificado.

Para el desarrollo del presente trabajo investigativo fue necesario el empleo de métodos, técnicas e instrumentos, así como también se estableció actividades y acciones que se efectuará durante el proceso de la investigación.

Materiales

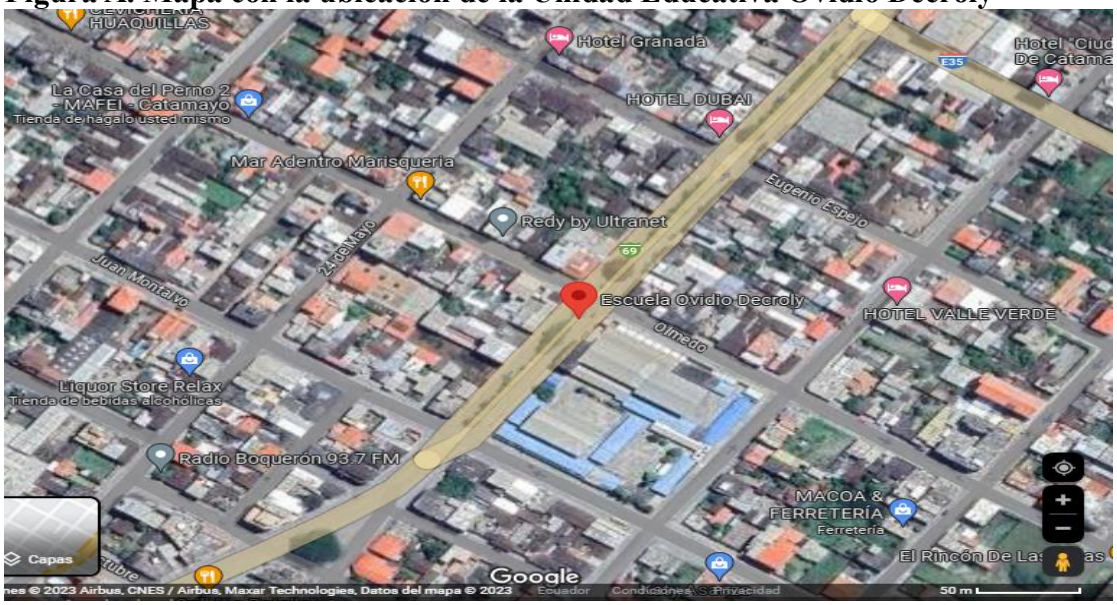
Para el desarrollo de la presente investigación se utilizó los siguientes materiales:

- Equipo de computación.
- Material de escritorio.
- Bibliografía especializada.
- Servicio a internet.

5.1. Área de estudio

La presente investigación será realizó en la Unidad Educativa Ovidio Decroly con código AMIE 11H00659, ubicado en el cantón Catamayo parroquia María Auxiliadora entre las calles 24 de mayo y Olmedo.

Figura A. Mapa con la ubicación de la Unidad Educativa Ovidio Decroly



Fuente: Google Maps

5.2. Diseño de la investigación

La metodología para el desarrollo del presente trabajo de investigación, es Mixta, ya que, de acuerdo a las circunstancias, se trabajó con un enfoque cuantitativo y cualitativo, pero además es cuasi-experimental porque no sé manejó ni se manipuló variables, asimismo para dicha investigación se diseñó una encuesta dirigida al docente y a los estudiantes, el estudio de documentos y la descripción de hechos para así poder construir cada una de las fases del estudio, con la finalidad de, dar sustento y enriquecer los datos empíricos que se recopilaron por medio de la información teórica disponible.

5.3. Tipo de investigación

El tipo de estudio fue Descriptivo, el mismo que me permitió detallar situaciones y eventos con profundidad, es decir, cómo es y cómo se manifiesta un determinado fenómeno para especificar propiedades importantes de personas y grupos que se sometieron a un análisis exhaustivo. Este estudio descriptivo ofreció la posibilidad de detallar la incidencia que tiene la plataforma virtual Moodle en el proceso de enseñanza aprendizaje y, además, dicho trabajo fue transversal, puesto que, la información se recopiló en un solo momento durante un período de investigación.

5.4. Métodos

Este proceso investigativo contó con el aporte de los siguientes métodos:

- Método científico: Se utilizó para dilucidar los diferentes enfoques que dan los autores con la finalidad de poder determinar algunas conclusiones que servirán para proponer algunas soluciones viables que coadyuven a dar una posible solución a la problemática estudiada.
- Método Analítico: En la investigación se lo utilizó para formular las preguntas generales y específicas sobre la problemática investigada, y así poder saber si se trabajará con una muestra representativa o aleatoria corroborando o rechazando una hipótesis planteada con respecto al aprendizaje en la plataforma Moodle.
- Método Sintético: Permitió exponer todas las partes que componen el conocimiento de forma resumida y concreta sobre el uso de la plataforma Moodle. De esa forma los principios, nociones y definiciones se deben aclarar para que posteriormente puedan ser reconstruidos. Es un método que se puede implementar por medio de una metodología, basada en conocimientos que

analizan y describen dichos métodos, señalando sus recursos y limitaciones, dejando claro sus consecuencias y considerando el potencial de los avances de la investigación.

- Método deductivo: Ayudó a sacar conclusiones referentes a los diferentes autores dentro del marco teórico y durante toda la investigación, además me permitirá la determinación de las conclusiones y recomendaciones de la investigación.
- Método Estadístico: Permitió tabular los datos recolectados a través de las encuestas aplicadas a docentes y alumnos con la finalidad de dar resultados cuantitativos, y a la vez para poder organizar la información obtenida en cuadros y gráficas demostrativas.
- Método Bibliográfico: Ayudó a seleccionar fuentes confiables de las cuales deseamos recuperar información, la recopilación de la información se puede obtener de varias fuentes como: artículos, libros, tesis, sitios web, entre otros.

5.5. Técnicas

Para el desarrollo de esta investigación, se empleó las siguientes técnicas para la recolección de información pertinente que ayudó a fundamentar la investigación:

Observación:

Se aplicó a través de una guía de observación la cual me permitió ver si los docentes utilizan esta plataforma Moodle para el proceso de enseñanza y aprendizaje de los alumnos en las diferentes asignaturas del Bachillerato General Unificado.

Encuesta:

Estará estructurado a través de un cuestionario dirigido a docentes y estudiantes, con el propósito de obtener información fiable y directa de los actores principales del quehacer educativo.

5.6. Instrumentos

También como parte de la recolección de la información de manera física se empleó los instrumentos que se presentan a continuación:

- **Cuestionario:** los mismos que fueron de base estructurada y abierta, para recopilar información primordial del tema investigado.

- **Ficha de observación:** La misma que permitió lo que sucede en el aula durante la hora clase y sobre todo permitió saber si usan recursos tecnológicos para el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Procedimientos

- Se realizó un análisis de los instrumentos aplicados y se identificó la información más relevante para cada una de las variables y contrastar los resultados.
- Para la tabulación de las preguntas, se efectuó un conteo de los ítems elegidos en cada pregunta formulada y sacar las frecuencias
- Una vez tabuladas las encuestas se representó de forma gráfica la información obtenida, mediante tablas, gráficos y cuadros y posteriormente se la interpretó,
- Para el análisis de datos, se compararon los resultados obtenidos con la información del marco teórico y se emitió una conclusión parcial
- Para la formulación de conclusiones, se tomó en cuenta los objetivos de la investigación, así como los principales resultados encontrados.
- Así también, las recomendaciones y la propuesta educativa se hicieron con base de las conclusiones formuladas.

5.7. Población.

La población estuvo integrada por 252 talentos humanos, distribuidos en 230 alumnos y 22 docentes, por ser una población muy alta se trabajará con una muestra estratificada para los alumnos a través del muestreo aleatorio simple probabilístico, en cuanto a los docentes se trabajará con toda la población.

5.8. Muestra

Se conto con un listado de todos los talentos humanos que conforman el Bachillerato General Unificado de docentes y se estratifico a los alumnos enumerados del 1 hasta N (N= tamaño de la población), con un margen de error del 5% lo que determinará tener resultados claros, precisos y válidos.

Fórmula de muestra para estudiantes

Datos:

n = Tamaño de la muestra

N = Población (Estudiantes de la UEOD) = 230

Z = Nivel de confianza (95%) = 1,96

P = Probabilidad de éxito 50% = 0, 50

Q = Probabilidad de fracaso 50% = 0,50

E = Margen de error 5% = 0, 05

$$n = \frac{N * z^2 * P * Q}{[(N-1) * E^2] + (z^2 * P * Q)}$$

$$n = \frac{230 * 1.96^2 * 0.5 * 0.5}{[(230-1) * 0.05^2] + (1.96^2 * 0.5 * 0.5)}$$

$$n = \frac{230 * 3.8416 * 0.5 * 0.5}{[229 * 0.0025] + (3.8416 * 0.5 * 0.5)}$$

$$n = \frac{220.892}{[0.5725] + (0.9604)}$$

$$n = \frac{220.892}{1.5329}$$

$$= \mathbf{144}$$

Ante lo cual la muestra representativa estuvo integrada por 144 alumnos y 22 docentes dando un total de 166 talentos humanos de la Unidad Educativa Ovidio Decroly.

Tabla A. Muestra de estudio

Unidad Educativa Ovidio Decroly	
Estudiantes	144
Docentes	22
TOTAL	166

Fuente: Unidad Educativa Ovidio Decroly
Elaborado por: Juan Carlos Celi Córdova

6. Resultados

ENCUESTA APLICADA A LOS ALUMNOS DE BACHILLERATO

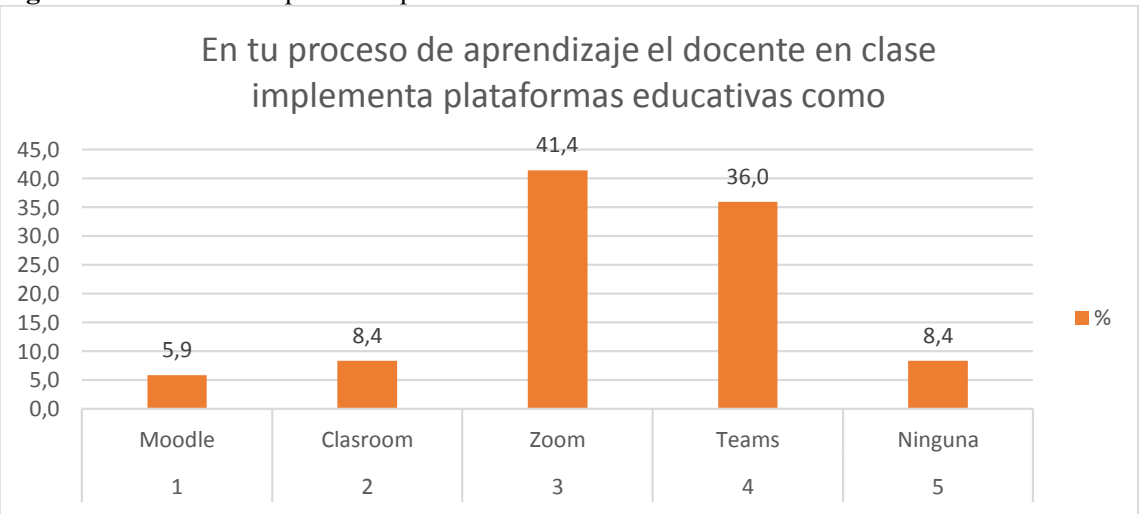
PREGUNTA 1. En tu proceso de aprendizaje el docente en clase implementa plataformas educativas como:

Tabla 1. El docente Implementa plataformas educativas

OP	ITEMS	f	%
1	Moodle	14	5,9%
2	Clasroom	20	8,4%
3	Zoom	99	41,4%
4	Teams	86	36%
5	Ninguna	20	8,4%
	Total	**239**	**100%**

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de bachillerato.
Elaborado por: Juan Carlos Celi Córdova

Figura 1. El docente Implementa plataformas educativas.



Nota: Datos obtenidos de la encuesta realizada a estudiantes.
Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de bachillerato.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En cuanto a la aplicación de plataformas educativas, el 41,42% de los encuestados manifiesta que usa Zoom, mientras que el 35,98% señala que utiliza Teams, con el 8,36% de porcentaje indican que usan Clasroom y con el mismo porcentaje manifiestan que no utilizan ninguna plataforma y finalmente con el 6% manifiestan que utilizan la plataforma Moodle.

Para Cervantes, Mónica Luz en su revista que habla de la importancia de las plataformas virtuales de las TIC, menciona que cada día se hace más real el uso de herramientas tecnológicas y plataformas virtuales en la enseñanza, que combinan la

enseñanza presencial con la tecnología no presencial, denominada Aprendizaje Semipresencial o Modelo Híbrido, siendo su término en inglés Blended Learning (Marsh, 2003). En palabras de Sangrá (2003) "el mejor sistema que mejor se adapta a las necesidades y posibilidades de los estudiantes en formación y su efectividad dependerá de su diseño y correcta implementación". Sin embargo, el modelo híbrido, requiere de un proceso de adaptación en una doble vertiente: por una parte, adaptaciones en estas herramientas para responder mejor a las situaciones de enseñanza presencial y por otra, la forma como la enseñanza presencial se verá transformada por la utilización de estos nuevos recursos (Palomo, R., Ruíz, J., Sánchez, J., 2006)

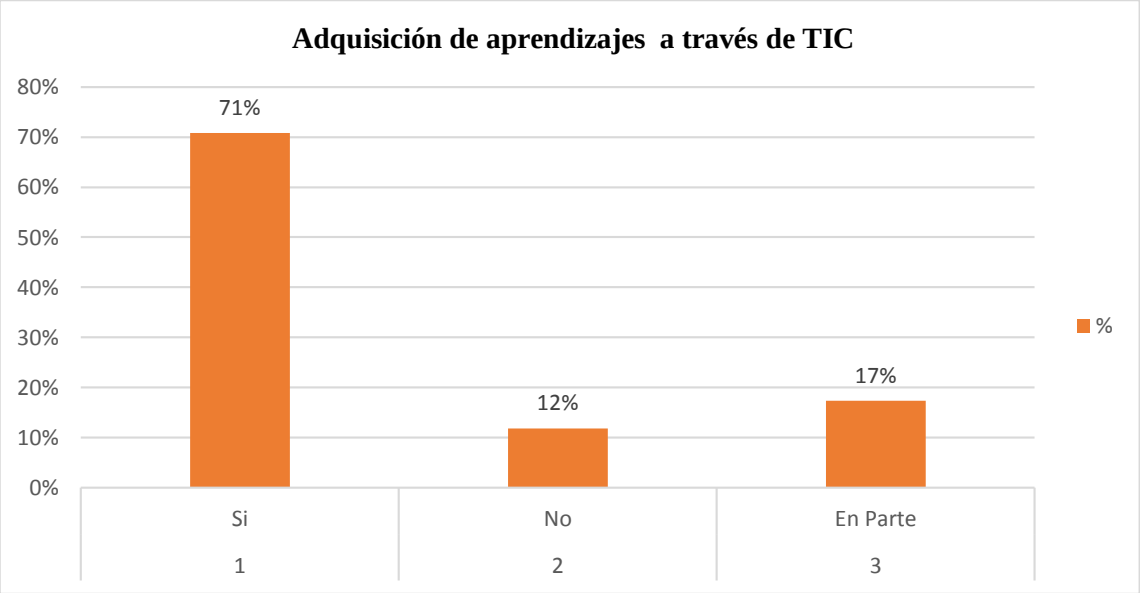
PREGUNTA 2 ¿Cree usted que los recursos tecnológicos te favorecen la adquisición de aprendizajes en las diferentes asignaturas, gracias a todas las actividades y juegos educativos que nos brinda?

Tabla 2. Adquisición de aprendizajes a través de TIC

OP	ITEMS	f	%
1	Si	102	71%
2	No	17	12%
3	En parte	25	17%
	Total	**144**	**100%**

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de bachillerato.
Elaborado por: Juan Carlos Celi Córdova

Figura 2. Adquisición de aprendizajes a través de TIC



Nota: Datos obtenidos de la encuesta realizada a estudiantes.
Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de bachillerato.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En lo que se refiere a la adquisición de aprendizajes con la utilización de los recursos tecnológicos manifiesta con el mayor porcentaje que es el 71% que sí, mientras con un 17% que en parte y finalmente con el 12% que no.

Como manifiesta Morales, E., Ocaña, J., Yánez, H., & Núñez, A. (2021). Los procesos educativos han tenido un gran desarrollo tecnológico, con esto la asimilación del conocimiento se encuentra inmerso en procesos educativos con nuevos entornos de aprendizaje fundamentados en formas actualizadas de enseñar, permitiendo que el aprendizaje y la comunicación también evolucione, la llegada de la pandemia mundial COVID-19 aceleró este proceso de manera exponencial, las instituciones educativas se vieron obligadas a cerrar sus aulas físicas y pasar a aulas virtuales, las cuales debieron renovarse y adaptarse a los cambios que la educación en la enseñanza a nivel de bachillerato lo requiere.

Se puede corroborar que los aprendizajes obtenidos por medio de los recursos tecnológicos, favorecen la asimilación de conocimientos en las diferentes asignaturas de una forma más rápida, debido a que son entretenidas y de fácil acceso a la información.

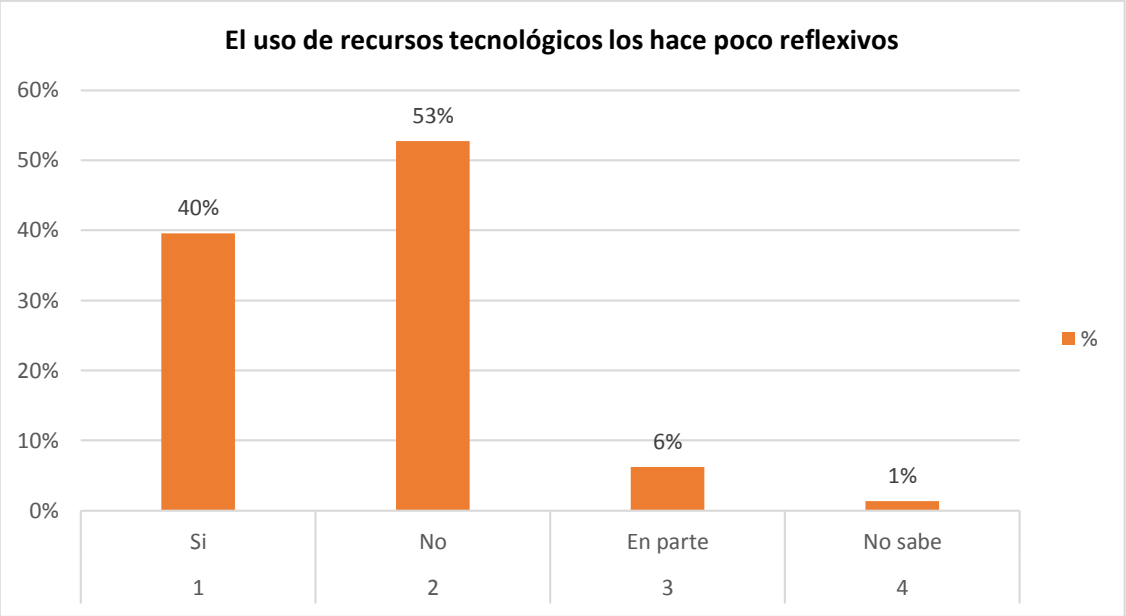
PREGUNTA 3. A tu criterio ¿el uso de recursos tecnológicos nos hace poco reflexivos al momento de utilizarla como apoyo en el aula?

