



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS
DIGITALES**

TRABAJO DE TITULACIÓN

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE MAGÍSTER EN EDUCACIÓN CON
MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES**

TEMA:

Estrategia Pedagógica Virtual para fomentar la participación estudiantil de primero de
bachillerato en la asignatura de Educación Cultural y Artística

AUTORES:

Gorbi Jonathan Filian Chávez

Betsy Del Carmen Villamar Tuárez

TUTORA:

PhD. Jaquelina Edith Noriega.

ECUADOR

2024



La Universidad para todos





DEDICATORIAS

Dedico esta tesis muy agradecida a Dios por no permitirme desfallecer nunca, dándome la fortaleza para seguir adelante en los momentos difíciles este reto fue planteado en busca de mi superación personal y hoy que estoy a punto de lograrlo solo me queda agradecer a Dios a la vida a mí por la perseverancia y disciplina que he mantenido durante el proceso de lograr el objetivo. A mis hijos, por ser mi mayor inspiración siempre.

A mi compañero de tesis, por su apoyo y orientación en la realización de este trabajo a todos mis profundos agradecimientos por hacer posible este logro

Betsy Villamar

Dedico este logro a Dios, quien me da la vida y las fuerzas para alcanzar mis objetivos; sin Él nada de esto podría ser posible. A mi esposa Alejandra Villacis y a mis hijos, por su paciencia y comprensión durante este exigente camino. A mis padres, por su amor incondicional y apoyo constante a lo largo de mi vida. A mis docentes, cuyas enseñanzas y orientaciones han sido fundamentales para mi desarrollo académico. A mi compañera de tesis, Betsy Villamar, por su aliento y amistad a lo largo de este desafío. Y finalmente, dedico este trabajo a todos los que aspiran a superarse y alcanzar sus metas, recordándoles que, con esfuerzo y determinación, los sueños se hacen realidad.

Gorbi Filián Chávez





RESUMEN

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) abren posibilidades para desarrollar competencias digitales en estudiantes y docentes, logrando considerarlas importantes; pero la falta de acceso a recursos tecnológicos y la falta de métodos innovadores en el ámbito virtual, limitan el interés y desempeño de los estudiantes hacia el aprendizaje. Por tal motivo se aprovecha el uso de una nueva estrategia pedagógica virtual con una estructura didáctica y motivadora que fomenta la participación de los estudiantes en las zonas rurales, reduciendo las brechas de distracción o aburrimiento y logrando incrementar el desarrollo cognitivo. Desde el marco constructivista y mediante un enfoque mixto (cualitativo y cuantitativo), la presente tesis se basó en un tipo de investigación documental, que permitió recopilar información relevante sobre este tema a partir de diversas fuentes bibliográficas y revisión de literatura; además, se aplicó instrumentos de recolección de datos como entrevistas y encuestas, los cuales revelaron la importancia de mejorar la calidad educativa con mediación virtual, en los estudiantes de primero de bachillerato técnico de la parroquia Isla de Bejucal, cantón Baba, Provincia de Los Ríos, Ecuador. Los resultados obtenidos condujeron a sustentar esta necesidad educativa, generando como propuesta el diseño de una estrategia pedagógica virtual basada en el modelo de aula invertida, mediante el uso de la herramienta Google Sites, para la asignatura de Educación Cultural y Artística (ECA), el cual permitirá que el estudiante sea el protagonista de su aprendizaje, y que a través de la participación en diferentes actividades cuidadosamente diseñadas, se asegurará un aprendizaje más personalizado y significativo.

Palabras claves: estrategias pedagógicas, participación, estudiantes de bachillerato, educación cultural y artística, Google sites.





ABSTRAC

Information and communication technologies (ICT) open possibilities for developing digital skills in students and teachers, managing to consider them important; but the lack of access to technological resources and the lack of innovative methods in the virtual sphere limit the interest and performance of students towards learning. For this reason, the design of a new virtual pedagogical strategy is used with a didactic and motivating structure that encourages the participation of students in rural areas, reducing distraction or boredom gaps and increasing cognitive development. From the constructivist framework and through a mixed approach (qualitative and quantitative), this thesis was based on a type of documentary research, which allowed the collection of relevant information on this topic from various bibliographic sources and literature review; In addition, data collection instruments such as interviews and surveys were applied, which revealed the importance of improving educational quality with virtual mediation, in the first-year technical high school students in Isla de Bejucal parish, Baba city, Los Ríos Province Ecuador. The results obtained led to supporting this educational need, generating as a proposal the design of a virtual pedagogical strategy based on the flipped classroom model, using the Google Sites tool, for the subject of Cultural and Artistic Education (CAE), the which will allow the student to be the protagonist of their learning, and through participation in different carefully designed activities, a more personalized and meaningful learning will be ensured.

Keywords: pedagogical strategies, participation, high school students, cultural and artistic education, google sites.





ÍNDICE GENERAL

RESUMEN	
ABSTRAC	
INTRODUCCIÓN	14
CAPÍTULO 1	7
MARCO TEÓRICO.....	7
1.1. Antecedentes	7
1.2. Evolución y tendencias actuales en el uso de estrategias pedagógicas virtuales	8
1.3. El impacto de la Pedagogía en la formación integral de los estudiantes	10
1.4. La virtualidad como espacio de aprendizaje y socialización	12
1.4.1. La Virtualidad como oportunidad para la innovación educativa	12
1.4.2. Entornos virtuales: la nueva frontera del aprendizaje.....	13
1.5. Uso y eficacia de las Estrategias pedagógicas.	14
1.5.1. La importancia de las estrategias pedagógicas.	14
1.5.2. Estrategias pedagógicas aplicadas en la enseñanza virtual.....	15
1.5.3. Efectividad de las estrategias pedagógicas virtuales: Bases teóricas y metodológicas.....	16
1.6. Modelo Aula Invertida y sus componentes: Una nueva forma de aprender.	17
1.6.1. Módulos Interactivos:	18
1.6.2. Actividades Colaborativas:	19
1.6.3. Evaluaciones Formativas:	19
1.7. El Diseño Instruccional: un enfoque centrado en el estudiante.	20
1.8. Herramienta para el aprendizaje de esta investigación: Google Sites.	20
1.9. Educación Rural: el escenario de la investigación.....	22
1.10. El Bachillerato técnico: una oportunidad para el desarrollo personal y profesional. ...	23
1.11. La Participación estudiantil: hacia una educación más inclusiva	24





1.12. El estudiante virtual: un actor clave en la educación del siglo XXI	25
CAPÍTULO 2.....	27
METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO	
DIAGNÓSTICO	27
2.1. Enfoque y diseño de la Investigación.	27
2.2. Conceptualización y Operacionalización de las categorías de la investigación	28
2.3. Alcance de la investigación	32
2.4. Declaración y justificación del tipo de investigación.	32
2.5. Métodos empleados y su propósito en el contexto de la investigación	33
2.6. Descripción de la población y muestra de la investigación.	34
2.7. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada	35
2.7.1. La entrevista.....	35
2.7.2. La encuesta:	36
2.8. Población y Muestra de la Institución en Primero de Bachillerato en la Asignatura ECA	36
2.8.1. Estadígrafos o técnicas estadísticas empleadas para procesar y cuantificar los datos empíricos y para su interpretación	37
2.9. Proceder metodológico general seguido en el proceso de investigación de acuerdo con el alcance e intereses de la investigación	37
2.10. Descripción de las etapas seguidas en el proceso investigativo y su propósito.	38
2.10.1 Etapa del Estudio Teórico.....	38
2.10.2 Etapa del Diagnóstico inicial	38
2.10.3 Etapa de la modelación de la propuesta	39
2.10.3 Etapa de validación de la propuesta	39
2.11. Análisis de los resultados.....	39
2.11.1. Cuestionario aplicado a los estudiantes de primero de bachillerato.	39