Tabla 3. El uso de recursos tecnológicos nos hace poco reflexivos.

OP	ITEMS	f	%
1	Si	57	40%
2	No	76	53%
3	En parte	9	6%
4	No sabe	2	1%
	Total	**144**	**100%**

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de bachillerato.
Elaborado por: Juan Carlos Celi Córdova

Figura 3. El uso de recursos tecnológicos los hace poco reflexivos.



Nota: Datos obtenidos de la encuesta realizada a estudiantes.
Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de bachillerato.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En lo que se refiere a que la tecnología los hace poco reflexivos manifiestan: en un 53% manifiesta que no y que depende del estudiante como utilice la tecnología y además que si el recurso es audio visual los hace más reflexivos; Con el 40% que si los hace poco reflexivo ya que uno de las principales causa es la distracción, además indican algunos factores más como: Con el 6% manifiestan que en parte ya que no consultan sobre lo que piden y no razonan, además por entretenimiento en otras actividades; Con el 1% indican que no sabe.

Es importante considerar incluir en los procesos de enseñanza contenidos que involucren tecnologías ya que ayudan a desarrollar competencias en los estudiantes cognitivas y digitales. La metodología del aula invertida es una de ellas y uno de los factores más importantes de una clase invertida es el nivel de motivación de los estudiantes para realizar un trabajo significativo fuera de clase (es decir, leer materiales previos a la clase y ver videos) (Abeysekera y Dawson, 2015)

Por lo que podemos mencionar que el uso de las tecnologías a los estudiantes ayuda a desarrollar el aspecto cognitivo y digital; los mantiene motivados con ganas de participar en la siguiente clase.

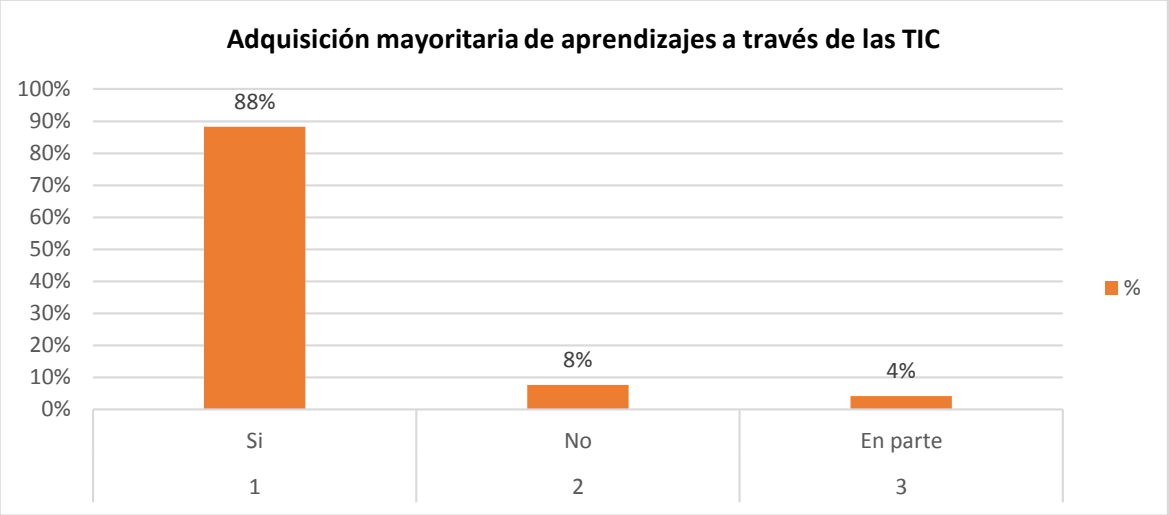
PREGUNTA 4. ¿Considera usted que los recursos tecnológicos permiten una mayor interacción con el conocimiento motivando el proceso de aprendizaje?

Tabla 4. Adquisición mayoritaria de aprendizajes a través de TIC

OP	ITEMS	f	%
1	Si	127	88%
2	No	11	8%
3	En parte	6	4%
	Total	**144**	**100%**

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de bachillerato.
Elaborado por: Juan Carlos Celi Córdova

Figura 4. Adquisición mayoritaria de aprendizajes a través de las TIC



Nota: Datos obtenidos de la encuesta realizada a estudiantes.
Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de bachillerato.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 88% manifiesta que es muy motivador el proceso de aprendizaje con la utilización de los recurso tecnológicos ya que es interactivo y de fácil acceso, además indican que la utilización de recursos audio visuales, textos en línea y buscadores les facilita la comprensión y el acceso a la información de cualquier tema; El 8% indica que no es motivador, ya que no tienen acceso a la tecnología sea por la falta económica o el lugar geográfico donde viven es limitado el acceso; Y finalmente el 4% indica que desconoce el recurso tecnológico.

Como se vio anteriormente Morales, E., Ocaña, J., Yánez, H., & Núñez, A. (2021), indico que los procesos educativos han tenido un gran desarrollo tecnológico, con esto la asimilación del conocimiento se encuentra inmerso en procesos educativos con nuevos

entornos de aprendizaje fundamentados en formas actualizadas de enseñar, permitiendo que el aprendizaje y la comunicación también evolucione.

Para lo cual inferimos que la utilización de recursos tecnológicos a los estudiantes los mantiene motivado debido a que son nuevos entornos de aprendizaje y permite una mejor interacción motivando el proceso de aprendizaje.

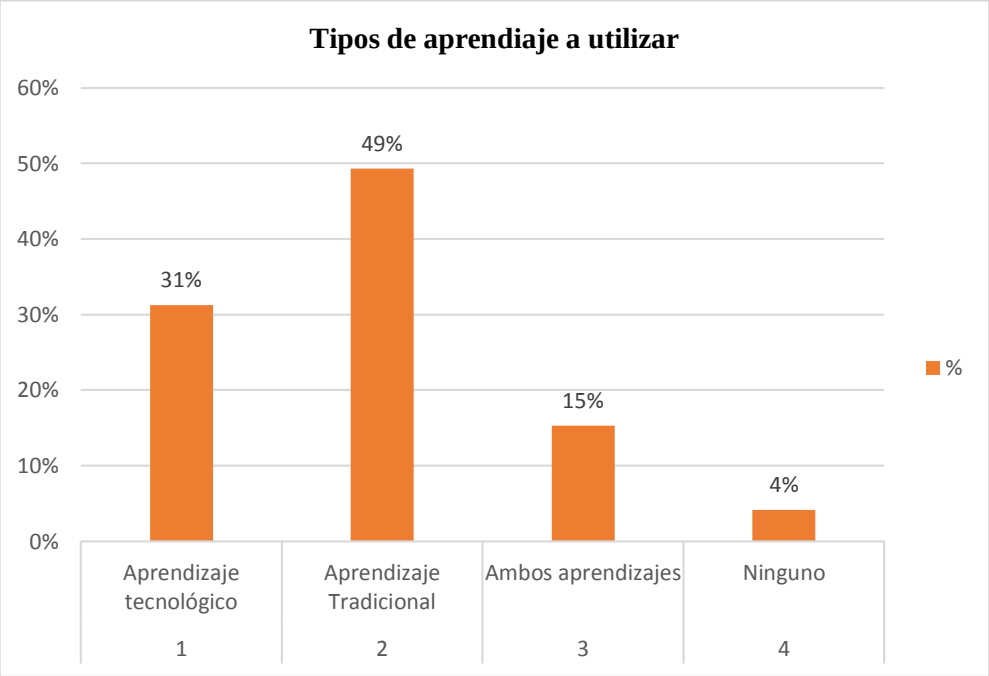
PREGUNTA 5. Si haces una comparación entre la utilización de los recursos tecnológicos y el aprendizaje tradicional. ¿Qué tipo de aprendizaje utilizarías tu para asimilar de mejor manera el conocimiento?

Tabla 5. Tipo de aprendizaje a utilizar

OP	ITEMS	f	%
1	Aprendizaje tecnológico	45	31%
2	Aprendizaje Tradicional	71	49%
3	Ambos aprendizajes	22	15%
4	Ninguno	6	4%
	Total	**144**	**100%**

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de bachillerato.
Elaborado por: Juan Carlos Celi Córdova

Figura 5. Tipo de aprendizaje a utilizar



Nota: Datos obtenidos de la encuesta realizada a estudiantes.
Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de bachillerato.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 49% indica que se inclinaría por el aprendizaje tradicional, ya que en el aula se aprende más porque los docentes explican, además porque no cuentan con el recurso tecnológico de internet en casas y porque los docentes no utilizan ningún tipo de tecnología; El 31% manifiesta que utilizaría el aprendizaje tecnológico porque es más interactivo, menos aburrido ya que los docentes hablan mucho y se podría explicar a través de un video y si algún termino o problema desconocen se puede consultar en internet; El 15% manifiesta que utilizaría ambos ya que la combinación de los dos les ayudaría a comprender mejor el tema que se está desarrollando; y el 4 % hace referencia a ninguno.

Según Panamá, G. (2017). *Prácticas y metodologías educativas tradicionales,* manifiesta que metodologías de enseñanza tradicional es memorística y repetitiva, el material didáctico empleado y la organización de los establecimientos educativos afectan al desarrollo de la educación impidiendo el avance integral.

Según los encuestados y lo que manifiesta el autor los estudiantes se han visto en la obligación de utilizar el aprendizaje tradicional, ya que la institución educativa no brinda las facilidades para poder utilizar los recursos tecnológicos, por lo que hay un desconocimiento sobre estas herramientas y pocos son los que cuentan con dispositivos electrónicos para utilizarlos y de ahí que no podrán aprovechar los beneficios de los recursos tecnológicos.

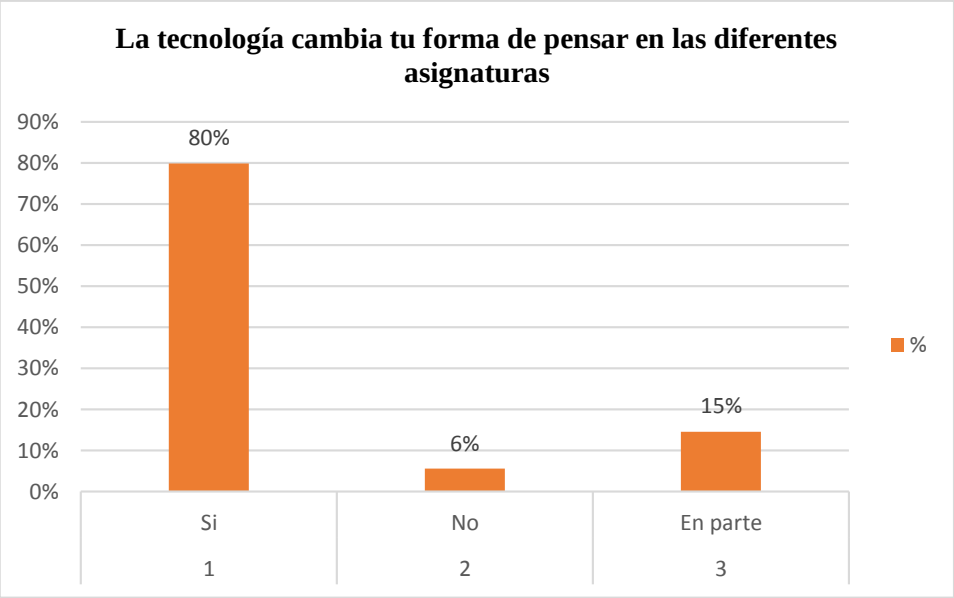
PREGUNTA 6. ¿Es posible que los estudiantes cambien la manera de pensar en aprender gracias al uso de la tecnología para aplicarlo en las diferentes asignaturas?

Tabla 6. La tecnología cambia tu forma de pensar en las diferentes asignaturas.

OP	ITEMS	f	%
1	Si	115	80%
2	No	8	6%
3	En parte	21	15%
	Total	**144**	**100%**

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de bachillerato.
Elaborado por: Juan Carlos Celi Córdova

Figura 6. La tecnología cambia tu forma de pensar en las asignaturas.



Nota: Datos obtenidos de la encuesta realizada a estudiantes.
Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de bachillerato.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 80% manifiesta que sí, porque cambia la forma de pensar, asimilar la información y reflexionar; el 15% manifiesta que en parte ya que depende de la forma como expliquen los docentes los temas de las diferentes asignaturas; y el 6% indica que no cambia la forma de pensar.

Llorente, J., Palmezano, Y., & Romero, N. (2018), indica que para Contreras y González (2013), citado por los autores González y León (2010), el avance tecnológico, y especialmente las tecnologías de la información y la comunicación, ha influido en muchos campos, uno de los cuales es el sector educativo, en el que es posible apreciar algunos cambios, como los casos del tablero y el marcador, que han sido reemplazados por los proyectores de multimedia (video beam), así como las carteleras y los centros de copiado, que fueron reemplazados por el espacio virtual o los correos electrónicos, que posibilitan mantener una comunicación en tiempo real.

Lo que manifiesta el autor con lo que manifiestan los encuestados, hace referencia a que los recursos tecnológicos o a la tecnología ayuda de manera positiva, ya que el aprendizaje lo hace más dinámico e interactivo por la facilidad de acceder a la información y su uso.

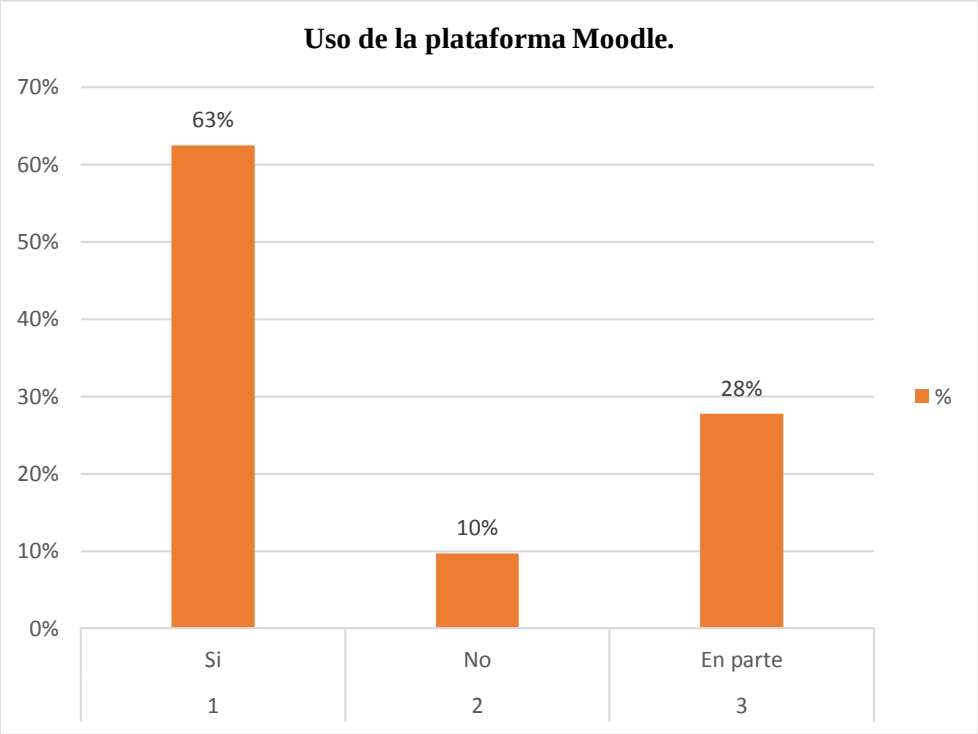
PREGUNTA 7. Para asimilar el conocimiento de mejor manera utilizarías la plataforma Moodle.

Tabla 7. Uso de la plataforma Moodle

OP	ITEMS	f	%
1	Si	90	63
2	No	14	10
3	En parte	40	28
	Total	**144**	**100%**

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de bachillerato.
Elaborado por: Juan Carlos Celi Córdova

Figura 7. Uso de la plataforma Moodle.



Nota: Datos obtenidos de la encuesta realizada a estudiantes.
Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de bachillerato.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En lo que se refiere a la asimilación del conocimiento el 63% manifiesta que sí; El 28% que en parte y el 10% que no.

En el artículo de la Universidad Politécnica de Madrid de los autores Juan V. Conde Vides, Jorge García Rodríguez, Juan, José Moreno López, Pablo Luis Muñoz Solís y Humberto Ramos Martínez, manifiestan que la plataforma Moodle por ser un gestor de ficheros y manejador de archivos, facilitará el uso de los recursos para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Concluimos que el uso de la plataforma Moodle, facilita el acceso a recursos desde cualquier dispositivo tecnológico lo que permite una mejora en la asimilación de los conocimientos ya sea a través de recursos visuales o textos.

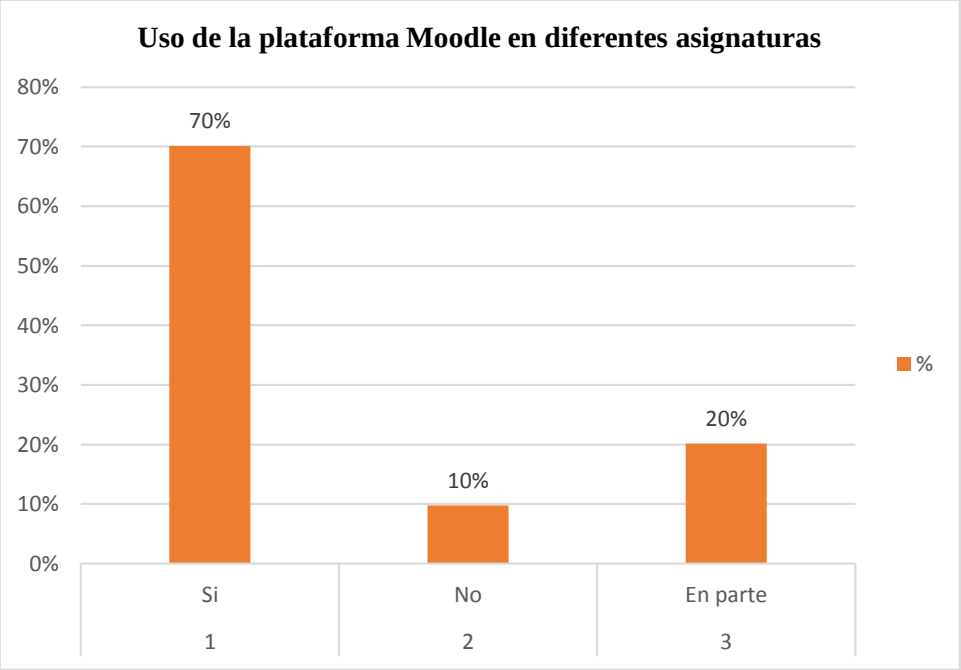
PREGUNTA 8. ¿Te gustaría aplicar la plataforma Moodle en las diferentes asignaturas como una alternativa en tu aprendizaje?

Tabla 8. Uso de la plataforma Moodle en diferentes asignaturas

OP	ITEMS	f	%
1	Si	101	70%
2	No	14	10%
3	En parte	29	20%
	Total	**144**	**100%**

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de bachillerato.
Elaborado por: Juan Carlos Celi Córdova

Figura 8. Uso de la plataforma Moodle en diferentes asignaturas



Nota: Datos obtenidos de la encuesta realizada a estudiantes.
Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de bachillerato.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 70% manifiesta que si le gustaría utilizar la plataforma Moodle para mejorar su aprendizaje; 20% manifiesta que en parte y el 10% indica que no.