2.11.4.	Conclusión del análisis.....	46
CAPÍTULO 3.....		47
ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS		47
3.1.	Modelación de la Propuesta Pedagógica.....	47
3.2.	Nombre de la Propuesta:.....	48
3.2.1.	Datos informativos:.....	48
3.2.2.	Definición del tipo de producto	48
3.3.	Objetivos.....	49
3.3.1.	Objetivos General	49
3.3.2.	Objetivos Específicos.....	49
3.4.	Estructura de la Propuesta.....	50
3.5.	Etapas del Modelo de Aula Invertida:	50
3.5.1.	Preparación del Contenido:.....	50
3.5.2.	Estudio Autónomo:	51
3.5.3.	Actividades de Aplicación en el Aula:.....	51
3.5.4.	Interacción y Feedback:	52
3.5.5.	Refuerzo y Ampliación:	53
3.5.6.	Evaluación Continua:.....	53
3.5.7.	Adaptación y Mejora Continua:	54
3.6.	Etapas de Diseño de la Propuesta:	54
3.6.1.	Objetivo:	54
3.6.2.	Recursos:.....	54
3.7.	Contenido del Sitio Web.....	59
3.7.1.	La Unidad I:	60
3.7.2.	La Unidad II:.....	62





3.7.3.	La Unidad III:	64
3.7.4.	La Unidad IV:	66
3.7.5.	La Unidad V:.....	67
3.8.	Validación	69
3.8.1.	Aspectos positivos de la propuesta:	70
3.8.2.	Recomendaciones sobre la propuesta:	71
CONCLUSIONES		72
RECOMENDACIONES.....		73
BIBLIOGRAFÍA		
ANEXOS		





INDICE DE ESQUEMAS

<i>Esquema 1: Categorías de la investigación.....</i>	<i>26</i>
---	-----------

INDICE DE TABLAS

<i>Tabla 1: Conceptualización y Operacionalización de las categorías de la investigación _____</i>	<i>32</i>
<i>Tabla 2: Población y muestra de la institución _____</i>	<i>37</i>
<i>Tabla 3: Descripción número de estudiantes encuestados _____</i>	<i>40</i>
<i>Tabla 4: Descripción de estudiantes que disponen de dispositivos tecnológicos _____</i>	<i>41</i>
<i>Tabla 5: Descripción de las actividades Unidad I _____</i>	<i>62</i>
<i>Tabla 6: Descripción de las actividades Unidad II _____</i>	<i>64</i>
<i>Tabla 7: Descripción de las actividades Unidad III _____</i>	<i>66</i>
<i>Tabla 8: Descripción de las actividades Unidad IV _____</i>	<i>67</i>
<i>Tabla 9: Descripción de las actividades Unidad V _____</i>	<i>69</i>

INDICE DE GRÁFICOS

<i>Gráfico 1: Estudiantes con accesibilidad a internet _____</i>	<i>40</i>
<i>Gráfico 2: Estudiantes con dispositivos tecnológicos _____</i>	<i>41</i>
<i>Gráfico 3: Plataformas de acceso a las clases virtuales _____</i>	<i>42</i>
<i>Gráfico 4: Recursos virtuales influyentes en la participación de las clases virtuales _____</i>	<i>42</i>
<i>Gráfico 5: Impacto de los recursos digitales en la comprensión de contenidos de ECA _____</i>	<i>43</i>
<i>Gráfico 6: Interacción con herramientas virtuales para la educación _____</i>	<i>44</i>
<i>Gráfico 7: Posibles limitaciones en el uso de recursos digitales en la asignatura de ECA _____</i>	<i>44</i>
<i>Gráfico 8: La gamificación como recurso digital en la asignatura de ECA _____</i>	<i>45</i>
<i>Gráfico 9: Beneficios que podrían aportar la inclusión de recursos virtuales _____</i>	<i>45</i>



INTRODUCCIÓN

La investigación es vital por la relevancia de la educación rural en el desarrollo y futuro de las comunidades locales. La educación desempeña un papel fundamental en la formación de ciudadanos comprometidos y capaces de contribuir positivamente al progreso de sus sociedades, así como lo establece la Constitución de la República del Ecuador (2008), en el Artículo 26, que:

La educación es un derecho vitalicio y un deber ineludible e imperdonable del Estado. Es un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garante de la igualdad y la inclusión social y condición necesaria para asegurar el buen vivir. Las personas, las familias y las comunidades tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo (pág. 7).

La parroquia Isla de Bejucal, del cantón Baba, provincia de Los Ríos, Ecuador, se caracteriza por ser una zona rural con características particulares que incluyen limitaciones en infraestructura, acceso a recursos tecnológicos y formación docente especializada. Según Herrera Arias y Rivera Alarcón (2020), en cuanto a la zona rural, hacen hincapié que es difícil entender por qué las garantías que menciona el Estado no se dan sin infraestructura, maestros bien preparados, tecnologías apropiadas, transporte de estudiantes, alimentación continua, etc., todo lo cual promete desarrollar una educación de calidad. Estas condiciones presentan desafíos significativos para diseñar una estrategia pedagógica innovadora que fomente la participación de los estudiantes de primero de bachillerato en el aprendizaje.

Al abordar esta investigación, se buscó aportar una propuesta que permita atender a las necesidades educativas específicas de la comunidad rural y contribuir a la mejora de la calidad educativa en la zona. Los resultados obtenidos aportaron conocimientos valiosos para docentes, directivos escolares y formuladores de políticas educativas, permitiéndoles tomar decisiones informadas y eficientes para optimizar la enseñanza y aprendizaje en el entorno rural.

La desigualdad educativa entre áreas rurales y urbanas es un desafío persistente. Díaz y Fernández (2017), como se citó en Herrera Arias y Rivera Alarcón (2020), sostienen que: "...en la educación secundaria, los sectores urbanos y rurales en Ecuador, el 55,2% finaliza el bachillerato comparado con el 24,2% respectivamente; sólo el 8,1 % de los jóvenes rurales acceden a educación superior y un 5,9% obtiene un título universitario" (pág. 90).

Por razones como estas al diseñar una estrategia pedagógica virtual en un contexto rural, se podría acortar la brecha educativa y ofrecer a los estudiantes oportunidades más equitativas de

aprendizaje y desarrollo. Además, esta investigación puede ofrecer nuevas perspectivas sobre el uso adecuado de la tecnología en la educación rural, promoviendo su integración de manera estratégica y equitativa. Otros autores como Noruega y Torres (2021) como se citó en Chong Baque y Marcillo García (2020), señalan lo siguiente:

La tecnología, si bien no crea conocimiento por sí sola, se convierte en una herramienta poderosa para el aprendizaje; por ende, elegir de manera adecuada los elementos y la frecuencia de uso, permite satisfacer las necesidades y requisitos de aprendizaje de forma efectiva, logrando así los objetivos de aprendizaje de una manera más eficiente y personalizada; dicho de otro modo, la tecnología no reemplaza al aprendizaje, sino que lo complementa y lo potencia (pág. 59).