Como se mencionó en el artículo de la Universidad Politécnica de Madrid, Moodle permite la Administración de actividades y recursos, gestión de curso, gestión de estudiantes, gestión de calificaciones, gestión de contenidos, etc.

Referenciando lo del autor y encuestados, Moodle permite administrar varias asignaturas que se las denomina curso, por lo cual se puede aplicar a la malla curricular para bachillerato, lo que permitirá a los estudiantes llevar de una forma organizada sus estudios.

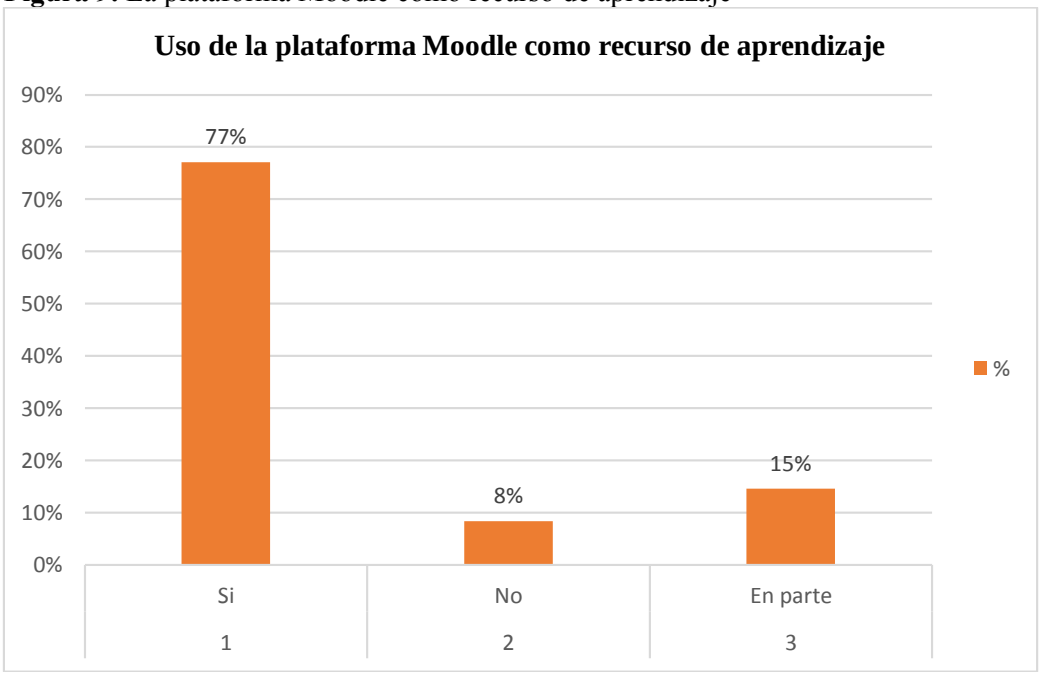
PREGUNTA 9. A tu criterio la plataforma Moodle le ayudaría a colocar diferentes recursos para que después sean calificados por tu docente sean estos textos, videos, evaluaciones de forma automática y así llevar un registro ordenado de las actividades propuestas en la asignatura. ¿Le gustaría utilizar este tipo de recursos?

Tabla 9. Uso de la plataforma Moodle como recurso de aprendizaje

OP	ITEMS	f	%
1	Si	111	77%
2	No	12	8%
3	En parte	21	15%
	Total	144	100%

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de bachillerato.
Elaborado por: Juan Carlos Celi Córdova

Figura 9. La plataforma Moodle como recurso de aprendizaje



Nota: Datos obtenidos de la encuesta realizada a estudiantes.
Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de bachillerato.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 77% manifiesta que sí; El 15% En parte; El 8% indica que no.

Como se mencionó en la pregunta anterior lo que hace referencia en el artículo de la Universidad Politécnica de Madrid y lo de los encuestados, si sería factible utilizar la

plataforma Moodle por la rapidez que se tiene en subir la información y la obtención de resultados.

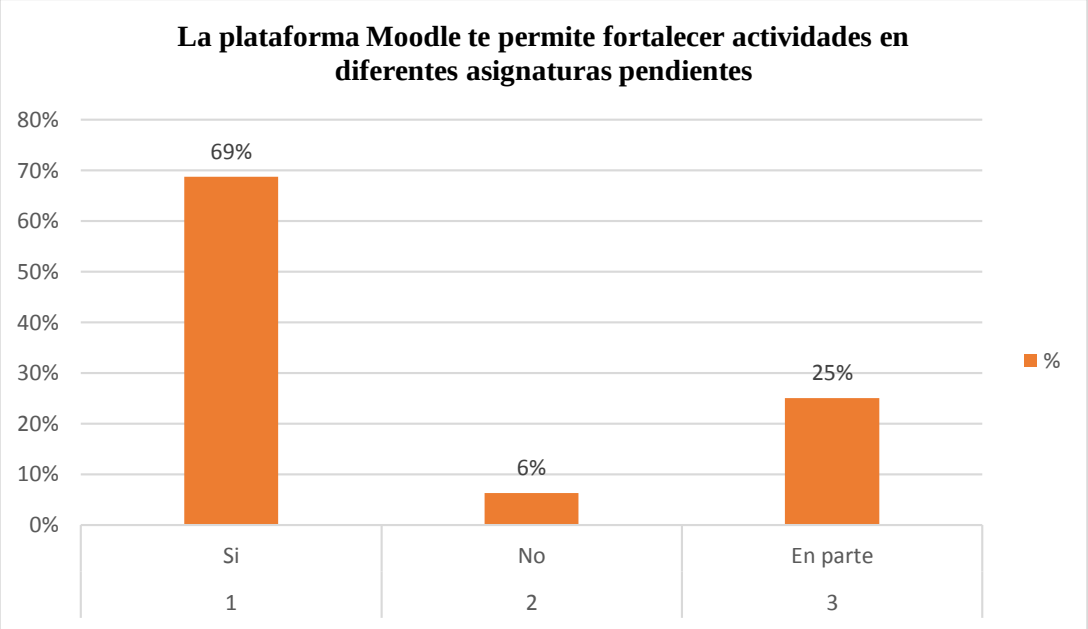
PREGUNTA 10. De acuerdo a su criterio la plataforma Moodle le ayuda a fortalecer alguna actividad que quedo pendiente en la clase tradicional. ¿Estaría dispuesto a utilizarla?

Tabla 10. Moodle te permite fortalecer actividades asignaturas pendientes

OP	ITEMS	f	%
1	Si	99	69%
2	No	9	6%
3	En parte	36	25%
	Total	**144**	**100%**

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de bachillerato.
Elaborado por: Juan Carlos Celi Córdova

Figura 10. Fortalecimiento en diferentes asignaturas



Nota: Datos obtenidos de la encuesta realizada a estudiantes.
Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de bachillerato.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 69% manifiesta que sí; El 25% indica que en parte; El 6% manifiesta que no.

Asunción, S. (2019). Metodologías Activas: manifiesta que el aprendizaje y el conocimiento amerita de metodologías activas para potenciar el talento humano para crear experiencias significativas, nuevas formas de aprender, comunicar, valorar y empalmar con la realidad, es decir, cambios en su relación con el conocimiento que, a vez, impulsan

transformaciones educativas, haciéndolo de forma interactiva y activa para que a través de la experiencia, docentes y estudiantes tengan una formación constructiva, lo que permite: mejorar la comunicación, desarrollar conocimientos, habilidades y competencias y finalmente la creación de ambientes positivos para el aprendizaje significativo a través de la lúdica, tecnología, innovación, creatividad y otros.

Según los resultados de la encuesta y haciendo referencia a lo del autor el uso de la plataforma Moodle permitirá fortalecer los conocimientos que no se terminaron en el aprendizaje tradicional y no solo de los estudiantes que están presentes sino, los estudiantes que por algún motivo no pudieron asistir presencialmente a esa clase.

ENCUESTA APLICADA A LOS DOCENTES

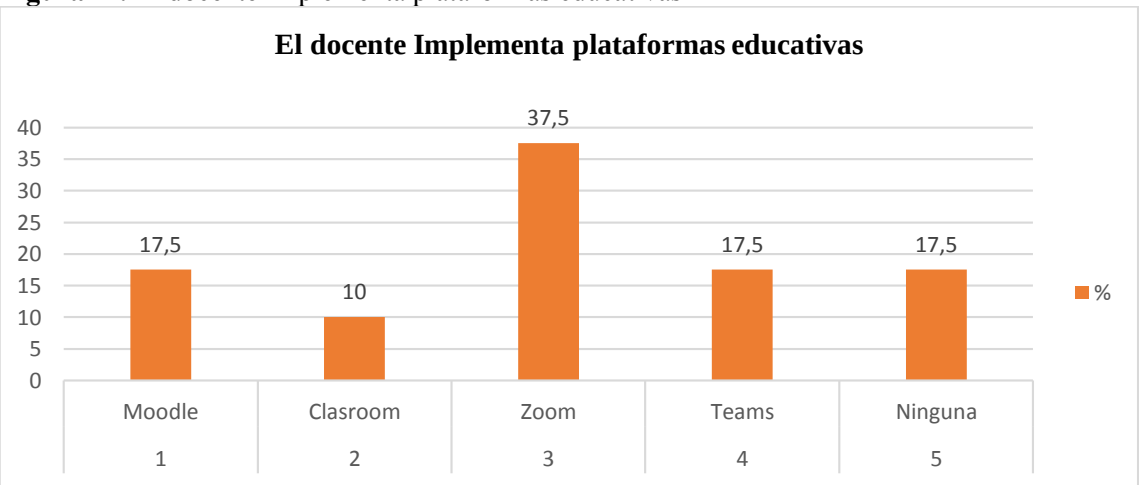
PREGUNTA 1. En tu proceso de enseñanza el docente en clase implementa plataformas educativas como.

Tabla 11. El docente Implementa plataformas educativas

OP	ITEMS	f	%
1	Moodle	7	17,5%
2	Clasroom	4	10%
3	Zoom	15	37,5%
4	Teams	7	17,5%
5	Ninguna	7	17,5%
	Total	**40**	**100%**

Fuente: Encuesta realizada a docentes de bachillerato.
Elaborado por: Juan Carlos Celi Córdova

Figura 11. El docente Implementa plataformas educativas



Nota: Datos obtenidos de la encuesta realizada a docentes.
Fuente: Encuesta aplicada a docentes de bachillerato.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En cuanto a la aplicación de plataformas educativas, el 37,5% de los encuestados manifiesta que usa Zoom, mientras que el 17,5% señala que utiliza Moodle, Teams y ninguna y finalmente con el 10% manifiestan que no utilizan ninguna plataforma, porque la institución no les brinda el acceso a Internet y el uso de laboratorio de computación.

Para Cervantes, Mónica Luz en su revista que habla de la importancia de las plataformas virtuales de las TIC, menciona que cada día se hace más real el uso de herramientas tecnológicas y plataformas virtuales en la enseñanza, que combinan la enseñanza presencial con la tecnología no presencial, denominada Aprendizaje Semipresencial o Modelo Híbrido, siendo su término en inglés Blended Learning (Marsh, 2003). En palabras de Sangrá (2003) "el mejor sistema que mejor se adapta a las necesidades y posibilidades de los estudiantes en formación y su efectividad dependerá de su diseño y correcta implementación". Sin embargo, el modelo híbrido, requiere de un proceso de adaptación en una doble vertiente: por una parte, adaptaciones en estas herramientas para responder mejor a las situaciones de enseñanza presencial y por otra, la forma como la enseñanza presencial se verá transformada por la utilización de estos nuevos recursos (Palomo, R., Ruíz, J., Sánchez, J., 2006)

Los docentes encuestados concuerdan con el autor en que la tecnología hoy en día es muy importante y que ha diferencia con sus estudiantes ellos si utilizan plataformas digitales para su auto preparación, planificación y utilización de recursos en el aula, lo que no pueden aplicar o utilizar estos recursos, debido a la falta de internet y de acceso a laboratorios de computación, pero en casa lo utilizan con mayor frecuencia.

PREGUNTA 2. ¿Cree usted que los recursos tecnológicos te favorecen la adquisición de aprendizajes en las diferentes asignaturas, gracias a todas las actividades y juegos educativos que nos brinda?

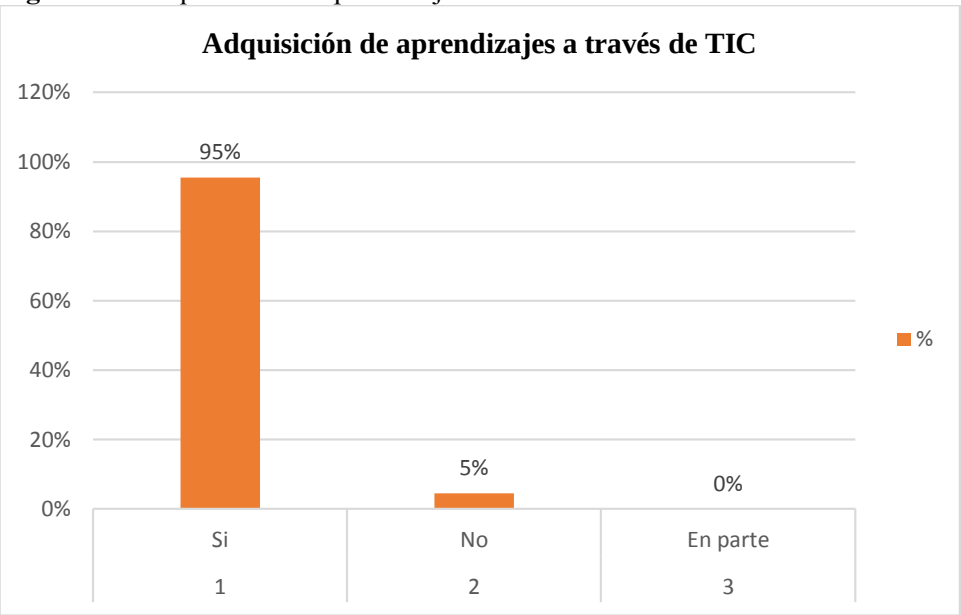
Tabla 12. Adquisición de aprendizajes a través de TIC.

OP	ITEMS	f	%
1	Si	21	95%
2	No	1	5%
3	En Parte	0	0%
	Total	**22**	**100%**

Fuente: Encuesta realizada a docentes de bachillerato.

Elaborado por: Juan Carlos Celi Córdova

Figura 12. Adquisición de aprendizajes a través de TIC



Nota: Datos obtenidos de la encuesta realizada a docentes.
Fuente: Encuesta aplicada a docentes de bachillerato.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En lo que se refiere a la adquisición de aprendizajes con la utilización de los recursos tecnológicos manifiesta con el mayor porcentaje que es el 95% que sí, mientras que con el 5% que no y finalmente con un 0% que en parte.

Como manifiesta Morales, E., Ocaña, J., Yánez, H., & Núñez, A. (2021). Los procesos educativos han tenido un gran desarrollo tecnológico, con esto la asimilación del conocimiento se encuentra inmerso en procesos educativos con nuevos entornos de aprendizaje fundamentados en formas actualizadas de enseñar, permitiendo que el aprendizaje y la comunicación también evolucione, la llegada de la pandemia mundial COVID-19 aceleró este proceso de manera exponencial, las instituciones educativas se vieron obligadas a cerrar sus aulas físicas y pasar a aulas virtuales, las cuales debieron renovarse y adaptarse a los cambios que la educación en la enseñanza a nivel de bachillerato lo requiere.

Los docentes encuestados manifiestan que lo que manifiesta el autor de la descripción anterior es muy acertada, ya que la tecnología llama la atención del estudiante, lo que facilita la capacidad de interpretación y razonamiento de la actividad que se desea desarrollar.

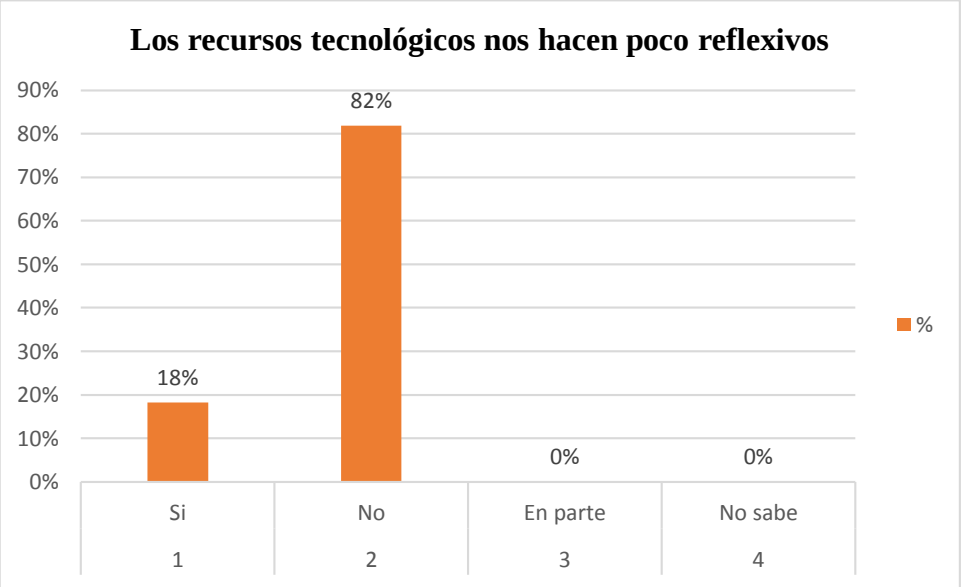
PREGUNTA 3. De acuerdo a su criterio ¿el uso de recursos tecnológicos nos hace poco reflexivos al momento de utilizarla como apoyo en el aula?

Tabla 13. Los recursos tecnológicos nos hacen poco reflexivos.

OP	ITEMS	f	%
1	Si	4	18%
2	No	18	82%
3	En parte	0	0%
4	No sabe	0	0%
	Total	**22**	**100%**

Fuente: Encuesta realizada a docentes de bachillerato.
Elaborado por: Juan Carlos Celi Córdova

Figura 13. Los recursos tecnológicos nos hacen poco reflexivos



Nota: Datos obtenidos de la encuesta realizada a docentes.
Fuente: Encuesta aplicada a docentes de bachillerato.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En lo que se refiere a que la tecnología los hace poco reflexivos manifiestan: en un 18% que si nos hace poco reflexivo ya que uno de las principales causa es la distracción, además indican algunos factores más como: consultan sobre un tema que se está tratando y dicen textualmente como esta en internet y no razonan, además por entretenimiento en otras actividades; Con el 82% indican que no ya que manifiestan que si se utiliza la tecnología de forma adecuada nos hará más interactivos, más lúdicos y más dinámicas las clases y además que si el recurso es audio visual los hace más reflexivos; y finalmente con el 0% indica que en parte y que no sabe.

(Abeysekera y Dawson, 2015), manifiesta que Es importante considerar incluir en los procesos de enseñanza contenidos que involucren tecnologías ya que ayudan a desarrollar competencias en los estudiantes cognitivas y digitales. La metodología del aula invertida es una de ellas y uno de los factores más importantes de una clase invertida es el nivel de motivación de los estudiantes para realizar un trabajo significativo fuera de clase (es decir, leer materiales previos a la clase y ver videos)

Los docentes manifiestan y corroborando con lo que dice el autor, que los recursos tecnológicos por su interactividad y por la forma visual que se presentan, al estudiante lo vuelve más imaginario, más observador, más investigativos y por ende más reflexionador.