Determinar la estrategia virtual más efectiva para fomentar la participación estudiantil puede tener un impacto positivo en el desempeño y formación de los estudiantes, creando un ambiente propicio para el aprendizaje significativo.

En el contexto rural, se reconoce como situación problemática que el fomento de la participación estudiantil en el nivel de primero de bachillerato se ha convertido en un desafío significativo. De acuerdo con Gento Palacios (1994), como se citó en Sánchez Cánovas (2013), “la participación cobra una importancia especialmente relevante en el momento en que se toman decisiones para llevar a la práctica los procesos que conducen a la consecución de los objetivos” (pág. 13). La falta de acceso a recursos tecnológicos y la limitada disponibilidad de estrategias pedagógicas innovadoras en la virtualidad, pueden influir en el interés y el desempeño de los estudiantes hacia el aprendizaje. Bustos Sánchez y Coll Salvador (2010), afirma que “las tecnologías digitales aparecen como las formas dominantes para comunicarse, compartir información y conocimiento, investigar, producir, organizarse y administrar” (pág. 164). Ante este escenario, es fundamental identificar y comprender la estrategia pedagógica virtual más efectiva para fomentar la participación estudiantil en un colegio rural.

El bajo nivel de participación estudiantil puede afectar negativamente su rendimiento académico y su desarrollo integral, limitando sus oportunidades futuras. De acuerdo con Herrera Arias y Rivera Alarcón (2020), las instituciones educativas deben desarrollar las habilidades para inspirar a la juventud rural con motivación y empatía, involucrarse en el emprendimiento y equiparlos para crear conocimiento, aprender, resolver problemas y convertirse en constructores efectivos del futuro. Por este motivo el uso adecuado de una estrategia pedagógica virtual podría

representar una oportunidad para mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje, y cerrar la brecha educativa entre áreas rurales y urbanas.

Por tanto, es necesario abordar esta problemática desde una perspectiva investigativa que permita identificar y analizar la estrategia pedagógica virtual más efectiva para fomentar la participación de los estudiantes de primero de bachillerato en la asignatura de Educación Cultural y Artística (ECA). A través de un enfoque empírico y teórico, y haciendo el uso de la herramienta Google Sites, esta investigación busca ofrecer aportes significativos para promover una educación inclusiva y equitativa en la parroquia Isla de Bejucal, cantón Baba, provincia de Los Ríos.

Considerando lo anterior, se identifica como problema científico el siguiente:

¿Qué estrategia pedagógica virtual basado en el modelo de aula invertida, que utilice la herramienta Google Sites, puede resultar más efectiva para fomentar la participación de los estudiantes de primero de bachillerato en la asignatura de ECA en la parroquia Isla de Bejucal, cantón Baba, provincia de Los Ríos, Ecuador?

Por lo tanto, es crucial que este tema sea investigado dado que la falta de estrategia pedagógica virtual adecuada en colegio rural de la parroquia Isla de Bejucal, podría dejar a los docentes con escasas alternativas para involucrar activamente a los estudiantes de primero de bachillerato en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de ECA, lo que afecta el logro de los objetivos educativos y la calidad de la formación académica. Basado en esta realidad el tema de este proyecto de investigación es el siguiente:

Diseño de una estrategia pedagógica virtual basada en el modelo de aula invertida, mediante el uso de la herramienta Google Sites, para fomentar la participación estudiantil de primero de bachillerato técnico en la asignatura de ECA en la parroquia Isla de Bejucal, cantón Baba, provincia de Los Ríos, Ecuador.

Este tema corresponde a la línea de Investigación: Educación Virtual y herramientas digitales para el aprendizaje; y que en síntesis el objeto de investigación es: Estrategia pedagógica virtual mediante el uso de la herramienta Google Sites utilizada para fomentar la participación de los estudiantes de primero de bachillerato de ECA.

El objetivo general de esta investigación es: Diseñar una estrategia pedagógica virtual efectiva basada en el modelo de aula invertida, que use la herramienta Google Sites para promover la participación de los estudiantes de primero de bachillerato técnico en la asignatura de ECA.

Las preguntas científicas que acompañan al problema de investigación y el objetivo general antes mencionado son:

- ¿Cuál es la evolución y estado actual del uso de estrategias pedagógicas virtuales en el contexto educativo de primero de bachillerato, y cuáles son las bases teóricas y metodológicas que respaldan su efectividad para fomentar la participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje?
- ¿Cuáles son los factores que influyen en la falta de participación de los estudiantes primero de bachillerato técnico en su formación académica?
- ¿Qué estrategia pedagógica virtual puede ser la más adecuada para fomentar la participación de los estudiantes en la asignatura de ECA en este colegio rural?
- ¿Cómo diseñar la estrategia pedagógica virtual basado en el modelo de aula invertida mediante el uso de la herramienta Google Sites para fomentar la participación de los estudiantes de bachillerato técnico en la asignatura de ECA?
- ¿En qué medida la propuesta diseñada en Google Sites para fomentar la participación de los estudiantes de primero de bachillerato en la asignatura de ECA es pertinente, viable y tiene potencial de impacto, según el juicio de expertos?

Los objetivos específicos que se desprenden de las preguntas científicas y que hacen posible la garantía de esta investigación para ser sustentada son los siguientes:

- Analizar la evolución y tendencias actuales en el uso de estrategias pedagógicas virtuales, así como explorar las bases teóricas y metodológicas que sustentan su efectividad para fomentar la participación de los estudiantes de primero de bachillerato.
- Indagar los niveles de participación de los estudiantes de primero de bachillerato técnico en la asignatura de ECA e identificar los factores que influyen en su participación en el proceso de formación académica.
- Identificar la estrategia pedagógica virtual más adecuada para desarrollar la participación de los estudiantes de primero de bachillerato en este colegio rural.
- Diseñar los componentes que constituyen la estrategia pedagógica virtual más adecuada basado en el modelo de aula invertida con la herramienta Google Sites para fomentar la participación de los estudiantes en estudio de la asignatura de ECA en el colegio rural.

- Evaluar la pertinencia, viabilidad y potencial de impacto de la propuesta diseñada en Google Sites para fomentar la participación de los estudiantes en la asignatura de ECA, a través del juicio de experto.

Entre los métodos teóricos descritos y aplicados en este tema de investigación está el Método Histórico-Lógico donde se integra en una estructura de indagación o proceso de investigación para recopilar evidencia sobre eventos pasados y su posterior formación de ideas o teorías sobre la historia o para comprender varias reglas metodológicas o técnicas para analizar datos importantes sobre temas históricos, lo que permite al investigador sintetizar información. Para crear una imagen coherente de los eventos que ocurren en relación con el objeto de estudio (Torres Miranda, 2020). Además, se utilizará este método para analizar la evolución histórica de las estrategias pedagógicas en la asignatura de ECA, así como su adaptación al entorno virtual en el colegio rural, explorando cómo ha cambiado la enseñanza de esta asignatura a lo largo del tiempo, y cómo se han integrado las tecnologías y estrategias pedagógicas virtuales en el contexto educativo local.

En cuanto al método Inductivo-Deductivo se pudo partir de datos concretos, recopilados en la investigación, como resultados de encuestas o análisis de prácticas pedagógicas, para luego generalizar y extraer conclusiones más amplias sobre la efectividad de las estrategias pedagógicas virtuales en el fomento de la participación estudiantil.