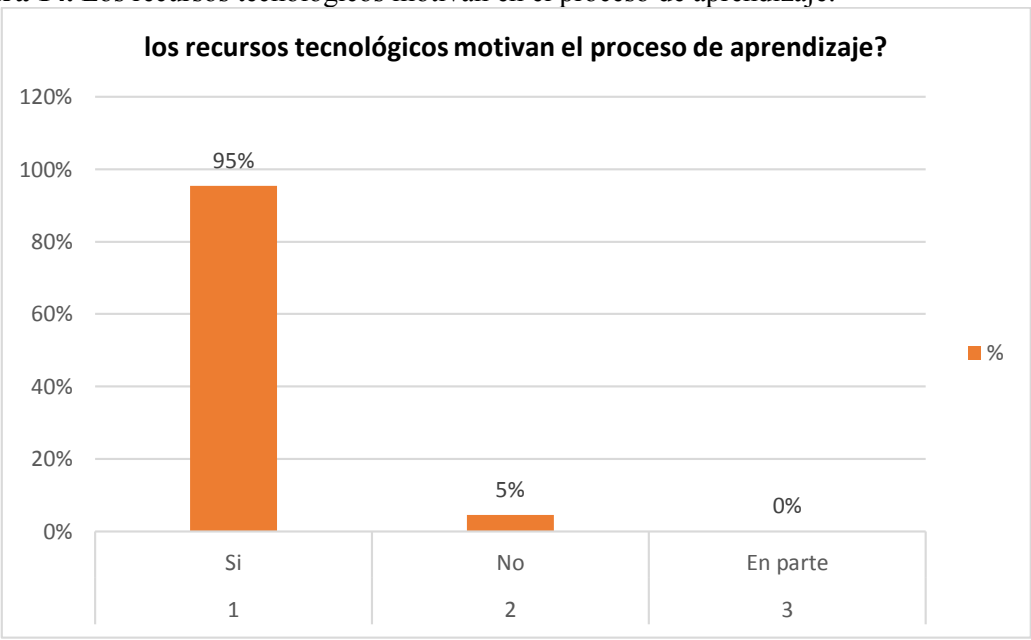
PREGUNTA 4. ¿Considera usted que los recursos tecnológicos permiten una mayor interacción con el conocimiento motivando el proceso de aprendizaje?

Tabla 14. Los recursos tecnológicos motivan el proceso de aprendizaje.

OP	ITEMS	f	%
1	Si	21	95%
2	No	1	5%
3	En parte	0	0%
	Total	**22**	**100%**

Fuente: Encuesta realizada a docentes de bachillerato.
Elaborado por: Juan Carlos Celi Córdova

Figura 14. Los recursos tecnológicos motivan en el proceso de aprendizaje.



Nota: Datos obtenidos de la encuesta realizada a docentes.
Fuente: Encuesta aplicada a docentes de bachillerato.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 95% manifiesta que es muy motivador el proceso de aprendizaje con la utilización de los recurso tecnológicos ya que es interactivo y de fácil acceso, además indican que la utilización de recursos audio visuales, textos en línea y buscadores les facilita la comprensión y el acceso a la información de cualquier tema; El 5% indica que no es motivador, ya que no tienen acceso a la tecnología sea por la falta económica o el lugar geográfico donde viven es limitado el acceso; Y finalmente el 0% indica que no le gusta el uso del recurso tecnológico.

Morales, E., Ocaña, J., Yánez, H., & Núñez, A. (2021), indico que los procesos educativos han tenido un gran desarrollo tecnológico, con esto la asimilación del conocimiento se encuentra inmerso en procesos educativos con nuevos entornos de aprendizaje fundamentados en formas actualizadas de enseñar, permitiendo que el aprendizaje y la comunicación también evolucione.

Los avances tecnológicos llaman la atención de todos y en especial de los estudiantes, la interacción ayuda a mantener la motivación del estudiante, es así que si la clase no se concluye, ellos piden ayuda de algún recurso visual para poder concluir el tema.

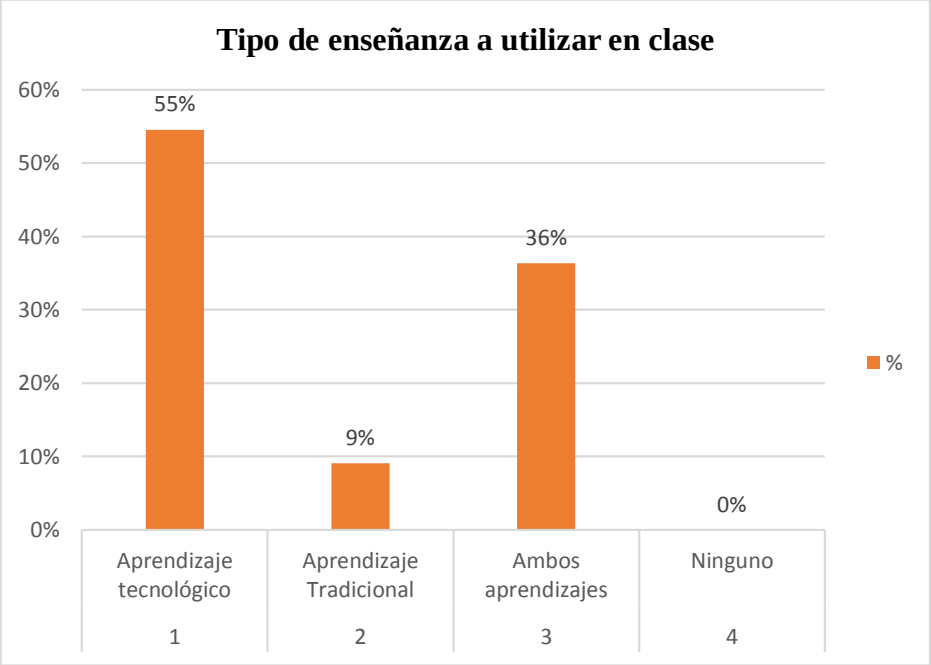
PREGUNTA 5. Si haces una comparación entre la utilización de los recursos tecnológicos y el aprendizaje tradicional. ¿Qué tipo de aprendizaje utilizarías tu para asimilar de mejor manera el conocimiento

Tabla 15. Tipo de enseñanza a utilizar en clase

OP	ITEMS	f	%
1	Aprendizaje tecnológico	12	55%
2	Aprendizaje Tradicional	2	9%
3	Ambos aprendizajes	8	36%
4	Ninguno	0	0%
	Total	**22**	**100%**

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de bachillerato.
Elaborado por: Juan Carlos Celi Córdova

Figura 15. Tipo de enseñanza a utilizar en clase



Nota: Datos obtenidos de la encuesta realizada a docentes.
Fuente: Encuesta aplicada a docentes de bachillerato.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 55% manifiesta que utilizaría el aprendizaje tecnológico porque es más interactivo, y se potencia más los procesos de enseñanza aprendizaje y se da información actualizada; El 9% indica que se inclinaría por el aprendizaje tradicional, ya que en el aula el docente explica el tema que se está tratando y los estudiantes despejan cualquier inquietud, además porque en la institución no proporcionan el recurso tecnológico de internet y porque algunos docentes no utilizan ningún tipo de tecnología; El 36% manifiesta que utilizaría ambos ya que la combinación de los dos les ayudaría a comprender mejor el tema que se está desarrollando; y el 0% hace referencia a ninguno.

Según Panamá, G. (2017). *Prácticas y metodologías educativas tradicionales,* manifiesta que metodologías de enseñanza tradicional es memorística y repetitiva, el material didáctico empleado y la organización de los establecimientos educativos afectan al desarrollo de la educación impidiendo el avance integral.

Los docentes encuestados concuerdan con el autor, el aprendizaje tecnológico al estudiante lo prepara con anterioridad sobre el tema que se va a tratar en una clase, lo vuelve más investigativo y más participativo en la clase.

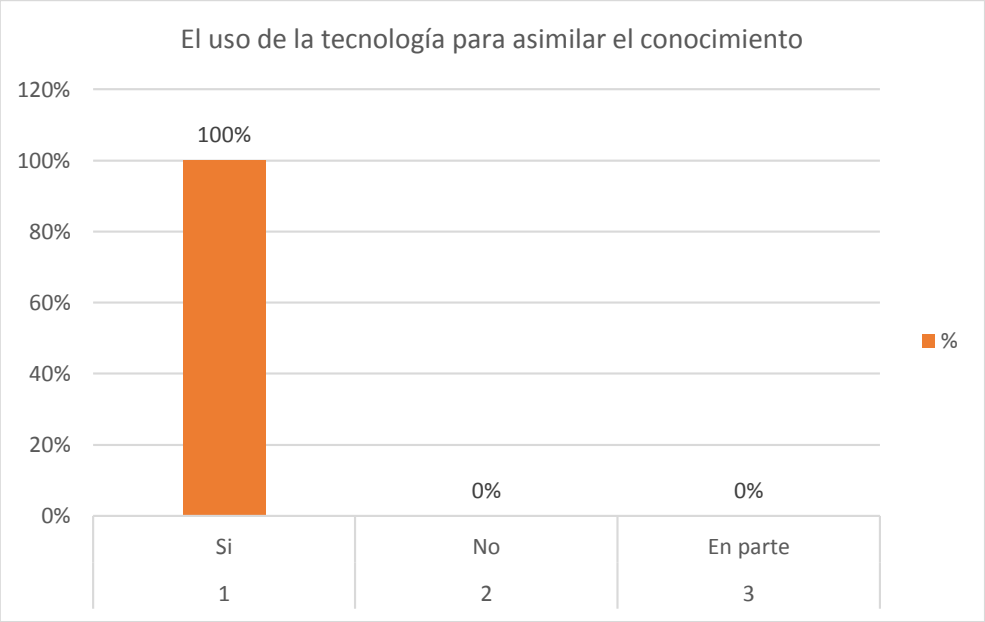
PREGUNTA 6. ¿Es posible que los estudiantes cambien la manera de asimilar en aprender gracias al uso de la tecnología para aplicarlo en las diferentes asignaturas?

Tabla 16. El uso de la tecnología para asimilar el conocimiento.

OP	ITEMS	f	%
1	Si	22	100%
2	No	0	0%
3	En parte	0	0%
	Total	22	100%

Fuente: Encuesta realizada a docentes de bachillerato.
Elaborado por: Juan Carlos Celi Córdova

Figura 16. El uso de la tecnología para asimilar el conocimiento.



Nota: Datos obtenidos de la encuesta realizada a docentes.
Fuente: Encuesta aplicada a docentes de bachillerato.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% manifiesta que sí porque cambia la forma de pensar, asimilar la información y reflexionar; y el 0% indica que no y en parte ya que depende de la forma como expliquen el docente su asignatura.

Llorente, J., Palmezano, Y., & Romero, N. (2018), indica que para Contreras y González (2013), citado por los autores González y León (2010), el avance tecnológico, y especialmente las tecnologías de la información y la comunicación, ha influido en muchos campos, uno de los cuales es el sector educativo, en el que es posible apreciar algunos cambios, como los casos del tablero y el marcador, que han sido reemplazados por los proyectores de multimedia (video beam), así como las carteleras y los centros de copiado,

que fueron reemplazados por el espacio virtual o los correos electrónicos, que posibilitan mantener una comunicación en tiempo real.

Comparando con lo que dice el autor, el avance tecnológico influye mucho en la educación, es así que los estudiantes utilizan la tecnología para exponer sus trabajos, realizándolos de manera creativa y utilizando el correo electrónico como medio de sustento de su trabajo realizado para su calificación.

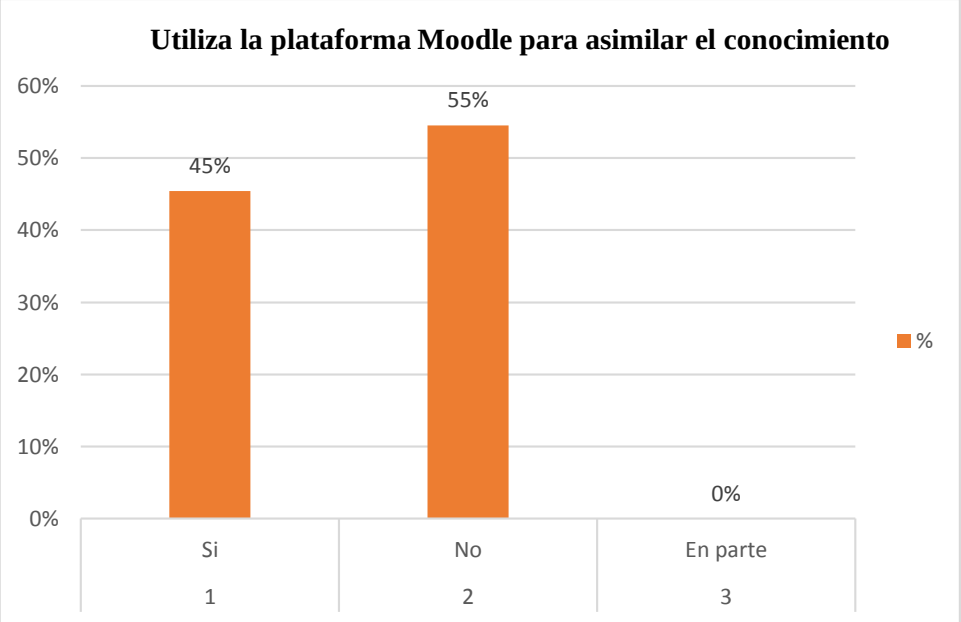
PREGUNTA 7. Para asimilar el conocimiento de mejor manera utilizarías la plataforma Moodle.

Tabla 17. Utiliza la plataforma Moodle para asimilar el conocimiento.

OP	ITEMS	f	%
1	Si	10	45%
2	No	12	55%
3	En parte	0	0%
	Total	**22**	**100%**

Fuente: Encuesta realizada a docentes de bachillerato.
Elaborado por: Juan Carlos Celi Córdova

Figura 17. Utiliza la plataforma Moodle para asimilar el conocimiento.



Nota: Datos obtenidos de la encuesta realizada a docentes.
Fuente: Encuesta aplicada a docentes de bachillerato.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En lo que se refiere a la asimilación del conocimiento el 45% manifiesta que sí; El 55% que no y el 0% que en parte

En el artículo de la Universidad Politécnica de Madrid de los autores Juan V. Conde Vides, Jorge García Rodríguez, Juan, José Moreno López, Pablo Luis Muñoz Solís y Humberto Ramos Martínez, manifiestan que la plataforma Moodle por ser un gestor de ficheros y manejador de archivos, facilitará el uso de los recursos para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Los docentes manifiestan que tendrían que utilizar la plataforma Moodle para ver resultados, lo que, si manifiestan que al tratarse de un recurso tecnológico en línea, gratuito y que permite la gestión de recursos, permitirá al estudiante encontrar de forma organizada y detallada cada uno de los recursos que el docente pueda proporcionar, lo que permite que el alumno tenga de forma asimilada cada contenido que se ha ido tratando.

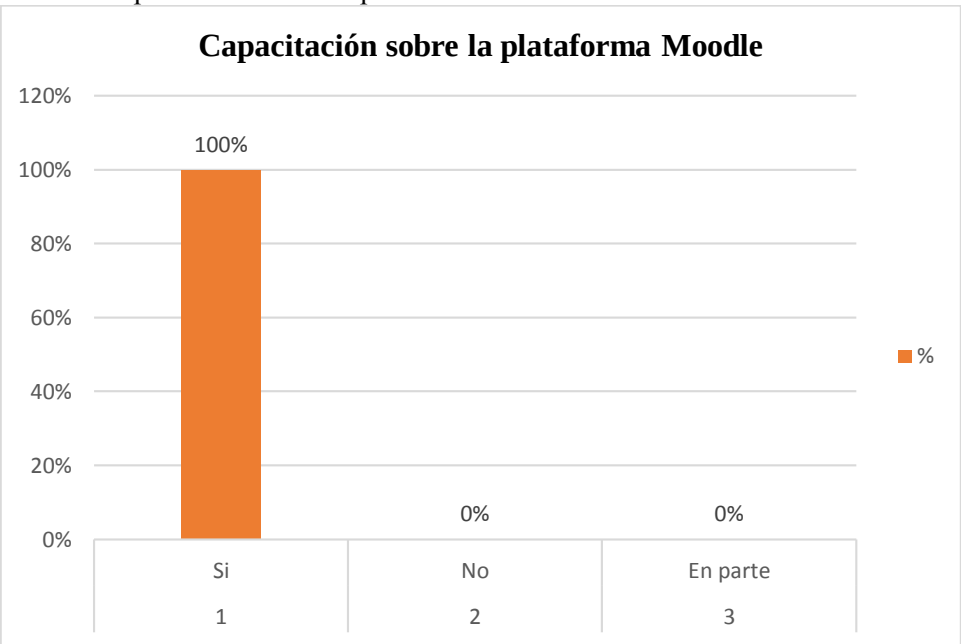
PREGUNTA 8. De e acuerdo a su criterio ¿Le gustaría recibir capacitación en este tema?

Tabla 18. Capacitación sobre la plataforma Moodle

OP	ITEMS	f	%
1	Si	22	100%
2	No	0	0%
3	En parte	0	0%
	Total	**22**	**100%**

Fuente: Encuesta realizada a docentes de bachillerato.
Elaborado por: Juan Carlos Celi Córdova

Figura 18. Capacitación sobre la plataforma Moodle



Nota: Datos obtenidos de la encuesta realizada a docentes.
Fuente: Encuesta aplicada a docentes de bachillerato.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% manifiesta que si le gustaría utilizar la plataforma Moodle para mejorar su aprendizaje; y con el 0% indica que no y en parte porque no puede utilizar este recurso.

Como se mencionó en el artículo de la Universidad Politécnica de Madrid, Moodle permite la Administración de actividades y recursos, gestión de curso, gestión de estudiantes, gestión de calificaciones, gestión de contenidos, etc.

Los docentes encuestados que imparten sus conocimientos en las diferentes áreas, manifiestan que, si es un gestor de recursos, calificaciones, contenidos, les gustaría aplicar la plataforma Moodle para llevar un registro digital de sus contenidos y mejorar el proceso enseñanza aprendizaje aplicado con la tecnología.

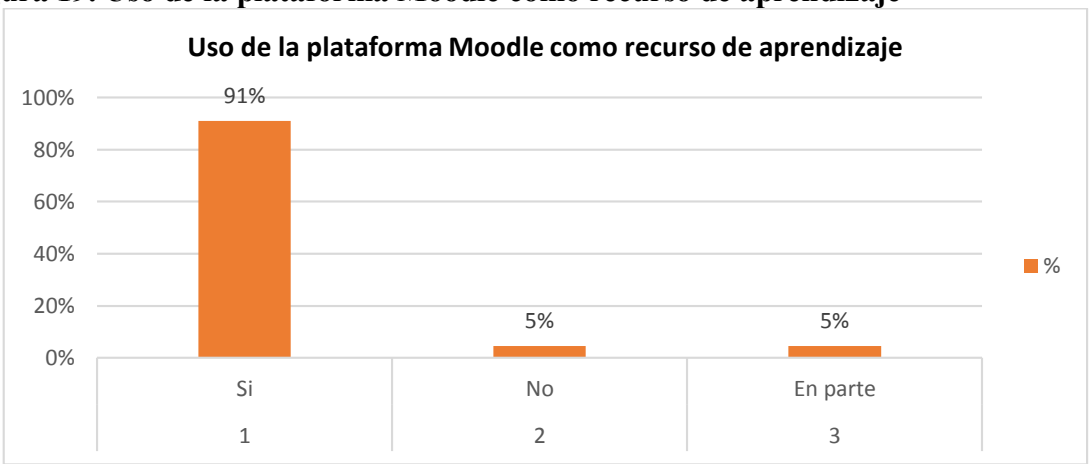
PREGUNTA 9. La plataforma Moodle le ayudaría a colocar recursos como: textos, videos, evaluaciones de calificación automática, diferentes trabajos, para así llevar un registro ordenado de todo lo propuesto durante el periodo lectivo. ¿Le gustaría utilizar este tipo de recursos?