Según Dávila Newman (2006), “el razonamiento deductivo permite organizar las premisas en silogismos para probar las conclusiones y se utiliza en la investigación de las ciencias sociales. El razonamiento inductivo parte de premisas verdaderas y conduce a conclusiones válidas” (pág. 204).

Para recopilar información sobre el comportamiento de los estudiantes y su participación e interacción en el aula, basados en el método empírico aplicado en esta investigación, se utilizó la observación y la encuesta. Para información sobre las opiniones de los docentes en el área de ECA sobre estrategias pedagógicas virtuales, se les realizó una entrevista, la que se describirá en el capítulo 2 referente a la metodología.

En el sector rural de la parroquia Isla de Bejucal del cantón Baba, de la provincia de Los Ríos, existe un centro educativo perteneciente a la Zona 5 con modalidad presencial y virtual en jornada matutina y vespertina, con tipo de educación regular y con nivel educativo: Educación Básica Superior y Bachillerato. En total, unos 42 docentes y 928 estudiantes, de los cuales 22



laboran en la vespertina y 133 son de primeros de bachillerato en contabilidad y producción agropecuaria; datos obtenidos por el rector y vicerrectora encargados en la institución.

Este proyecto se estructura en tres capítulos; donde el capítulo 1 es referente al Marco teórico que integra la revisión de la literatura, soporte y justificación de las categorías que constituyen base y sustento de la problemática de investigación; precedido por el capítulo 2, el cual tiene como objetivo presentar la metodología utilizada para el desarrollo de la investigación y el estudio diagnóstico del proyecto, así como la descripción de la técnica de investigación, métodos, instrumentos para la recolección de información, entre otros. El capítulo 3 se centra en el diseño y análisis teórico de una estrategia pedagógica virtual efectiva, basada en el modelo de aula invertida mediante el uso de la herramienta Google Sites, validada por expertos, para fomentar la participación estudiantil de primero de bachillerato en la asignatura de ECA.

Seguidamente se presentan las conclusiones donde aporta evidencia sobre la potencialidad de las estrategias pedagógicas virtuales. Se espera que las recomendaciones aquí planteadas inspiren nuevas investigaciones y contribuyan a la mejora de la calidad educativa.



CAPÍTULO 1

MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes

Diversos estudios, relevantes para esta investigación, sostienen que las estrategias de enseñanza que integran recursos tecnológicos son un componente fundamental para lograr los objetivos de la educación. En primera instancia, Vera Rojas (2015) en su artículo titulado Reformas del Ecuador, analiza la evolución de las reformas educativas en el país, con especial atención a la Reforma Curricular de 1996, su Actualización y Fortalecimiento Curricular; discutiendo las críticas a la complejidad y falta de claridad de la reforma, así como los factores que dificultaron su implementación, proponiendo sugerencias para mejorar los métodos de enseñanza y evaluación.

Por otro Sierra Salcedo (2007), en su artículo: La estrategia pedagógica, sus predictores de adecuación; examina la relevancia de la estrategia pedagógica en el ámbito educativo, poniendo de relieve la necesidad de sintetizar lo que ha sucedido, lo que está ocurriendo y lo que debería acontecer para guiar la transformación educativa, subrayando el rol del docente en la elaboración de estrategias individualizadas y grupales a partir del diagnóstico, y hace hincapié en la importancia de identificar los predictores de idoneidad en la estrategia pedagógica y la necesidad de contar con una representación clara de los objetivos y las rutas a seguir, proponiendo un modelo para la orientación de la estrategia pedagógica, destacando la aspiración de mejora y la significación socio pedagógica.

Con la llegada de la pandemia de Covid-19, en Ecuador, 2020; las instituciones se vieron en la necesidad de buscar nuevas formas de asegurar la continuidad del servicio educativo, impulsando la innovación en la educación y transformando las prácticas pedagógicas de los docentes. Estudios realizados en Colombia buscaron implementar estrategias pedagógicas virtuales para que los estudiantes continúen su aprendizaje desde casa y logren los objetivos educativos y su desarrollo integral utilizando como metodología la investigación acción con diseño de campo, utilizando observación indirecta y entrevistas semiestructuradas a estudiantes y docentes con acceso a internet y competencias tecnológicas para generar un ambiente escolar positivo y relaciones de convivencia pacífica, garantizar la interacción docente estudiante sincrónica y asincrónica; y mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje como también los resultados académicos (Moreno Garay et al., 2021).

Investigadores como Delgado Vaca, Castro Onofre, y Orosco Tejerina (2022) afirman que, en la actualidad, las redes sociales se han convertido en un medio efectivo para la interacción digital entre personas y la educación las ha adoptado para incluirlas al proceso de enseñanza y aprendizaje, aplicándolas bajo una modalidad asincrónica entre el estudiante y el docente. En este marco, su investigación se propuso como objetivo el diseño de estrategias de enseñanza basadas en herramientas digitales de comunicación en redes sociales, comprobando la eficiencia de estas estrategias en el proceso educativo.

1.2. Evolución y tendencias actuales en el uso de estrategias pedagógicas virtuales

Las estrategias pedagógicas con los años evolucionaron significativamente en el proceso de enseñanza y aprendizaje; produciendo una transición de lo que antes era una estrategia pedagógica centrada en el uso de materiales didácticos en línea, como libros electrónicos, cursos en línea y tutoriales, a incluir herramientas y recursos que permiten a los estudiantes aprender de forma más activa y participativa, y organizar y procesar la información de manera más eficaz y personalizada.

Para Gamboa, Sandoval, y Beltrán (2013), como se citó en Chong Baque y Marcillo García (2020), los maestros usan acciones llamadas estrategias de instrucción para lograr el progreso de la instrucción y el aprendizaje, pero debido a la falta de planificación de la instrucción, estas estrategias a veces no se usan, lo que genera repetición en el salón de clases.

Estas estrategias permiten a los docentes facilitar el aprendizaje, promover la participación de los estudiantes y fomentar la comprensión profunda de los contenidos. Desde el punto de vista de Suárez Padin (2018), como se citó en Chong Baque y Marcillo García (2020), “se hace uso eficiente de estrategias pedagógicas virtuales, cuando se desarrollan recursos educativos combinando con herramientas tecnológicas que originen necesidad y gusto por el aprendizaje” (págs. 65-66).

Las estrategias pedagógicas también ayudan a los estudiantes a desarrollar habilidades cognitivas, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la creatividad. Además, promueven la autonomía y la autorregulación del aprendizaje, permitiendo que los estudiantes sean más responsables de su propio proceso de aprendizaje.

Estas estrategias también fomentan la motivación y el interés de los estudiantes, al hacer que el aprendizaje sea más relevante y significativo para ellos. Al utilizar diferentes recursos y

herramientas, como el uso de tecnología, multimedia y juegos educativos, las estrategias pedagógicas pueden hacer que el proceso de enseñanza sea más dinámico y atractivo para los estudiantes.

La novedad de las estrategias pedagógicas radica en su enfoque centrado en el estudiante y en la utilización de recursos tecnológicos para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estas estrategias buscan promover la participación de los estudiantes, fomentar la autonomía y la autorregulación del aprendizaje, y adaptarse a las necesidades y características individuales de cada estudiante.