Tabla 19. Uso de la plataforma Moodle como recurso de aprendizaje

OP	ITEMS	f	%
1	Si	20	91%
2	No	1	5%
3	En parte	1	5%
	Total	22	100

Fuente: Encuesta realizada a docentes de bachillerato.
Elaborado por: Juan Carlos Celi Córdova

Figura 19. Uso de la plataforma Moodle como recurso de aprendizaje



Nota: Datos obtenidos de la encuesta realizada a docentes.
Fuente: Encuesta aplicada a docentes de bachillerato.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 91% manifiesta que sí; El 5% indica que no y en parte.

Como se mencionó en la pregunta anterior lo que hace referencia en el artículo de la Universidad Politécnica de Madrid y los docentes encuestados, si sería factible utilizar la plataforma Moodle por la rapidez que se tiene en subir la información y la obtención de resultados.

Los docentes indican que el recurso tecnológico siempre ayudará a optimizar los procesos manuales, es por ello que la plataforma sería de mucha ayuda para colocar varios recursos y no tener que estar personalizando un mensaje por WhatsApp a cada estudiante, tener que estar dictando un banco de preguntas para sus evaluaciones etc.

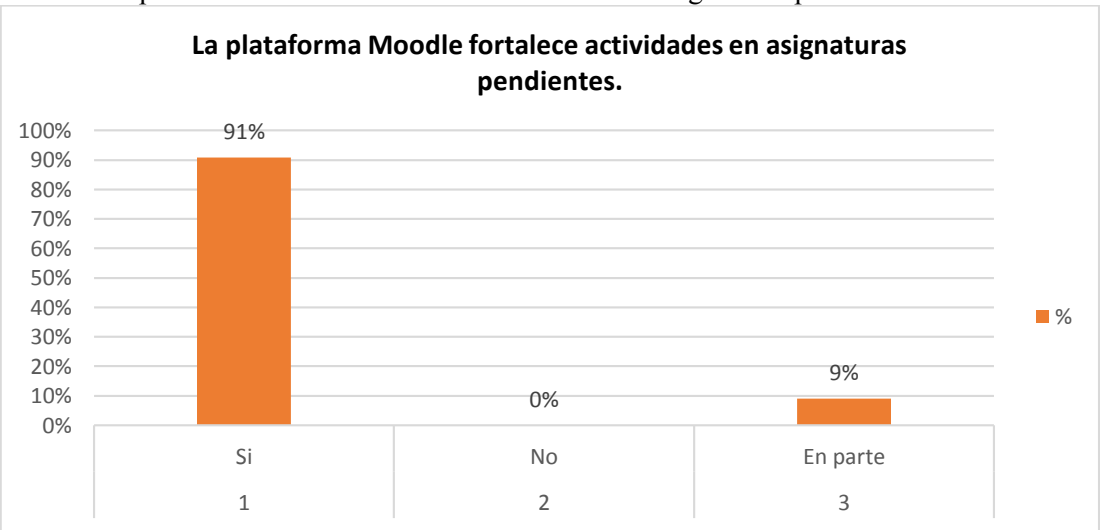
PREGUNTA 10. De acuerdo a su criterio la plataforma Moodle le ayuda a fortalecer alguna actividad que quedo pendiente en la clase tradicional. ¿Estaría dispuesto a utilizarla?

Tabla 20. La plataforma Moodle fortalece actividades en asignaturas pendientes.

OP	ITEMS	f	%
1	Si	20	91%
2	No	0	0%
3	En parte	2	9%
	Total	**22**	**100%**

Fuente: Encuesta realizada a docentes de bachillerato.
Elaborado por: Juan Carlos Celi Córdova

Figura 20. La plataforma Moodle fortalece actividades en asignaturas pendientes.



Nota: Datos obtenidos de la encuesta realizada a docentes.
Fuente: Encuesta aplicada a docentes de bachillerato.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 69% manifiesta que sí; El 9% manifiesta que en parte 0% indica que no

Asunción, S. (2019). Metodologías Activas: manifiesta que el aprendizaje y el conocimiento amerita de metodologías activas para potenciar el talento humano para crear experiencias significativas, nuevas formas de aprender, comunicar, valorar y empalmar con la realidad, es decir, cambios en su relación con el conocimiento que, a vez, impulsan transformaciones educativas, haciéndolo de forma interactiva y activa para que a través de la experiencia, docentes y estudiantes tengan una formación constructiva, lo que permite: mejorar la comunicación, desarrollar conocimientos, habilidades y competencias y finalmente la creación de ambientes positivos para el aprendizaje significativo a través de la lúdica, tecnología, innovación, creatividad y otros.

Los docentes manifiestan que el Ministerio pide innovación como dice el autor, y la innovación se la hace investigando y una de las fuentes que ayuda a esto son los recursos tecnológicos, es por ello que el tiempo que dedican a una clase es muy escaso, se requiere de un complemento que le permita al estudiante continuar con lo que falto ver en la clase tradicional, es por ello que si se tiene la plataforma Moodle se podrá fortalecer y concluir lo aprendido en clases.

7. Discusión

La presente investigación está dirigida a contribuir al mejoramiento, la creación y desarrollo de una guía didáctica para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje a través de la plataforma Moodle para los estudiantes de Bachillerato General Unificado en la Unidad Educativa Ovidio Decroly.

Bajo esta perspectiva, se plantearon tres objetivos específicos, para responder a la pregunta de investigación, los cuales, se detallan a continuación:

Objetivo uno: Identificar la plataforma virtual Moodle para mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes; Ante lo cual se tomó como referencia la preguntas 1, 2, 3 de los alumnos y las preguntas 1,2,3 de los docentes. 1. En el proceso de aprendizaje durante su hora clase implementa plataformas educativas como Moodle, Classroom, Zoom, Teams, Ninguna. 2. ¿Cree usted que los recursos tecnológicos favorecen la adquisición de aprendizajes, gracias a todas las actividades y juegos educativos que brinda? ¿Por qué? Nada, Poco, Bien, Muy bien. 3. ¿Piensa usted que el uso de recursos tecnológicos nos hace poco reflexivos al momento de utilizarla como apoyo en el aula?; y la de los docentes: 1. En el proceso de enseñanza en la hora clase implementa plataformas educativas como. Moodle, Classroom, Zoom, Teams, Ninguna, 2. ¿Cree usted que los recursos tecnológicos favorecen la adquisición de aprendizajes, gracias a todas las actividades y juegos educativos que brinda? Nada, Poco, Bien, Muy bien, y 3. ¿Piensa usted que el uso de recursos tecnológicos nos hace poco reflexivos al momento de utilizarla como apoyo en el aula?

Ante lo cual se deduce que tanto los alumnos como los docentes, si utilizan recursos tecnológicos en una escala mínima en el proceso de enseñanza - aprendizaje, es así que utilizaron la plataforma Zoom en el tiempo de pandemia, pero que no les gustaba porque era muy limitado el tiempo de conexión, con el retorno a clases este tipo de tecnología pasando a un segundo plano y hasta su no utilización, además de eso se evidencio que el uso de las tecnologías ayudarían a mejorar la adquisición de los aprendizajes en las diferentes asignaturas con una capacidad reflexiva mucho mejor que la enseñanza en el aula, debido a la interactividad que esta presenta.

Objetivo dos: Analizar el desarrollo del proceso enseñanza y aprendizaje en las diferentes asignaturas de Bachillerato General Unificado, para dar cumplimiento a este objetivo se basó en las preguntas 4,5,6 de los alumnos y de los docentes 4, 5, 6 así: 4. ¿Considera usted que los recursos tecnológicos permiten una mayor interacción con el

conocimiento motivando el proceso de aprendizaje?, 5. Si hace una comparación entre la utilización de los recursos tecnológicos y la enseñanza tradicional. ¿Qué tipo de enseñanza implementaría en el desarrollo de sus clases? ¿Qué aspectos resaltaría de cada uno de ellos?, y 6. ¿Es posible que los estudiantes cambien la manera de percibir las diferentes asignaturas con el uso de los recursos tecnológicos?; en cuanto a los docentes: 4. ¿Considera usted que los recursos tecnológicos permiten una mayor interacción con el conocimiento motivando el proceso de aprendizaje? ¿Por qué?, 5. Si hace una comparación entre la utilización de los recursos tecnológicos y la enseñanza tradicional. ¿Qué tipo de enseñanza implementaría en el desarrollo de sus clases? y ¿Qué aspectos resaltaría de cada uno de ellos?, y, 6. ¿Es posible que los estudiantes cambien la manera de percibir las diferentes asignaturas con el uso de los recursos tecnológicos?

Se llego a determinar que los estudiantes son poco participativos porque se continua con la enseñanza tradicional donde el docente es el que explica la clase, el que realiza preguntas, envía consultas en donde los estudiantes utilizan un buscador en línea y copian lo que muestra los resultados, no existe la capacidad de análisis de muchos estudiantes, es por ello que se ha evidenciado la falta de utilización de recursos tecnológicos por parte de los docentes, en donde ellos puedan subir un video y a partir de ahí los estudiantes saquen ideas importantes haciéndolos más reflexivos y participativos ya que en su mayoría desean utilizar los recursos tecnológicos para impartir sus clases y dejar información específica para que estudiante se dedique a descargarla y reflexionar sobre ello.

Objetivo tres: plantear una propuesta educativa que coadyuve a mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje de los alumnos de bachillerato a través de la plataforma virtual Moodle, para dar cumplimiento a este objetivo se planteó la propuesta educativa con la finalidad de que tanto los alumnos y docentes puedan utilizar esta plataforma a través de una guía didáctica educativa con la finalidad de que puedan mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje en las diferentes asignaturas de bachillerato que se dan a conocer en esta prestigiosa institución.

Es así que la plataforma Moodle ha demostrado generar mejoras significativas en el rendimiento de los estudiantes, su satisfacción con la experiencia de aprendizaje, la gestión de recursos, la comunicación y la colaboración. Moodle es ampliamente utilizado en el ámbito educativo y ha demostrado ser eficaz en la gestión de recursos de aprendizaje, la interacción y la evaluación del progreso académico.

8. Conclusiones.

- ✓ La plataforma virtual Moodle es beneficiosa ya que mejora el proceso de enseñanza - aprendizaje en diferentes contextos educativos. Su uso ha permitido facilitar el contacto entre docentes y estudiantes, fomentar el aprendizaje colaborativo, interactivo y significativo, así como dinamizar el rol del docente como asesor y facilitador del aprendizaje. Además, se ha evidenciado que Moodle como Entorno Virtual de Aprendizaje beneficia los procesos de innovación en la enseñanza. Estos hallazgos respaldan la utilidad de Moodle para potenciar la educación en línea y presencial.
- ✓ El proceso de enseñanza - aprendizaje es un proceso que involucra a tanto al profesor como al alumno, siendo indispensable para ambos que actúen de manera activa y conjunta. Este proceso se compone de varios elementos y se basa en interacciones entre el profesor, el estudiante, el contenido y las variables ambientales (características de la escuela/aula), el proceso de enseñanza y aprendizaje en las asignaturas de bachillerato requiere la combinación de enfoques pedagógicos efectivos, estrategias de enseñanza pertinentes, evaluación continua y el uso adecuado de recursos didácticos y tecnológicos para promover un aprendizaje significativo y duradero.
- ✓ La implementación de la plataforma Moodle ha demostrado generar mejoras significativas en el rendimiento de los estudiantes, su satisfacción con la experiencia de aprendizaje, la gestión de recursos, la comunicación y la colaboración. Moodle es ampliamente utilizado en el ámbito educativo y ha demostrado ser eficaz en la gestión de recursos de aprendizaje, la interacción y la evaluación del progreso académico. Además, se destaca que la información cargada en la plataforma no se pierde, lo que es conveniente para los alumnos y docentes.

9. Recomendaciones.

- ✓ Se recomienda personalizar los cursos (asignaturas) para ajustarse a las necesidades únicas de los alumnos y docentes los cuales deben alinearse con la importancia del uso pedagógico y didáctico eficiente de Moodle, obteniendo así resultados satisfactorios en los procesos de enseñanza a través de una planificación del proceso en la plataforma, la experiencia en línea, la captura de comentarios y la adición de detalles a los cursos virtuales, Además, se sugieren medidas de seguridad, como la gestión de permisos y la prevención de ataques, para garantizar la seguridad de la plataforma.
- ✓ Es fundamental que el docente asuma un rol de liderazgo pedagógico para potenciar el aprendizaje autónomo y significativo de los estudiantes, se recomienda que el proceso de enseñanza - aprendizaje sea de calidad y calidez, y que se implementen alternativas metodológicas innovadoras para consolidar las competencias cognitivas, actitudinales, aptitudinales y comunicativas en las diferentes áreas del saber, enmarcados en el sistema de evaluación que emite el Ministerio de Educación.
- ✓ Se recomienda hacer uso de la guía didáctica propuesta en la presente investigación, misma que nos da a conocer las diferentes fases de cómo utilizar de mejor manera la plataforma Moodle, por cuanto el docente y estudiante puede ver en dicho documento como un punto de partida para innovar y mejorar en su práctica profesional para proyectarse de mejor manera en el proceso de enseñanza y un mejor aprendizaje por parte del alumno.

GUÍA PARA EL USO DE LA PLATAFORMA MOODLE

LOJA - ECUADOR

La educación en línea, también conocida como educación virtual o enseñanza en línea, es un formato educativo en el que docentes y estudiantes interactúan a través de plataformas virtuales o aulas virtuales. Este tipo de educación se apoya en las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y permite el intercambio de ideas y conocimientos a través de diferentes espacios con la finalidad de facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Moodle es una plataforma de aprendizaje en línea (Entorno de Aprendizaje Dinámico) creada por Martin Dougiamas, basada en los principios pedagógicos del constructivismo social, facilita el acceso a la educación en línea y la colaboración entre estudiantes y profesores.

Moodle permite crear cursos virtuales basados en Internet y sitios web, y es compatible con diversas modalidades de enseñanza, como la educación a distancia, la educación colaborativa y la educación híbrida (combinación de educación presencial y en línea)

Moodle ofrece herramientas para la comunicación y la colaboración entre estudiantes y profesores, como chats privados o grupales, notificaciones de actividades pendientes y recordatorios, además de realizar evaluaciones en línea, subidas de textos, actividades asíncronas etc.

Finalmente, una de las características de Moodle es su entorno gráfico, sencillo e intuitivo que facilita su uso por parte de alumnos y docentes en el uso de un EVA.

OBJETIVO GENERAL

Mejorar la práctica docente haciendo uso de la tecnología de la plataforma Moodle para que el aprendizaje sea interactivo, dinámico y así mejorar el conocimiento de los estudiantes.

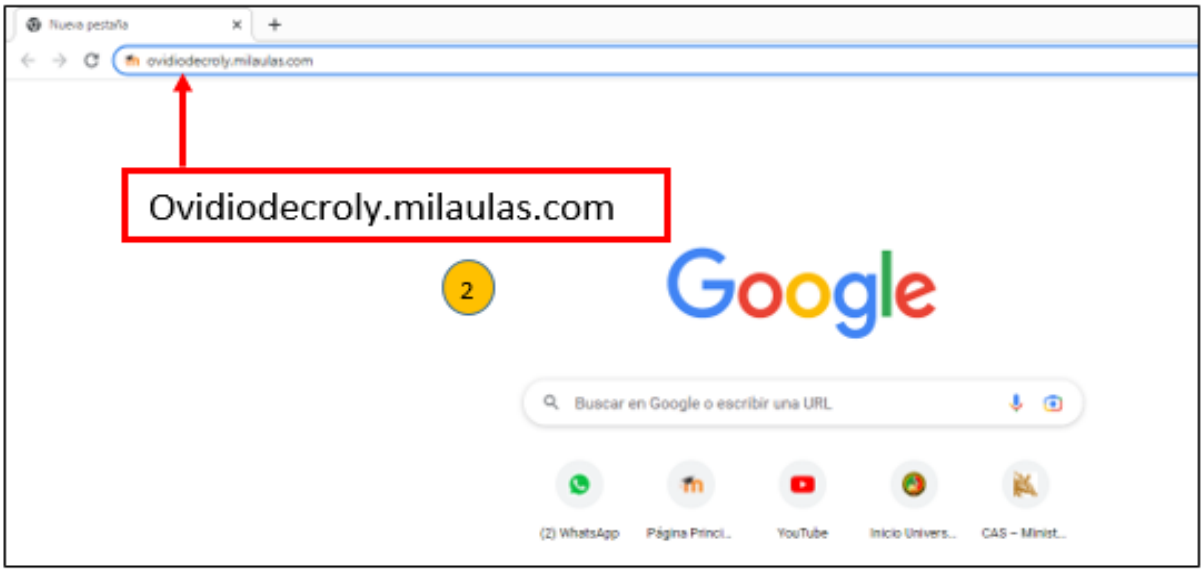
ACTIVIDADES.