Además, las estrategias pedagógicas incorporan el uso de recursos tecnológicos, como software, multimedia y plataformas en línea, para enriquecer el proceso de enseñanza y facilitar la adquisición de conocimientos y habilidades. Estos recursos permiten una mayor interactividad, visualización y manipulación de la información, lo que favorece la comprensión y retención de los contenidos.

A juicio de Moreno Garay et al., (2021), es necesario dotar a las instituciones educativas de recursos tecnológicos necesarios para mantener actualizada su gestión, al mismo tiempo que se capacite a los docentes para que estén mejor preparados para brindar una educación de calidad significativa a los estudiantes (pág. 211).

Otra novedad de las estrategias pedagógicas es su enfoque en el aprendizaje significativo y la transferencia de conocimiento. Según Hernández et al. (2021), como se citó en Moreno Garay et al., (2021), sostienen que las estrategias pedagógicas “en la actualidad deben estar ajustadas al contexto, a las necesidades e intereses de los estudiantes, a la misión y visión institucional” (págs. 202-213). Por ende, se busca que los estudiantes adquieran información superficialmente, y que puedan relacionarla con sus conocimientos previos, aplicarla en situaciones reales y transferirla a nuevos contextos.

Dadas las circunstancias actuales, por las crisis del sistema de formación académica, varias instituciones educativas han modificado su método de enseñanza. En este momento, la educación en línea es la nueva realidad para muchos estudiantes, niños y jóvenes, para continuar con su aprendizaje. Los profesores también han tenido que ajustar y reconfigurar el plan de estudios para adecuarlo a este nuevo enfoque de enseñanza virtual y cumplir con los objetivos establecidos para el año escolar.

Teniendo en cuenta a Carriazo Diaz et al. (2020), la planificación y la toma de decisiones pedagógicas deben centrarse en los intereses, habilidades y experiencias previas de los estudiantes, ya que la enseñanza y el aprendizaje son procesos colaborativos entre los docentes y los alumnos, en los cuales la interacción con el entorno y los recursos disponibles desempeña un papel fundamental. Esto subraya la importancia de que los educadores se adapten a las necesidades específicas del entorno en el que se encuentran para facilitar un aprendizaje significativo.

La situación actual que se experimenta en la educación se relaciona con la teoría del aprendizaje para la era digital conocida como el conectivismo, desarrollado por George Siemens (2004), como se citó en Gutierrez Campos, (2012). Esta teoría integra los principios derivados de conceptos como el caos, las redes y las teorías de la complejidad y la autoorganización. El Conectivismo sostiene que el aprendizaje es un proceso que ocurre en entornos caracterizados por elementos en constante cambio, es decir, no estáticos. Por lo tanto, el aprendizaje no está totalmente bajo el control individual, sino que debe adaptarse a la situación presente (Tintaya Condori, 2018).

En relación de lo antes mencionado, es esencial llevarse a cabo la fundamentación teórica de las diferentes categorías del tema de investigación, detalladas a continuación:

1.3. El impacto de la Pedagogía en la formación integral de los estudiantes

Para Caballero (2017), la pedagogía es una disciplina que abarca un conjunto de saberes que se centran en la educación como un fenómeno único al ser humano y propio de la sociedad. En otras palabras es la disciplina que se ocupa del estudio de la educación y la enseñanza, cuyo objetivo es comprender los procesos de aprendizaje, desarrollo y formación de las personas, así como diseñar estrategias y métodos para facilitar la adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, considerando que abarca temas relacionados con la educación y el desarrollo de teorías sobre cómo las personas adquieren conocimientos y habilidades conductivistas, constructivistas y cognitivistas. Entre estos temas tenemos:

- El diseño curricular dentro del ambiente pedagógico, el cual se refiere al desarrollo de planes de estudio, programas educativos y objetivos de aprendizaje para distintos niveles educativos y materias.
- La evaluación educativa definida como el desarrollo de métodos y técnicas para medir el progreso y el logro de los estudiantes, así como para mejorar la calidad de la enseñanza.

- La psicología educativa que se define como la investigación sobre el desarrollo cognitivo, emocional y social de los estudiantes, así como el impacto de factores como la motivación y la personalidad en el aprendizaje.
- La educación inclusiva como promoción de la educación que atiende las necesidades de todos los estudiantes, incluyendo aquellos con discapacidades o dificultades de aprendizaje.
- Otro tema anexo a la pedagogía es la filosofía de la educación como reflexión sobre los fundamentos y propósitos de la educación, y cuestiones éticas relacionadas con la enseñanza y el aprendizaje.

Entonces la pedagogía es una disciplina multidisciplinaria que se basa en la investigación y la teoría, pero también tiene aplicaciones prácticas en la enseñanza y la formación de cada persona en todos los niveles, desde la educación infantil hasta la educación superior y la formación profesional. Los pedagogos desempeñan un papel importante en la mejora de los sistemas educativos y en la promoción de prácticas pedagógicas efectivas.

La pedagogía se enfoca principalmente en la gestión del conocimiento, en el tiempo y en el espacio, de las acciones imprescindibles y necesarias que han de realizarse para que tales procesos resulten, a la postre, eficientes y eficaces, tanto para el educando como para el educador (Díaz Villa, 2019). Se considera, entonces, que el arte es uno de los principios de la pedagogía en su concepción de ciencia humanista.

La Pedagogía es una condición necesaria (necesidad lógica) para satisfacer una necesidad (social, cultural, económica, personal, etcétera: la educación), respecto de la cual la sociedad demanda imperiosamente respuesta de calidad. La Pedagogía se quedará en un puro saber academicista que unos enseñan para que otros aprendan, si no se relaciona con el logro de educación de calidad (López Paniagua, 2020).

La vinculación entre el conocimiento de las áreas culturales y la educación genera una situación pedagógica problemática. Esta situación se caracteriza por la tendencia a evaluar el desempeño académico según los niveles de conocimiento cultural y no por otros aspectos (López Paniagua, 2020). Esto no implica que cualquier contenido sea meramente formal y aplicable para adquirir cualquier habilidad, pero se puede afirmar que, desde una perspectiva pedagógica, solo con uno de los temas culturales incluidos en el programa de estudio de un estudiante de secundaria,

es posible implementar estrategias educativas que conduzcan al logro de la mayoría de los objetivos educativos, excepto aquellos relacionados con la información cultural específica del área.

1.4. La virtualidad como espacio de aprendizaje y socialización

Entre estas facilidades de la virtualidad, las más relevantes se asocian con el rompimiento de la barrera de la distancia, la rigidez de los horarios y la facilidad de la distribución del tiempo de estudio sumado a la posibilidad de combinarla con las múltiples ocupaciones que conlleva el estilo de vida moderno. (Moreira Segura y Delgadillo Espinoza, 2015, pág. 122).

Según el autor de la cita empleada la virtualidad es un concepto que se utiliza en diversos contextos y campos para referirse a la cualidad de algo que no es físico ni material, sino que existe de manera conceptual o en el ámbito digital. A continuación. Para esto existen aspectos que se llevan a contexto para el entendimiento de este concepto tal como realidad Virtual, Educación virtual, trabajo remoto y teletrabajo, comunicación virtual, moneda virtual, mundo virtual en videos juegos o interactivos.

En otras palabras, se refiere a la existencia o la representación de algo en un espacio digital o conceptual, en contraposición a su existencia en el mundo físico. La tecnología ha expandido la virtualidad en varios aspectos de nuestras vidas, desde la comunicación hasta la educación y el entretenimiento.

Hoy en día muchas aristas de estudio se encuentran inmiscuidas en la virtualidad para el ámbito pedagógico, puesto a que las tecnologías prevalecen en los sistemas educativos, aprovechando un sin número de facilidades que esta otorga en el aprendizaje autónomo, que más adelante un individuo pueda ser evaluado por personal calificado o certificado.

1.4.1. La Virtualidad como oportunidad para la innovación educativa

La educación virtual, también conocida como "educación en línea", se hace referencia a la creación de programas de formación que tienen lugar en el ciberespacio como su entorno de enseñanza y aprendizaje (Pando, 2018). En otras palabras, la educación virtual significa que no es necesario que las personas estén básicamente en el mismo lugar, al mismo tiempo, para que suceda un intercambio educativo. Es posible establecer una relación educativa sin un encuentro presencial entre el profesor y el estudiante (Calderón Delgado y otros, 2023). Con la aparición de las tecnologías, el mundo ha experimentado transformaciones significativas, y la educación también ha evolucionado, aunque quizás no al mismo ritmo que esta sociedad globalizada. La adopción de

la virtualidad en la educación presenta desafíos pedagógicos que no se están reflejando adecuadamente en la realidad educativa.

Desde esta perspectiva, la educación virtual busca crear oportunidades de formación utilizando las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para cambiar la forma en que se enseña y se aprende. La educación virtual es una variante de la educación a distancia que implica una reevaluación de las demandas del entorno económico, social y político, así como de las relaciones pedagógicas y el papel de las TIC (Oyarce Mariñas y otros, 2021). No se limita a transmitir información a lugares lejanos, sino a representar una perspectiva educativa integral.

1.4.2. Entornos virtuales: la nueva frontera del aprendizaje.

De acuerdo con Ibaceta Vergara & Villanueva Morales (2021), los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) son entornos que proporcionan las siguientes características: acceso a través de navegadores, generalmente protegidos por contraseña o acceso por cable, servicios web 1.0 y 2.0, una interfaz gráfica intuitiva, la integración coordinada y estructurada de diversos módulos, la presentación de módulos para la gestión académica y administrativa, la organización de cursos, un calendario, materiales, la gestión de actividades digitales, el seguimiento del progreso del estudiante, la evaluación del aprendizaje y la adaptación a las necesidades del usuario. Como señalan Hinojosa Salazar, Epiquién Chanchahuana, & Morante Dávila (2021), cada entorno debe adaptarse específicamente para ayudar al alumno en las tareas asignadas.

Según Macías Arias, López Pinargote, y Ramos León (2020), las plataformas de e-learning, incluidos los EVA, deben tener las siguientes características: interactividad, que permite que el usuario sea protagonista de su formación; flexibilidad, que se adapta fácilmente a la organización en cuanto a estructura institucional, planos de estudio y estilos pedagógicos; escalabilidad, para funcionar con pequeños y muchos usuarios; y estandarización, permitiendo importar y exportar cursos en formatos estándar como SCORM.

En este contexto, el aprendizaje en entornos virtuales, así como la instrucción asistida por tecnología en general, ha evolucionado de un enfoque transmitido de distribución de contenidos hacia modelos constructivistas o socio cognitivos, en los cuales el alumno es el actor principal en los procesos y actividades de aprendizaje (Henríquez, 2022). De acuerdo con especialistas en comunicación que definen los medios virtuales, estos se definen como una combinación organizada de hardware y software que posibilita la interacción entre individuos en un entorno no físico, aprovechando la tecnología.

1.5. Uso y eficacia de las Estrategias pedagógicas.

Los países con mayor desarrollo se distinguen por implementar reformas educativas que transforman su sistema, dando prioridad a los resultados del aprendizaje, así como promoviendo la gestión, la descentralización, la participación y la formación continua (Britez Carli, 2019).

Para facilitar la formación y aprendizaje de los estudiantes, especialmente en situaciones desafiantes del sistema educativo, los profesores se enfrentan a diversas pedagogías. En este contexto, se destacan estrategias didácticas que hacen uso de la tecnología de la información y la comunicación para virtualizar el proceso de enseñanza y aprendizaje (Gutiérrez et al., 2021). Esto implica el empleo de recursos didácticos disponibles en línea, lo que reduce distancias y enriquece los procesos formativos, y fomenta la colaboración de todos los involucrados (Zepeda Pioquinto, 2018).

Para Gutiérrez et al. (2018), en concordancia con Hernández et al. (2021); las estrategias pedagógicas deben adaptarse al contexto, las necesidades e intereses de los estudiantes, a la misión y visión de la institución, para promover competencias y al logro del aprendizaje significativo (pág. 45). Además, Moreno Garay et al., (2021) sostienen que, ante la crisis sanitaria previa, la educación tuvo que adaptarse rápidamente, pasando de un enfoque casi presencial a uno basado en la educación a distancia y, en muchos casos, totalmente virtual.

En este contexto, se utilizaron estrategias pedagógicas como guías de actividades y tecnologías de la información y la comunicación para impartir clases de manera sincrónica y, en algunos casos, de forma totalmente asincrónica. Estas distintas modalidades se convirtieron en métodos efectivos para la transmisión de conocimientos a los estudiantes (Vargas Murillo, 2020). En este sentido, Zambrano Romero y Meza Hormaza (2022) indican que las estrategias pedagógicas tienen un papel importante al contribuir al desarrollo de competencias en los docentes para facilitar a los estudiantes el uso de estas herramientas para aprender y desarrollar.

1.5.1. La importancia de las estrategias pedagógicas.

Las estrategias pedagógicas son cruciales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, pues garantizan que el aprendizaje de los estudiantes tenga un significado profundo y duradero en sus vidas. Como se señala en una fuente, la transferencia de conocimientos implica la capacidad de relacionar lo que se ha aprendido en un contexto específico y aplicarlo en situaciones nuevas para resolver problemas (Cabrera Berrezueta, 2016).

Es esencial que las estrategias pedagógicas ayuden a los estudiantes a conectar estos dos conjuntos de información, de modo que el conocimiento adquirido pueda ser aplicado en diversas situaciones. Además, este autor enfatiza que las estrategias deben ser vistas como herramientas fundamentales para introducir nuevos temas y deben fomentar la participación activa de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje (Basta Islas et al., 2022).

De acuerdo con la misma fuente, el aprendizaje se facilita y dinamiza mediante estrategias de enseñanza variadas y motivadoras. Esto contribuye a la consolidación del aprendizaje, que se valida cuando los estudiantes pueden utilizar sus conocimientos en nuevas situaciones. Esto subraya la importancia del trabajo del docente en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, donde las estrategias utilizadas deben ser interactivas y dinámicas. Esto determinará si los contenidos serán valiosos y comprensibles o simplemente memorizados sin comprender su utilidad y significado.

1.5.2. Estrategias pedagógicas aplicadas en la enseñanza virtual

Durante muchos años los docentes han utilizado estrategias pedagógicas para promover el aprendizaje de los estudiantes, como se señala en una cita. En este proceso, el papel fundamental del docente es garantizar que el aprendizaje sea significativo a través de las estrategias pedagógicas que emplea, así como los materiales y actividades que propone (Metaute Paniagua y otros, 2018).