Ingreso a la plataforma Moodle

1. Abrir un navegador (Figura 1) de su preferencia y digitar la dirección: **ovidiodecroly.milaulas.com** pulsar la tecla Enter (ejemplo: navegador Chrome). (Figura 2)

Navegador Chrome

(Figura 1)

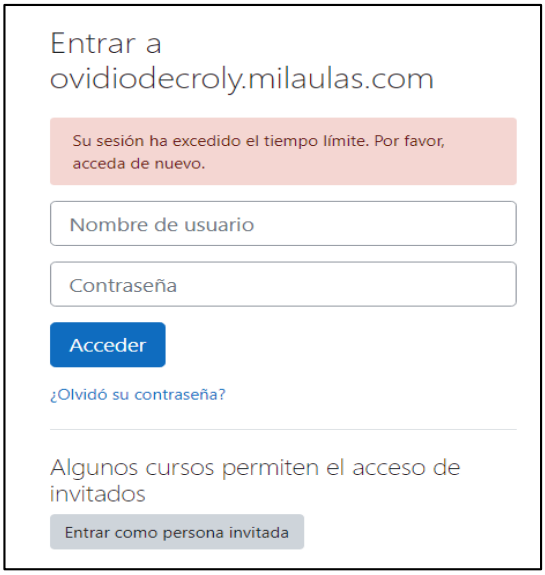


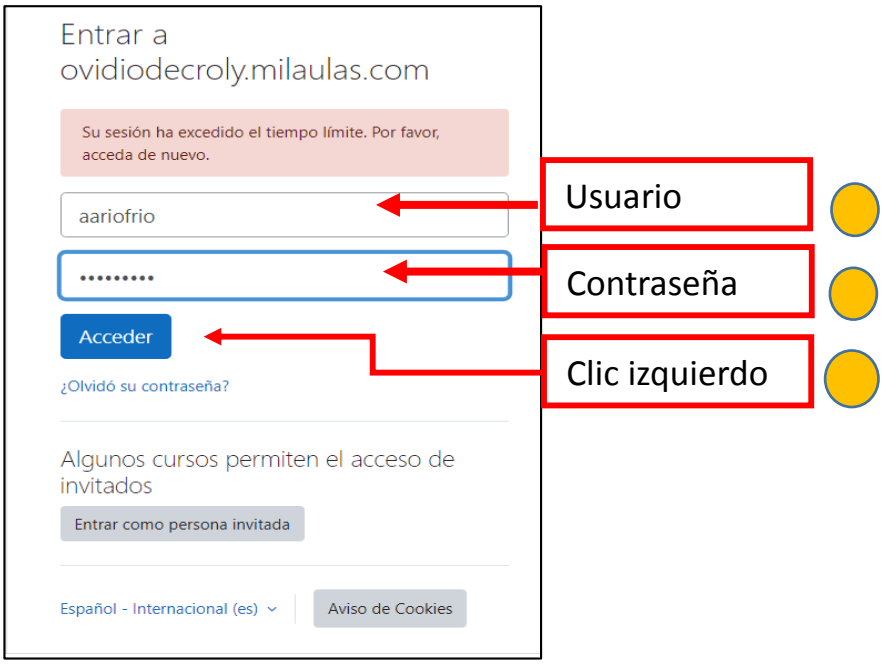
(Figura 2)

2. En la siguiente interfaz gráfica hacer clic izquierdo en **Acceder**. (Figura 3)

(Figura 3)

3. Digitar su usuario y contraseña proporcionada por la Institución Educativa. (Figura 4)





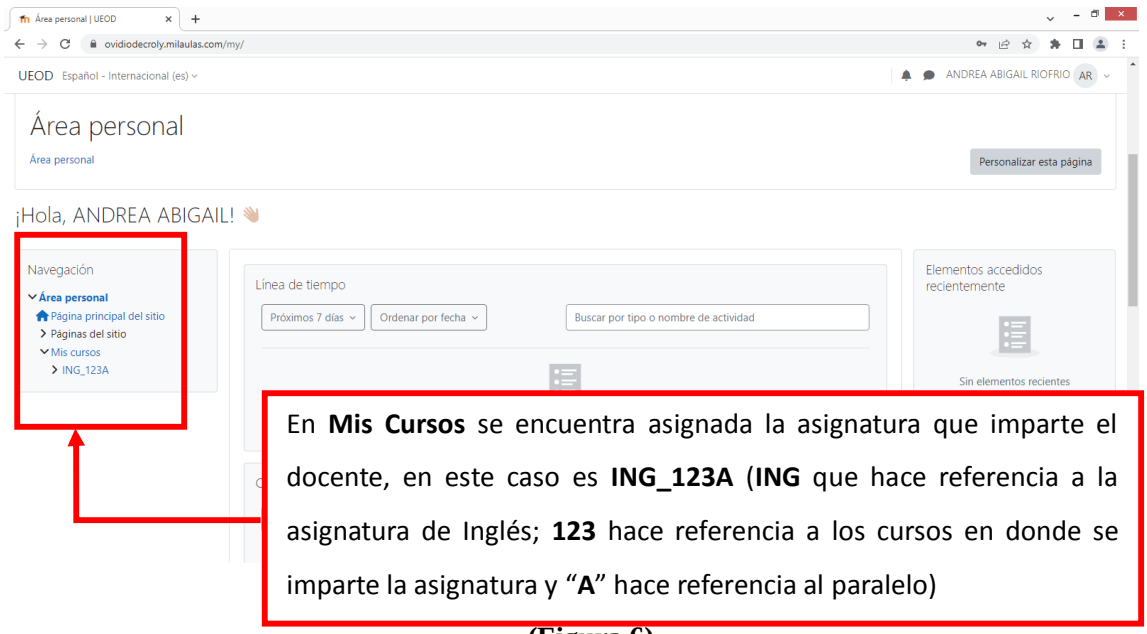
(Figura 4)

4. La siguiente interfaz Gráfica se presente cuando su acceso es correcto (Figura 5)

(Figura 5)

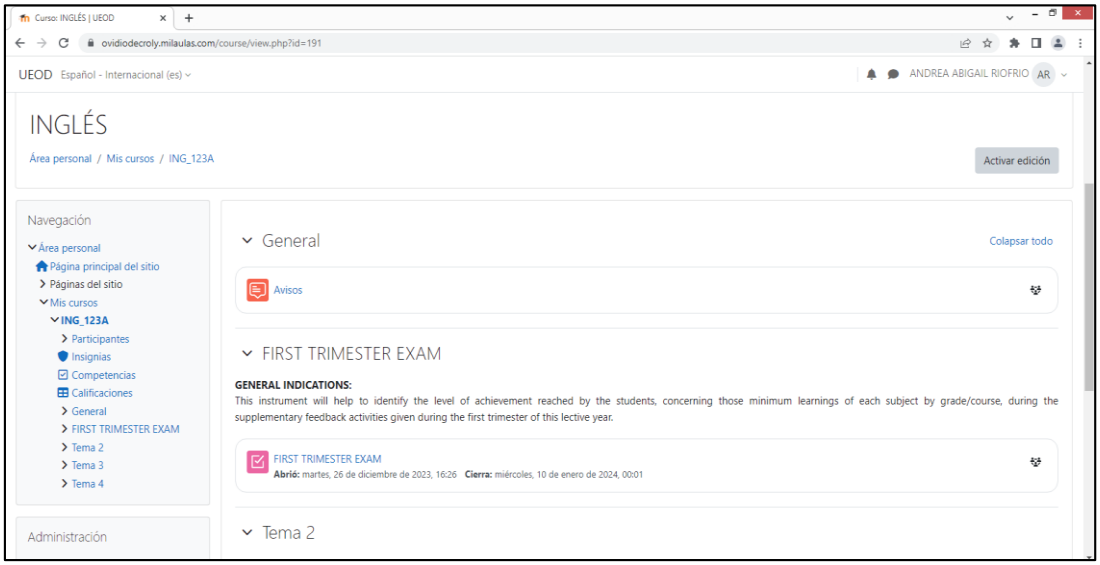
USUARIO DOCENTES

La interfaz gráfica será de la siguiente forma (Figura 6).



(Figura 6)

Al hacer clic en la codificación de la asignatura se desplegará un menú, en donde se podrá observar participantes, calificaciones y temas de la asignatura. (Figura 7)

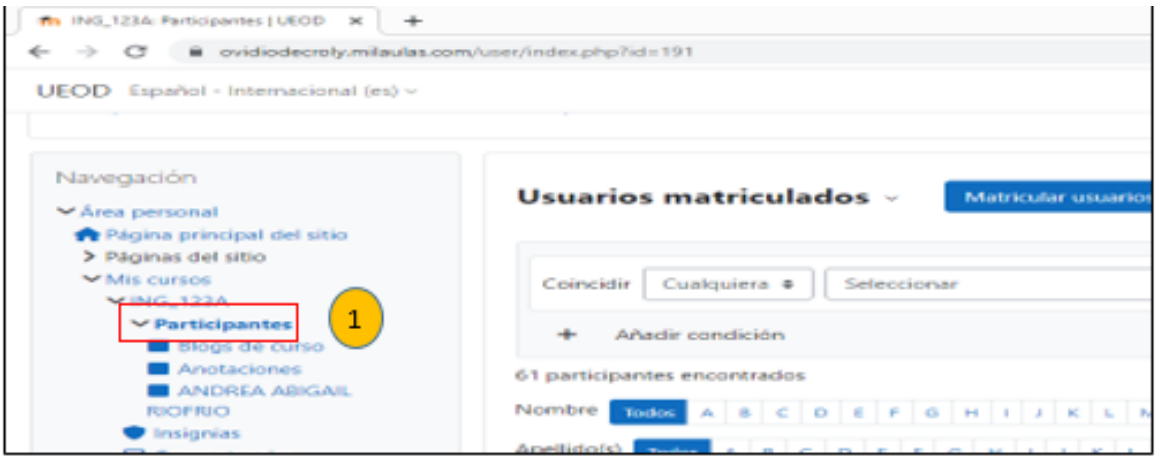


(Figura 7)

VISUALIZACIÓN DE PARTICIPANTES

Para poder visualizar los participantes realizamos el siguiente proceso:

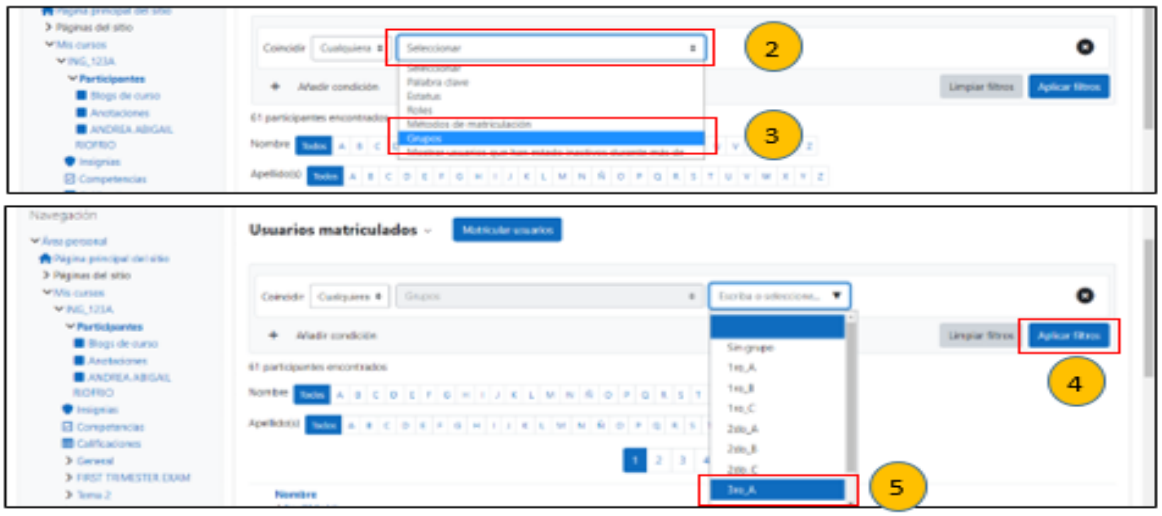
1. Clic en Participantes (Figura 8)



(Figura 8)

Si el docente tiene varios cursos y paralelos asignados le aparecerá el listado de todos los estudiantes a su cargo, en este caso se encuentran 61 participantes. Si desea visualizarlos por paralelo y curso tendrá que realizar lo siguiente:

2. Opción coincidir clic en la opción **Seleccionar** (Figura 9)
3. Clic en **Grupos** (Figura 9)
4. Seleccionar el curso y paralelo en donde imparte su asignatura. (Figura 9)
5. Clic en **Aplicar filtros** (Figura 9)



(Figura 9)

6. Realizado el paso anterior se visualizará solo los estudiantes del curso y paralelo seleccionado.

VISUALIZACIÓN DE CALIFICACIONES

- Para poder visualizar las calificaciones de los participantes realizamos el siguiente proceso:
  1. Clic en **Calificaciones** (Figura 10)
  2. Clic en **Seleccionar grupos separados** (Figura 10)
  3. Clic en el curso y paralelo a revisar (Figura 10)

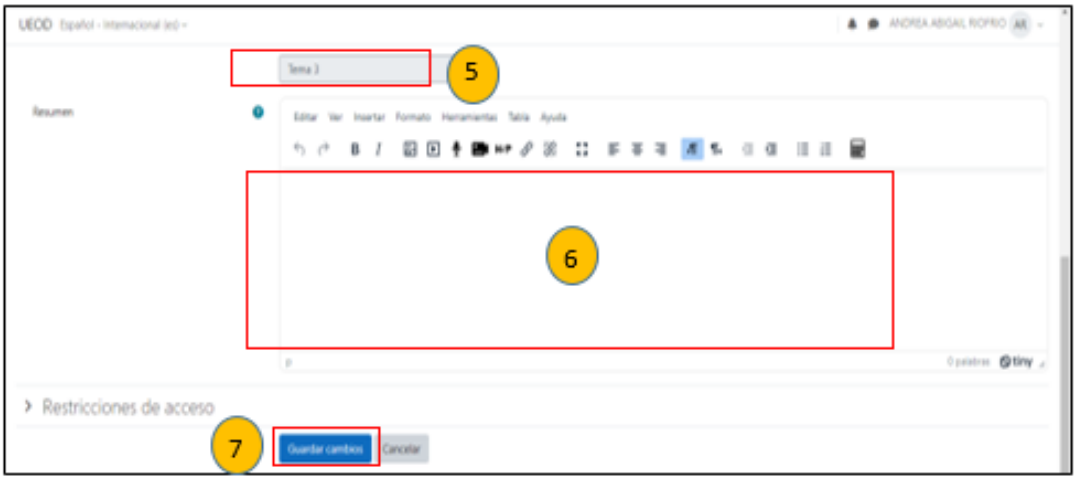
(Figura 10)

VISUALIZACIÓN DE TEMAS DE ASIGNATURA

- Para poder editar los temas realizamos el siguiente proceso:
  1. Clic en la codificación de la asignatura **(ING_123A)** (Figura 11)
  2. Clic en el botón **Activar edición** (Figura 11)
  3. Clic en **Editar** (Figura 12)
  4. Clic en **Editar tema**. (Figura 12)
  5. Colocar el tema. (Figura 13)
  6. Digitar una breve descripción. (Figura 13)
  7. Clic en Guardar cambios. (Figura 13)

(Figura 11)

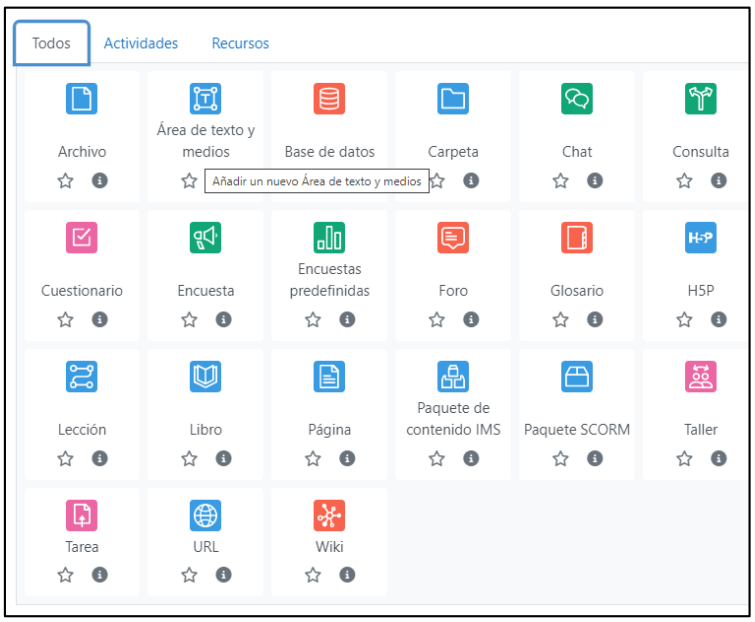
(Figura 12)



(Figura 13)

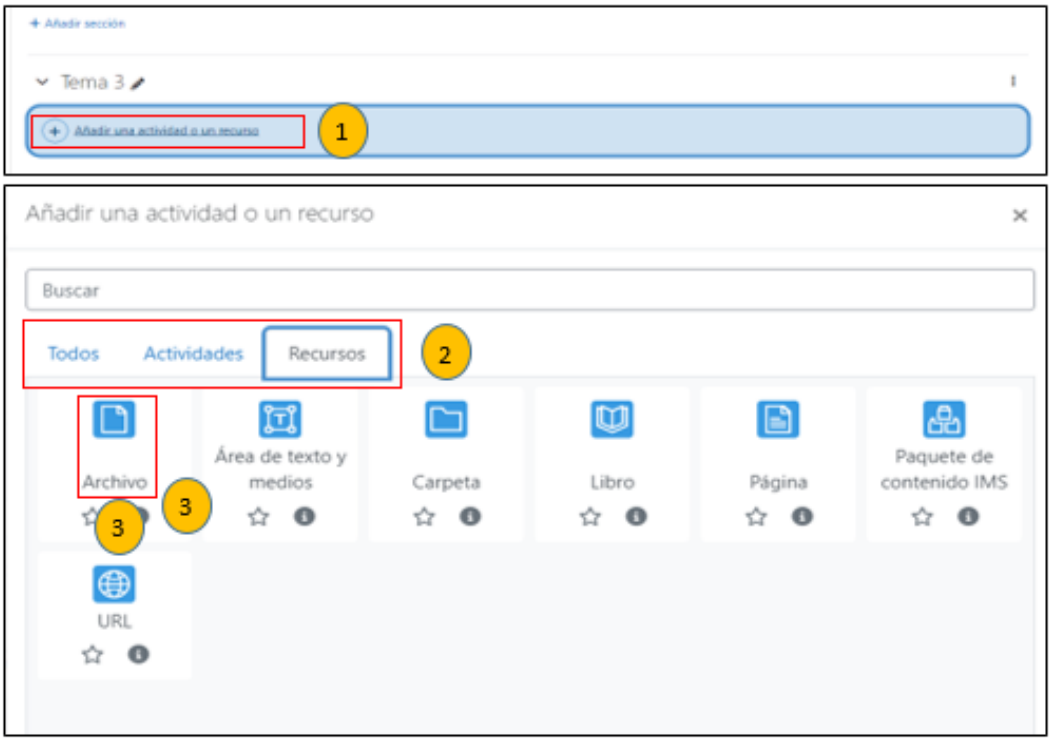
VISUALIZACIÓN DE ACTIVIDADES O RECURSOS DE ASIGNATURA

En los recursos de asignatura se podrá colocar archivos, cuestionarios, tareas, foros, encuestas, etc. (Figura 14)



(Figura 14)

- Para poder agregar una actividad o recurso se debe realizar lo siguiente:
  1. Clic en **Añadir una actividad o un recurso.** (Figura 15)
  2. Clic en la actividad o recurso a colocar. (ejemplo **Recurso**) (Figura 15)
  3. Clic en el icono del recurso (ejemplo **Archivo**) (Figura 15)

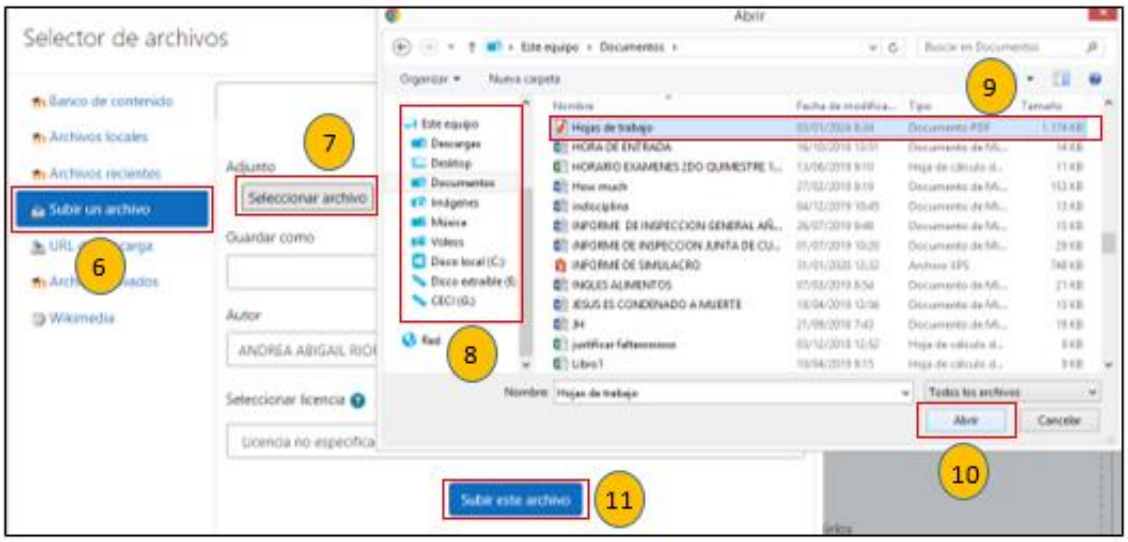


(Figura 15)