Para que estas estrategias sean efectivas y contribuyan al proceso de enseñanza-aprendizaje en Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA), es esencial que el docente comprenda la situación de los alumnos. Esto le permitirá generar nuevas ideas y enfoques de enseñanza mediante una comunicación constante e interacción con los estudiantes, elementos fundamentales para construir redes de conocimiento.

Para Suárez y Padín (2018), como se citó en Chong Baque y Marcillo García (2020), “se hace uso eficiente de estrategias pedagógicas virtuales, cuando se desarrollan recursos educativos combinando con herramientas tecnológicas que originen necesidad y gusto por el aprendizaje” (pág.66). Con relación a los EVA, existe una preocupación, expresada por Jara (2021), que señala que a pesar de las nuevas oportunidades que ofrecen para el aprendizaje, a menudo son impersonales y carecen de interacción humana. Vialart (2020) sugiere que los EVA deben transformarse en entornos acogedores e innovadores, promoviendo la socialización continua entre alumnos y docentes. Esto implica ir más allá de la simple recopilación de información y fomentar la reflexión y la interacción entre estudiantes y docentes, así como entre compañeros.

1.5.3. Efectividad de las estrategias pedagógicas virtuales: Bases teóricas y metodológicas

La actualidad científica en las estrategias pedagógicas se centra en la investigación y desarrollo de nuevas metodologías y enfoques que promuevan un aprendizaje más efectivo y significativo. Algunas áreas de investigación incluyen:

- **Aprendizaje basado en proyectos:**

Se ha demostrado que el aprendizaje basado en proyectos, donde los estudiantes trabajan en proyectos reales y significativos, promueve una mayor motivación, creatividad, esfuerzo de participación y retención de conocimientos. (Chong Baque y Marcillo García, 2020, pág. 68)

- **Aprendizaje colaborativo:**

La investigación ha demostrado que el aprendizaje colaborativo, donde los estudiantes trabajan en grupos para resolver problemas y construir conocimientos de manera conjunta, mejora la comprensión y promueve habilidades sociales y de trabajo en equipo (Chong Baque y Marcillo García, 2020, págs. 68-70)

- **Aprendizaje basado en juegos:**

El uso de juegos educativos y gamificación en el aula ha demostrado ser efectivo para aumentar la motivación, el compromiso y el aprendizaje de los estudiantes (Chong Baque y Marcillo García, 2020, págs. 70-71)

- **Aprendizaje móvil:**

El uso de dispositivos móviles y aplicaciones educativas ha ganado popularidad en los últimos años. La investigación ha demostrado que el aprendizaje móvil puede mejorar la accesibilidad, la interactividad y la personalización del aprendizaje. (Vidal Ledo et al., 2015, pág. 670)

- **Aprendizaje adaptativo:**

Los sistemas de aprendizaje adaptativo utilizan tecnología para personalizar la experiencia de aprendizaje de cada estudiante, adaptándose a sus necesidades, estilos de aprendizaje y ritmos individuales. Además, Vásquez (2010) como se citó en Sarabia Montaluisa (2022), agrega que el aprendizaje adaptativo permite a los maestros utilizar la tecnología educativa para optimizar el conocimiento y centrarse en el desarrollo de habilidades a través de

herramientas y programas tecnológicos establecidos (pág. 25). La investigación en este campo busca mejorar la eficacia y eficiencia del aprendizaje adaptativo

- **Teoría Constructivista**

Según Serrano González y Pons Parra, (2011), concluye que el enfoque constructivista es una forma de entender el aprendizaje que enfatiza el papel activo del estudiante en la construcción de su propio conocimiento. Para que este enfoque sea efectivo, es importante evitar el dogmatismo y estar abiertos a nuevas ideas. El enfoque constructivista debe ser dinámico y estar dispuesto a adaptarse a las necesidades de los estudiantes y al contexto del aula (p. 24).

El constructivismo sostiene que el conocimiento no es transmitido, sino construido activamente por el estudiante a través de su interacción con el entorno de aprendizaje. Este enfoque destaca la importancia de involucrar a los estudiantes en la construcción activa de su conocimiento, promoviendo la participación y la comprensión profunda de los conceptos.

La adopción de una estrategia pedagógica virtual basada en Google Sites y el método de Aula Invertida proporciona un entorno que fomenta la construcción activa del conocimiento, ya que los estudiantes interactúan con los recursos y actividades de manera autónoma.

- **El modelo Flipped Classroom;**

También es conocido como aula invertida, porque propone un cambio en el rol del estudiante, quien asume un papel más activo en su propio aprendizaje. A diferencia del modelo tradicional, donde el profesor imparte la clase en el aula, en el Flipped Classroom los estudiantes estudian los conceptos teóricos de forma independiente antes de la clase, generalmente a través de videos u otros recursos proporcionados por el docente (Aguilera Ruiz et al., 2017).

1.6. Modelo Aula Invertida y sus componentes: Una nueva forma de aprender.

El objetivo principal del Aula Invertida es personalizar el aprendizaje y atender las necesidades individuales de cada estudiante, permitiéndoles aprender a su propio ritmo y el tiempo de clase se utiliza para realizar actividades que fomenten la comprensión y aplicación de los conocimientos, como resolver dudas, realizar ejercicios prácticos, trabajar en proyectos colaborativos o participar en debates (Aguilera Ruiz et al., 2017).

El aula invertida revoluciona la enseñanza tradicional, empoderando a los estudiantes con acceso a materiales de aprendizaje antes de la clase. Este enfoque innovador transforma el tiempo presencial en el aula, enfocándolo en la aplicación práctica y colaborativa de los procesos. Los estudiantes por otro lado exploran y adquieren conocimientos a su propio ritmo, utilizando diversos formatos multimedia y recursos digitales. Esta autonomía facilita un aprendizaje más profundo y personalizado.

1.6.1. Módulos Interactivos:

Los módulos interactivos representan el núcleo esencial y distintivo de esta investigación, desempeñando un papel crucial en la transformación de la experiencia de aprendizaje. Estos módulos se erigen como el punto de partida donde los contenidos educativos adquieren vida, presentándose de manera no solo atractiva, sino también profundamente participativa. Puesto que, “sin una interacción significativa, el estudiante no encontraría razones para seguir atado a las presentaciones de materiales en una pantalla que en un texto impreso” (Neciosup, 2021, pág. 12).

La plataforma Google Sites se convierte en el lienzo digital donde estos módulos toman forma, incorporando de manera hábil y dinámica elementos multimedia que incluyen videos, imágenes, infografías y presentaciones. Esta amalgama de recursos multimediales se concibe estratégicamente para enriquecer las lecciones y nutrir la comprensión de los estudiantes, proporcionándoles una experiencia de aprendizaje integral.

Con este enfoque se busca no solo capturar de manera efectiva la atención de los estudiantes, sino que también tiene como objetivo principal hacer que el aprendizaje sea más accesible y comprensible. Al presentar los contenidos de manera interactiva y participativa, se busca estimular el compromiso activo de los estudiantes, fomentando su participación y creando un ambiente propicio para la retención de conocimientos.

La creación de Módulos Interactivos no solo busca mantener el interés superficial, sino que pretende establecer una conexión significativa entre los contenidos educativos y la experiencia de aprendizaje de cada estudiante. Esta estrategia no solo se orienta hacia la retención de información, sino que también se posiciona como un medio efectivo para facilitar la asimilación y comprensión profunda de los conceptos, contribuyendo así a un proceso de aprendizaje más efectivo y enriquecedor.