  4. Colocar el nombre del recurso (Figura 16)
  5. Clic en puede arrastrar y soltar archivos aquí para adjuntarlos. (Figura 16)

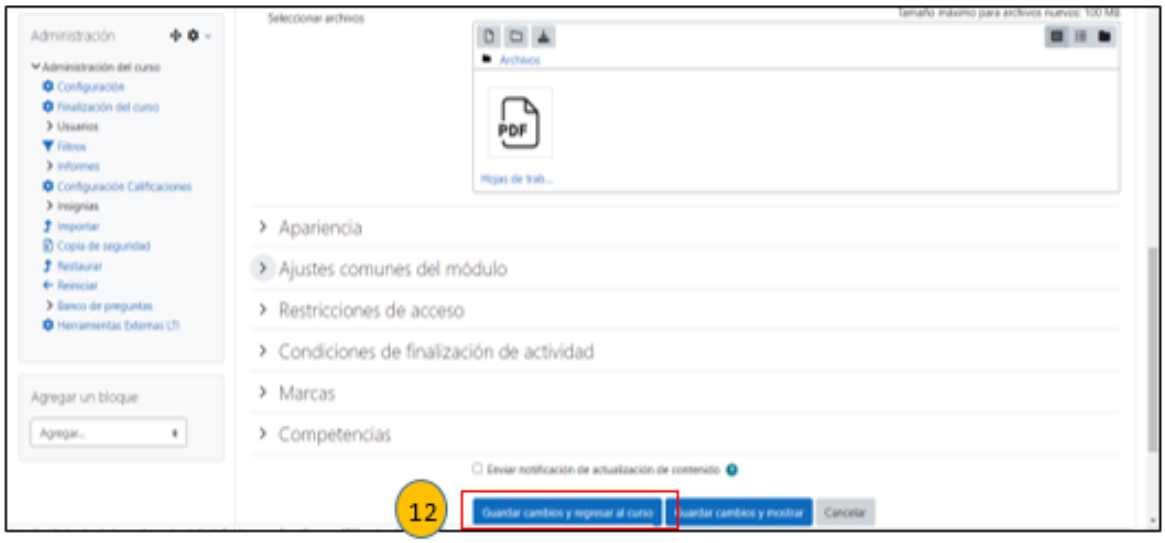
(Figura 16)

6. Clic en **Subir un archivo** (Figura 17)
7. Clic en **Seleccionar archivo** (Figura 17)
8. Buscar el Archivo (Figura 17)
9. Seleccionar el archivo (Clic) (Figura 17)
10. Clic en A**brir** (Figura 17)
11. Clic en S**ubir este archivo** (Figura 17)



(Figura 17)

Realizados los pasos anteriores se presentará la siguiente interfaz gráfica, en donde se hará clic en **Guardar cambios y asignar al curso**. (Figura 18)



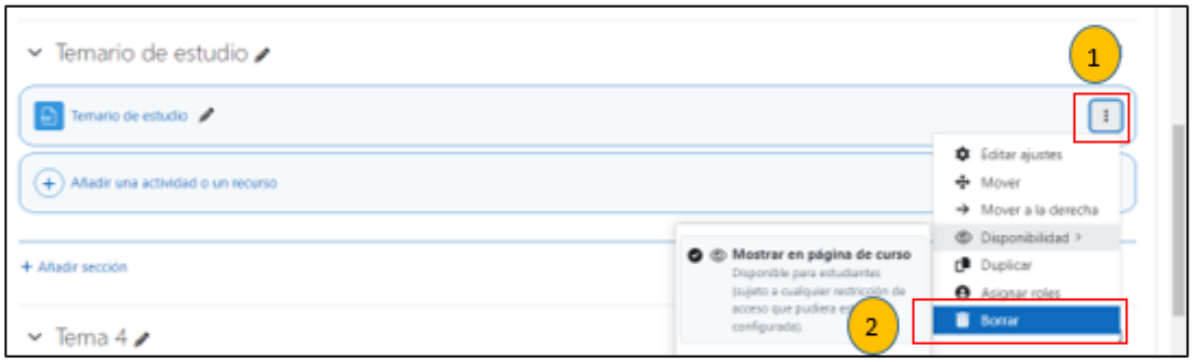
(Figura 18)

El archivo se cargará en la página principal (Figura 19)

(Figura 19)

Si se desea **ELIMINAR** el archivo, se debe hacer:

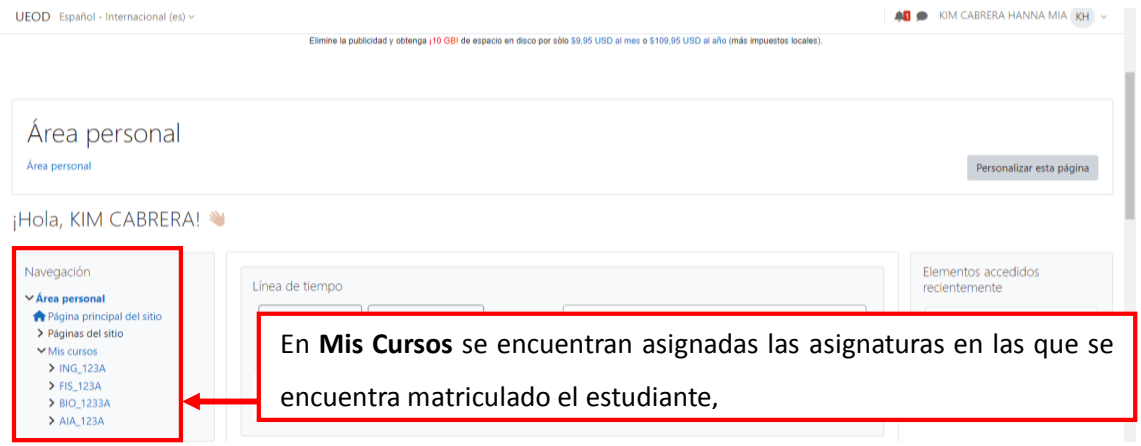
1. Clic en Editar. (Figura 20)
2. Clic en Borrar. (Figura 20)



(Figura 20)

USUARIO ESTUDIANTE

La interfaz gráfica será de la siguiente forma (Figura 21)



(Figura 21)

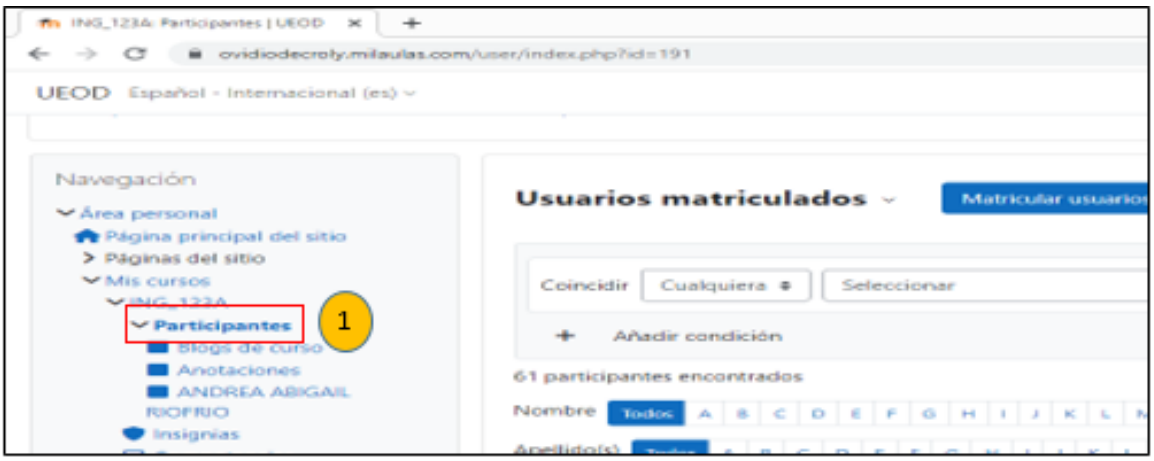
Al hacer clic en la codificación de la asignatura se desplegará un menú, en donde se podrá observar participantes, calificaciones y temas de la asignatura. (Figura 22)

(Figura 22)

VISUALIZACIÓN DE PARTICIPANTES

Para poder visualizar los participantes realizamos el siguiente proceso:

Clic en Participantes (Figura 23)



(Figura 23)

Aquí se cargarán los estudiantes que se encuentran matriculados en el curso y paralelo

VISUALIZACIÓN DE CALIFICACIONES

Para poder visualizar las calificaciones de los participantes realizamos el siguiente proceso:

Clic en **Calificaciones** (Figura 24)

(Figura 24)

VISUALIZACIÓN DE ACTIVIDADES O RECURSOS DE ASIGNATURA

En los recursos de asignatura se podrá colocar archivos, cuestionarios, tareas, foros, encuestas, etc.

Subir Archivos

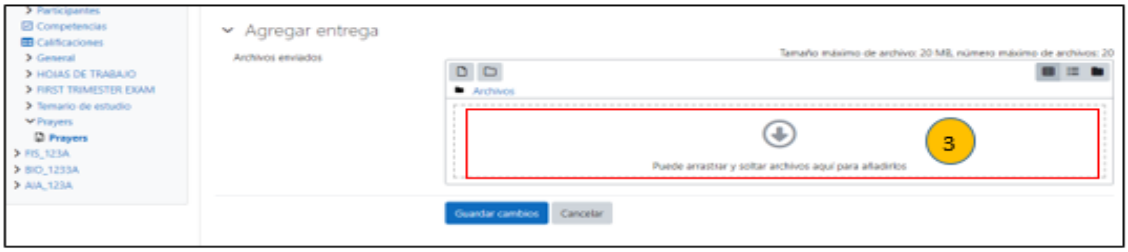
1. Clic en el recurso. (Figura 25)

(Figura 25)

2. Clic en **Agregar Entrega** (Figura 26)

(Figura 26)

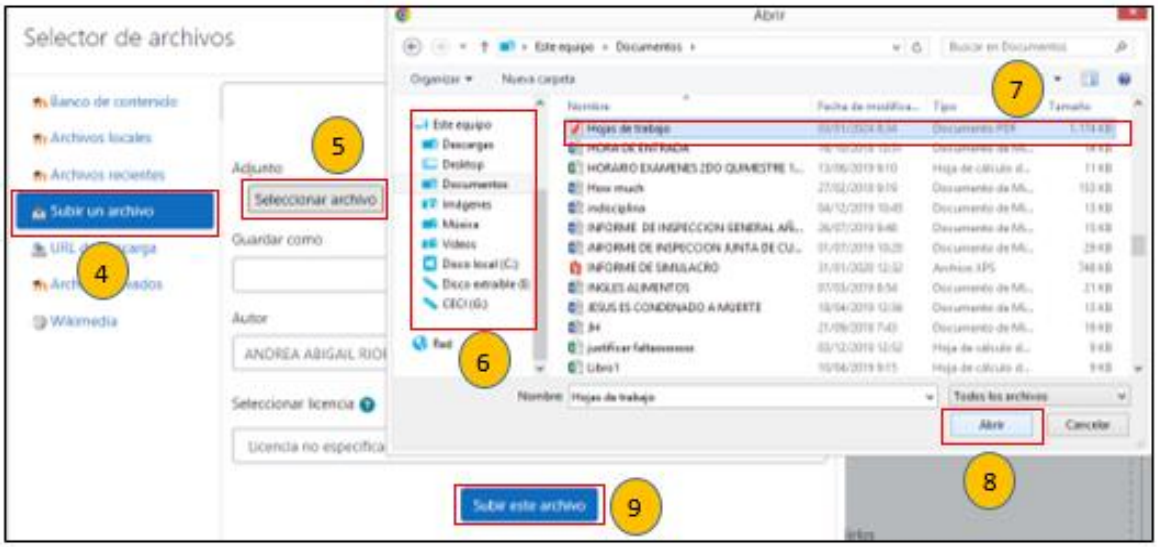
3. Clic en **Puedes arrastrar y soltar archivos aquí para añadirlos** (Figura 27)



(Figura 27)

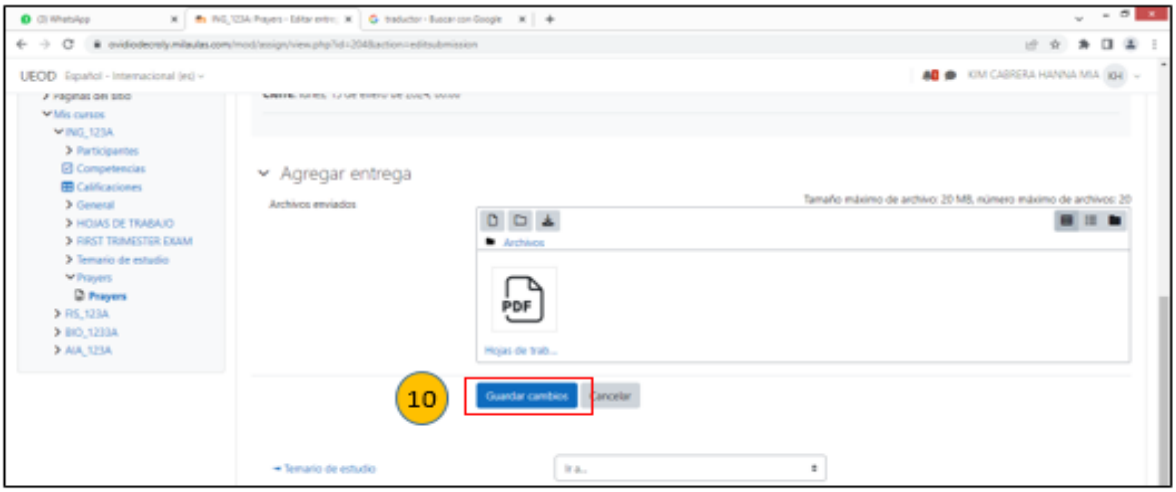
4. Clic en **Subir un archivo.** (Figura 28)

5. Clic en **Seleccionar archivo.** (Figura 28)
6. Buscar el Archivo. (Figura 28)
7. Seleccionar el archivo (Clic) (Figura 28)
8. Clic en A**brir** (Figura 28)
9. Clic en S**ubir este archivo** (Figura 28)



(Figura 28)

10. Realizados los pasos anteriores se presentará la siguiente interfaz gráfica, en donde se hará clic en **Guardar cambios y asignar al curso**. (Figura 29)



(Figura 29)

El archivo se cargará en la página principal (Figura 30)

(Figura 30)

Si se desea **EDITAR O BORRAR** el archivo, se debe hacer clic en cualquiera de los 2 botones. (Figura 31)

(Figura 31)

CONCLUSIONES

- Moodle es una plataforma de aprendizaje en línea flexible, personalizable, atractiva para los docentes que buscan un cambio en el proceso enseñanza – aprendizaje, en el cual el estudiante lleve a cabo este proceso por iniciativa propia sin tener en cuenta el tema del tiempo.
- Moodle promueve el aprendizaje constructivo y significativo, desde un proceso social donde cada participante colabora y mejora el conocimiento de un tema específico.
- La adaptabilidad y la facilidad de acceso de toda la comunidad a la plataforma Moodle en diferentes situaciones a nivel educativo lo convierten en una herramienta valiosa para la formación y el aprendizaje en línea y como recurso de fortalecimiento en la enseñanza tradicional.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda a la Institución Educativa tener una conexión a Internet, con restricciones para poder aprovechar el ancho de banda asignado.
- El uso gratuito implica ciertas limitaciones por lo que se debe considerar un número máximo de estudiantes (500); 50 usuarios recurrentes; 50 cursos; 2GB de almacenamiento.
- Incorporar periódicamente temas de discusión de la actualidad que pueden ser seleccionados a base de herramientas de búsqueda WEB, Publicaciones Digitales y Blogs de tal forma que se detecte el grado de importancia dada por los docente y estudiantes en donde su conocimiento se fortalezca con nuevas tecnologías de la enseñanza-aprendizaje.

10. Bibliografía

- Asunción, S. (2019). Metodologías Activas: Herramientas para el empoderamiento docente Active Methodologies: Tools for teacher empowerment. *Docentes 2.0 Tecnológia Educativa*.
- Boude-Figueredo, O. (2013). Tecnologías emergentes en la educación: una experiencia de formación de docentes que fomenta el diseño de ambientes de aprendizaje. *Educ. Soc.*, 531-548.
- Butcher, N., Kanwar, A., & Uvalic, S. (2015). Guía básica de recursos educativos abiertos (REA). *UNESCO Biblioteca Digital*.
- Cacherino, M., González, J., & Romero, C. (2016). *Recursos tecnológicos en contextos educativos.* UNED.
- Cambridge, Blackwell, & Temporelli. (2022). *Mitos y verdades de las TIC en educación.*
- Carbonell, J. (2019). *Pedagogías del siglo XXI. Alternativas para la innovación educativa.* Barcelona: Octaedro Editorial.
- Carrington, A. (2016). Professional development: The padagogy wheel: It is not about the apps, it is about the pedagogy. *Education Technology Solutions*, 54-57.
- Carvajal, J., Suárez, F., & Quiñonez, X. (2018). Las TIC en la educación universitaria. *Universidad Ciencia y Tecnología,* 22 (89).
- Chávez, M. (2011). Reseña de El Aprendizaje Basado en Problemas: Una propuesta metodológica en Educación Superior. *Revista Electrónica Sinéctica.*
- Churches, A. (2009). Taxonomía de Bloom para la era digital. *Eduteka*, 1-13.
- Colina, L. (2021). La investigación en la educación superior y su aplicabilidad social. *Laurus*, 330-353.
- Corominas, E., Tesouro, M., Capell, D., Teixidó, J., Pèlach, J., & Cortada, R. (2006). Percepciones del profesorado ante la incorporación de las competencias genéricas en la formación universitaria. *Revista de Educación*, 301-336.
- Dewey, J. (1995). *Democracia y Educación.* Madrid: Morata.
- Díaz, M. (2002). *Flexibilidad y educación superior en Colombia.* Icfes (1 ed).

- Gaviria-Rodríguez, D., Arango-Arango, J., Valencia-Arias, A., & Bran-Piedrahita, L. (2019). Percepción de la estrategia aula invertida en escenarios universitarios. *Revista Mexicana De Investigación Educativa*, 593-614.
- Godoy, M. (2019). La gamificación desde una reflexión teórica como recurso estratégico en la Educación. *Revista Espacios*, 25.
- Gómez, A., Restrepo, E., & Becerra, R. (2020). Fundamentos pedagógicos para la creación y producción de recursos educativos abiertos (REA). *Anagramas Rumbos y Sentidos de la Comunicación*.
- Gros, B., & Noguera, I. (2013). Mirando el futuro: Evolución de las tendencias tecnopedagógicas en Educación Superior. *Compas Virtuales*, 130-140.
- Llorente, J., Palmezano, Y., & Romero, N. (2018). Causas que determinan las dificultades de la incorporación de las TIC en las aulas de clases. . *Panorama*, 32-41.
- Morales, E., Ocaña, J., Yánez, H., & Núñez, A. (2021). Innovación metodológica para la enseñanza de TIC en educación superior. *Risti*.
- Morales, P. (2012). *Elaboración de Material Didáctico.* Tlalnepantla. México: Red Tercer Milenio.
- Olson, D., & Bruner, J. (1996). *Folk psychology and folk pedagogy", en D. Olson y N. Torrance, The handbook of education and human development. New mo- dels og learning, teaching and schooloing,.* Cambridge, Blackwell.
- Padilla, S., & López, M. (2013). Competencias pedagógicas y función docente en las comunidades virtuales de aprendizaje. *Revista Estudios pedagógicos*, 103-119.
- Panamá, G. (2017). *Prácticas y metodologías educativas tradicionales en las instituciones de educación intercultural bilingüe de la provincia de Cotopaxi.* Universidad Politécnica Salesiana.
- Peñaherrera, M. (2012). Uso de TIC en escuelas públicas de Ecuador: Análisis, reflexiones y valoraciones. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 40.
- Piaget, J. (1999). *De la pedagogía.* Barcelona: Paidos Ibérica.
- Robinson, K. (2012). *El Elemento. Descubrir tu pasión lo cambia todo.* Barcelona:: Random House Mondadori, S.A.

- Shaheen, E., Jhunjhunwala, L., & Jhunjhunwala, K. (2008). Open Source Software in Education. *EDUCAUSE*.
- Torreblanca, O., & Rojas, S. (2010). *"Mediación tecnológica para el desarrollo de habilidades de observación en estudiantes de Psicología: un enfoque socioconstructivista"*. Perfiles Educativos, vol. XXXII, núm. 127.
- UNESCO. (2008). *Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.* Obtenido de http://unes-doc.unesco.org/images/0015/001591/159125S
- Valencia, J., Topón, D., & Pérez, M. (2016). El analfabetismo digital en docentes limita la utilización de los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVEA). *Revista Publicando*, 24-36.

11. Anexos

Anexo 1. Oficio de apertura en la institución educativa

Universidad Nacional de Loja | POSGRADO

Maestría en Educación
Mención en Innovación y Liderazgo Educativo

Catamayo, 24 de agosto de 2023

Magister.
Raúl Enrique Bustamante Rojas.
RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA OVIDIO DECROLY
Ciudad.

De mis consideraciones:

La Maestría en Educación que otorga el título de Magister en Educación con mención en Innovación y Liderazgo Educativo de la Universidad Nacional de Loja, dentro del proceso de titulación, tiene previsto el desarrollo del proyecto de investigación **"El entorno virtual Moodle en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Ovidio Decroly del cantón Catamayo, periodo lectivo 2023 - 2024."** a cargo del **Maestrante Juan Carlos Celi Córdova CI. 1104020035,** lo que contribuye para que su institución educativa fortalezca el proceso de enseñanza y aprendizaje; en este contexto, es indispensable el apoyo de la institución educativa a la que acertadamente dirige.

Por lo expuesto, solicito muy comedidamente a su Autoridad, se digne autorizar la aplicación de una encuesta a docentes y estudiantes, información que permitirá desarrollar el proceso investigativo antes mencionado. Seguro de contar con su amable aceptación, desde ya le expreso la gratitud de nuestra universidad

Con sentimientos de distinguida consideración.

Autorizado
24-08-2023

Cordialmente,

STALIN JEOVANNY ESPINOZA ROJAS

Mgtr. Stalin Jeovanny Espinoza Rojas
DIRECTOR DE LA MAESTRIA EN EDUCACIÓN CON MENCION EN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO

UNIDAD EDUCATIVA OVIDIO DECROLY
RECTORADO
CATAMAYO - LOJA

maestria.eile@unl.edu.ec
099 717 4204

Educamos para **Transformar**

Anexo 2. Informe de estructura, coherencia y pertinencia del Proyecto de Investigación

Loja, 02 de octubre de 2023

Ing. Stalin Jeovanny Espinoza Rojas, Mgtr.
Director del Programa
Maestría en Educación con mención en Innovación y Liderazgo Educativo
Ciudad. -

De mi consideración:

Yo, **CELI CORDOVA JUAN CARLOS,** de nacionalidad ecuatoriana, con cédula de identidad No.: **1104020035,** estudiante del segundo ciclo paralelo **A** de la **Maestría en Educación con mención en Innovación y Liderazgo Educativo** de la Unidad de Estudios a Distancia y en Línea, a usted muy comedidamente solicito lo siguiente:

Una vez que se ha emitido el informe favorable de estructura, coherencia y pertinencia del proyecto de titulación, solicito a usted, se designe un docente del programa para que dirija el trabajo de titulación denominado: ***La plataforma virtual Moodle en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de BGU, Unidad Educativa Ovidio de Decroly del cantón Catamayo,*** y se me autorice su ejecución.

Por la favorable atención al presente, le anticipo mis agradecimientos.

.....
JUAN CARLOS CELI CORDOVA
C.I: 1104020035
Nro. celular: 0982538571

Anexo 3. Oficio de designación del director del Trabajo de Investigación

Universidad Nacional de Loja | POSGRADO

Maestría en Educación
Mención en Innovación y Liderazgo Educativo

Memorando No.: DESIG-DIRECTOR-UNL-UEDL-MEILE-2023-008
Loja, 03 de octubre de 2023

PARA: Mgtr. José Luis Arévalo Torres
DOCENTE DE LA UNL

ASUNTO: Designación para director de trabajo de titulación

De mi consideración:

En atención a la solicitud de fecha 02 de octubre de 2023, el profesional **CELI CORDOVA JUAN CARLOS**, estudiante de segundo ciclo, paralelo **"A"** de la Maestría en Educación con mención en Innovación y Liderazgo Educativo; con base a las atribuciones establecidas en el Art. 50 del Estatuto Orgánico de la UNL; y, en la parte pertinente de los Arts. 225 y 228 del Reglamento de Régimen Académico de la UNL me permito designar a usted **DIRECTOR** del trabajo de titulación denominado: **La plataforma virtual Moodle en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de BGU, Unidad Educativa Ovidio de Decroly del cantón Catamayo**, y a la vez autorizo su ejecución.

El docente designada deberá observar la parte pertinente del Art. 228 del RRA-UNL que textualmente señala: *"El director del trabajo de integración curricular o de titulación será responsable de asesorar y monitorear con pertinencia y rigurosidad científico-técnica la ejecución del proyecto y de revisar oportunamente los informes de avance, los cuales serán devueltos al aspirante con las observaciones, sugerencias y recomendaciones necesarias para asegurar la calidad de la investigación. Cuando sea necesario, visitará y monitoreará el escenario donde se desarrolle el trabajo de integración curricular o de titulación"*.

Considérese que para la presentación del informe del trabajo de titulación se observe lo establecido en el Art. 229 del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, y la "Guía para la Escritura y Presentación del Informe de Trabajo de Integración Curricular o de Titulación".

Particular que pongo en su conocimiento para los fines legales pertinentes.

Atentamente,

Ing. Stalin Jeovanny Espinoza Rojas, Mgtr.
Director del Programa
Maestría en Educación con mención en Innovación y Liderazgo Educativo
SE/kc

c.c. Maestrante
Archivo del programa
Expediente estudiantil
Secretario Abogado de la UEDL
Asistente de los programas de Posgrado

maestria.eile@unl.edu.ec
099 717 4204

Educamos para **Transformar**

Anexo 4. Ficha de observación.

FICHA DE OBSERVACIÓN

Institución:		**Hora de inicio:**	**Hora de terminación:**		
Docente:				**Curso:**	
Asignatura:				**Fecha:**	
Instrucciones:					

Nº	**INICIO**	**SI**	**NO**	**OBSERVACIÓN**
1	Claro y organizado			
2	Motiva a los estudiantes			
3	Tiene su planificación curricular			
4	Establece objetivos			
5	Utiliza los recursos ordenados			
	DESARROLLO			
6	Explica claramente			
7	Utiliza estrategias variadas			
8	Fomenta la participación			
9	Utiliza ejemplos relevantes			
10	Proporciona retroalimentación			
11	Emplea recursos tecnológicos			
	CIERRE			
12	Resume los puntos clave			
13	Evalúa el aprendizaje			
14	Promueve la reflexión			
15	Brinda tareas para casa			
16	Finaliza de manera efectiva			

Anexo 5. Encuesta a docentes.

ENCUESTA PARA EVALUAR EL USO DE LAS TIC EN DOCENTES DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO LA UNIDAD EDUCATIVA OVIDIO DECROLY PERIODO 2023 - 2024

La presente encuesta tiene como finalidad analizar el uso de las TIC de los docentes en el proceso de aprendizaje, con el objetivo de detectar dificultades y necesidades formativas para aplicar las TIC en la plataforma Moodle según el Currículo oficial de educación de Bachillerato General Unificado. Rogamos de manera más comedida que sus respuestas sean lo más sincero/a posible.

1. En el proceso de enseñanza en la hora clase implementa plataformas educativas como.
   - Moodle
   - Classroom
   - Zoom
   - Teams
   - Ninguna
2. ¿Cree usted que los recursos tecnológicos favorecen la adquisición de aprendizajes, gracias a todas las actividades y juegos educativos que brinda? ¿Por qué?
   - Nada
   - Poco
   - Bien
   - Muy bien

   _____
3. ¿Piensa usted que el uso de recursos tecnológicos nos hace poco reflexivos al momento de utilizarla como apoyo en el aula? ¿Por qué?

   _____
   _____
   _____
4. ¿Considera usted que los recursos tecnológicos permiten una mayor interacción con el conocimiento motivando el proceso de aprendizaje? ¿Por qué?

   _____
   _____
   _____
5. Si hace una comparación entre la utilización de los recursos tecnológicos y la enseñanza tradicional. ¿Qué tipo de enseñanza implementaría en el desarrollo de sus clases? y ¿Qué aspectos resaltaría de cada uno de ellos?

   _____
   _____

_____

6. ¿Es posible que los estudiantes cambien la manera de percibir las diferentes asignaturas con el uso de los recursos tecnológicos?

   _____
   _____
   _____

7. Conoce la plataforma virtual Moodle.

   SI ☐ NO ☐

8. ¿Le gustaría recibir capacitación en este tema? Seleccione una alternativa.
   - No es necesario.
   - Podría ser.
   - Sí, es sumamente importante.
9. La plataforma Moodle le ayuda a colocar recursos sea en textos o videos, a calificar de forma automática las evaluaciones y llevar un registro ordenado de las actividades propuestas en la asignatura. Estaría usted dispuesto a usar esta plataforma.

   SI ☐ NO ☐

10. Cree conveniente acceder en el momento que desee a los recursos de Moodle para fortalecer alguna actividad que quedó inconclusa en la clase tradicional. Explique su respuesta.

    SI ☐ NO ☐

MUCHAS GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo 6. Encuesta a estudiantes

ENCUESTA PARA EVALUAR EL USO DE LAS TIC EN ESTUDIANTES DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA OVIDIO DECROLY PERIODO 2023 - 2024

La presente encuesta tiene como finalidad analizar el uso de las TIC de los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje, con el objetivo de detectar dificultades y necesidades formativas para aplicar las TIC en el entorno Moodle del Bachillerato General Unificado. Rogamos de manera más comedida que sus respuestas sean lo más sincero/a posible.

1. En el proceso de aprendizaje durante su hora clase implementa plataformas educativas como.
   - Moodle
   - Classroom
   - Zoom
   - Teams
   - Ninguna
2. ¿Cree usted que los recursos tecnológicos favorecen la adquisición de aprendizajes, gracias a todas las actividades y juegos educativos que brinda? ¿Por qué?
   - Nada
   - Poco
   - Bien
   - Muy bien

   _____
3. ¿Piensa usted que el uso de recursos tecnológicos nos hace poco reflexivos al momento de utilizarla como apoyo en el aula? ¿Por qué?

   _____
   _____
   _____

4. ¿Considera usted que los recursos tecnológicos permiten una mayor interacción con el conocimiento motivando el proceso de aprendizaje? ¿Por qué?

   _____
   _____
   _____

5. Si hace una comparación entre la utilización de los recursos tecnológicos y la enseñanza tradicional. ¿Qué tipo de enseñanza implementaría en el desarrollo de sus clases? y ¿Qué aspectos resaltaría de cada uno de ellos?

   _____
   _____
   _____

6. ¿Es posible que los estudiantes cambien la manera de percibir las diferentes asignaturas con el uso de los recursos tecnológicos?

   _____
   _____
   _____

7. Conoce la plataforma virtual Moodle.

   SI ☐ NO ☐

8. ¿Le gustaría recibir capacitación en este tema? Seleccione una alternativa.
   - No es necesario.
   - Podría ser.
   - Sí, es sumamente importante.
9. La plataforma Moodle le ayuda a colocar recursos sea en textos o videos, a calificar de forma automática las evaluaciones y llevar un registro ordenado de las actividades propuestas en la asignatura. Estaría usted dispuesto a usar esta plataforma.

   SI ☐ NO ☐

10. Cree conveniente acceder en el momento que desee a los recursos de Moodle para fortalecer alguna actividad que quedó inconclusa en la clase tradicional. Explique su respuesta.

    SI ☐ NO ☐

MUCHAS GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo 7. Evidencias

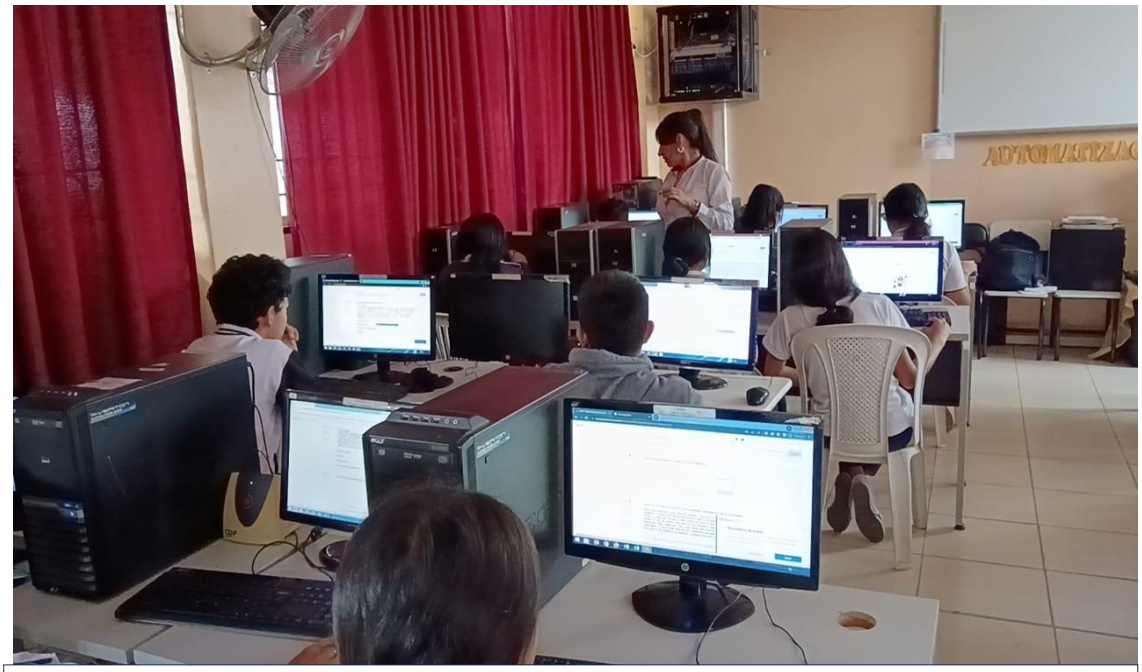
Permiso al Rector de la institución

Observación de la clase demostrativa

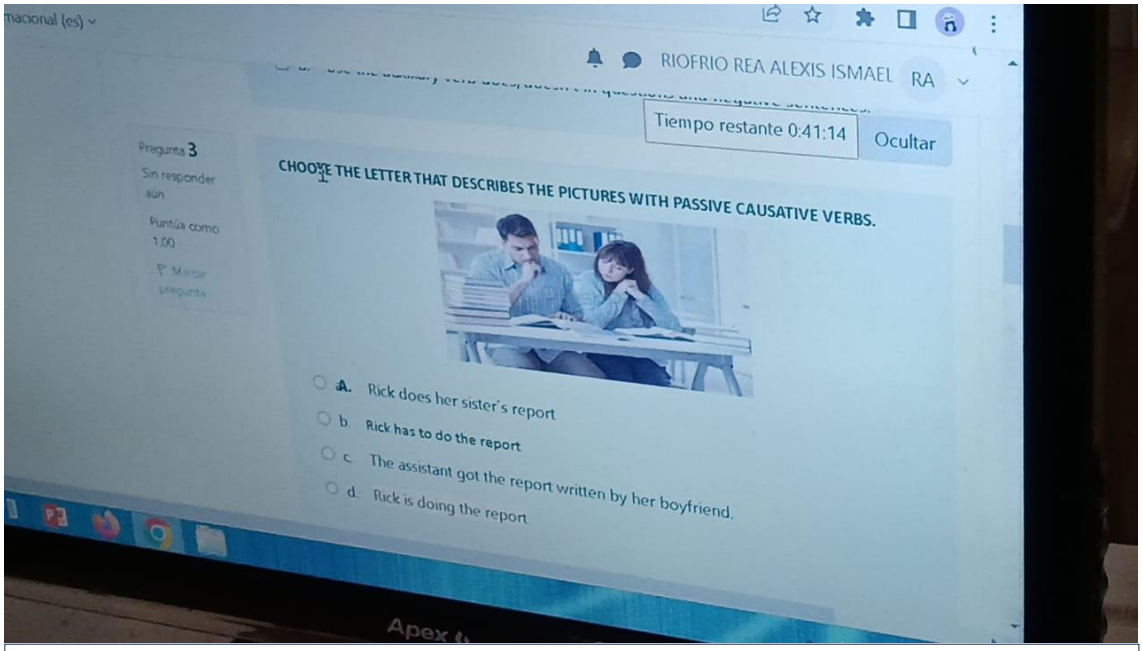
Observación de la clase demostrativa

Socialización con los docentes

Utilización de la plataforma Moodle



Utilización de la la plataforma Moodle



Utilización de la la plataforma Moodle

Anexo 8. Certificado de traducción del resumen de español a inglés.

Loja, 31 de enero del 2024

Mgs. Andrea Abigail Riofrío Guillin
MASTER EN EDUCACIÓN BILINGÜE
Reg. SENECYT: 1008-14-1296968

CERTIFICO:

Que el documento aquí expuesto es fiel traducción del idioma español al idioma inglés del resumen del trabajo de titulación denominado: "**La plataforma virtual Moodle en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de BGU de la Unidad Educativa Ovidio Decroly del cantón Catamayo"** de autoría del **Sr. Juan Carlos Celi Córdova,** con número de cédula 1104020035, estudiante de la Maestría en educación mención Innovación y Liderazgo Educativo de la Universidad Nacional de Loja.

Lo certifico y autorizo hacer uso del presente en lo que a sus intereses convenga.

MGS. ANDREA ABIGAIL RIOFRÍO GUILLIN
C.I: 1105032120