1.6.2. Actividades Colaborativas:

La dimensión de actividades colaborativas se muestra como un entorno dinámico y participativo, donde se fomenta la interacción y la colaboración entre los estudiantes, logrando que “desempeñen un rol activo, participativo y reflexivo en el proceso de enseñanza y aprendizaje” (Benoit, 2021, pág. 11). En este contexto, se aprovechan herramientas colaborativas de Google, así como otras plataformas especializadas como Educaplay, Genially, Padlet, entre otras, para potenciar la participación y enriquecer el proceso de aprendizaje.

La utilización de estas herramientas no solo tiene como objetivo principal favorecer la interacción entre los estudiantes, sino también impulsar el desarrollo de nuevas habilidades digitales. La inclusión de plataformas como Educaplay, que permite la creación de contenidos educativos interactivos, y Genially, que facilita la incorporación de elementos multimedia en las tareas, contribuye significativamente a ampliar las competencias digitales de los participantes.

Adicionalmente, la introducción de estas herramientas también busca impulsar y catalizar la creatividad de los estudiantes en el desarrollo de tareas colaborativas. La diversidad de plataformas proporciona un abanico de opciones que se adaptan a diversos estilos y preferencias individuales, permitiendo una personalización efectiva del aprendizaje.

El uso de este enfoque integral no solo amplía significativamente el espectro de recursos disponibles, sino que también se erige como un medio para potenciar la autonomía y la creatividad de los estudiantes en su proceso de aprendizaje. La combinación de herramientas colaborativas y creativas no solo fortalece la participación, sino que también enriquece la experiencia educativa, impulsando el desarrollo integral de los estudiantes en un entorno colaborativo y digital (Herrera, 2021).

1.6.3. Evaluaciones Formativas:

Constituyen una parte fundamental en la propuesta, puesto que es necesario evaluar el progreso de los estudiantes, para proporcionar una retroalimentación efectiva y comprender sus intereses e inquietudes en tiempo real (Rodríguez y otros, 2023). La implementación de estas evaluaciones se lleva a cabo utilizando herramientas innovadoras y dinámicas como Google Forms, y Genially.

A través de dichas evaluaciones se busca que con se cierre el ciclo de retroalimentación continua. Es aquí donde no solo el docente conoce el progreso de sus estudiantes, sino que también facilita una comprensión más profunda de sus necesidades y preferencias de aprendizaje. Al ser

integradas perfectamente con los demás componentes de la propuesta, estas evaluaciones formativas se convierten en un elemento esencial que impulsa un aprendizaje significativo y adaptativo.

La utilización de herramientas interactivas y diversificadas no solo se limita a medir el aprendizaje, sino que también contribuye a enriquecer la experiencia educativa en su conjunto. La retroalimentación continua proveniente de estas evaluaciones formativas no solo informa sobre el rendimiento individual, sino que también guía la adaptación constante de la estrategia pedagógica, promoviendo así un entorno de aprendizaje más efectivo y personalizado.

1.7. El Diseño Instruccional: un enfoque centrado en el estudiante.

Según Polo (2003) define al diseño instruccional como “un proceso dialéctico, sistémico y flexible, cuyas múltiples fases y componentes de planificación se abordan y se trabajan de forma simultánea” (pág. 68).

El diseño instructivo implica la planificación y estructuración de experiencias de aprendizaje, y es importante destacar que no debe ser confundido con el acto de enseñar. Aunque existen áreas de convergencia, el diseño instructivo se lleva a cabo en etapas anteriores a la implementación de cualquier proceso de enseñanza (Alpizar y otros, 2022).

En este proceso, se enriquecen los materiales, recursos y contenidos educativos con un enfoque pedagógico, empleando principios generales de aprendizaje para transformarlos en un conjunto de recursos educativos más efectivos. El diseño instruccional tiene el siguiente objetivo: Identificar la forma más atractiva y accesible para presentar contenidos y recursos educativos. Se trata de la disciplina que se encarga de elaborar planes de aprendizaje eficaces y atractivos, basados en la comprensión de cómo aprenden las personas.

1.8. Herramienta para el aprendizaje de esta investigación: Google Sites.

La herramienta de Google Sites permite crear páginas web de forma sencilla y rápida, con la aplicación de Google sites se podrá reunir información en un lugar y guardar textos, calendarios y archivos multimedia. (Saltos Bajaña et al., 2022, pág. 17).

Google Site ofrece facilidad de uso, colaboración, personalización sin tener conocimiento de codificación, y además permite compartir información, realizar proyectos escolares y académicos con solo arrastrar y soltar elementos de contenidos en una página donde se creará el sitio web. A su vez esta herramienta brinda una variedad de plantillas y funciones que permitirán a los usuarios crear sitios para diversos fines como:

- Sitios web personales
- Sitios comerciales
- Sitios de Cartera
- Sitios educativos
- Sitios de clubes u organizaciones
- Sitios de eventos, entre otros

Lo grandioso de Google Sites es que lo pueden utilizar principiantes; ya que entre los beneficios que esta herramienta trae después de ser gratis y fácil de usar; es que está integrado con otras herramientas de Google Workspace, por lo que los usuarios pueden agregar fácilmente contenido de otras aplicaciones de Google a sus sitios web.

Google sites es seguro, confiable y compatible con dispositivos móviles, por lo que los usuarios pueden experimentar la funcionabilidad y la adaptabilidad estética en todos los dispositivos. Esta herramienta es una excelente opción para el docente, ya que le permite utilizar Google Sites para crear un sitio web para su clase, donde puede organizar y publicar tareas, recursos y otra información para sus alumnos.

Para la asignatura de ECA, el docente podría crear un sitio para su clase de arte que incluya un museo virtual de obras de arte famosas con la opción de realizar recorridos virtuales. Además, el docente puede usar el método de clase invertida, donde el estudiante podrá recibir toda la información teórica de los temas a tratar con videos explicativos para luego realizar actividades interactivas que involucren: técnicas artísticas, herramientas de gamificación y un espacio a manera de galería donde se adjuntaran obras de arte realizadas por los estudiantes.

Según Salas Rueda (2019) “el modelo tpack permite la incorporación eficiente de las herramientas digitales en el campo educativo por medio del conocimiento tecnológico, pedagógico y disciplinar” (pág. 63). La Teoría del Conocimiento Pedagógico y del Conocimiento Tecnológico (TPACK) propone un enfoque integral para la enseñanza, integrando de forma equilibrada la tecnología, la pedagogía y el contenido. Esta visión holística busca optimizar el aprendizaje y crear experiencias educativas más enriquecedoras.

La elección de Google Sites como plataforma principal para la enseñanza refleja una consideración cuidadosa de los tres elementos de la TPACK. En cuanto a tecnología se refiere, Google Sites es una herramienta intuitiva, fácil de usar y accesible para los usuarios; en la

pedagogía permite crear una variedad de actividades y recursos educativos que se adaptan a diferentes estilos de aprendizaje; y en contenido facilita la organización y el acceso a una amplia gama de materiales de aprendizaje.

La integración efectiva de la tecnología en la educación tiene el potencial de revolucionar la forma en que los estudiantes aprenden. Al brindarles una plataforma centralizada y personalizada, se potencia su participación, compromiso y resultados.

1.9. Educación Rural: el escenario de la investigación.

Según Burgos Briones et al. (2020) consideran que la escuela rural, más que un centro de enseñanza debe convertirse en el corazón cultural y social de la comunidad. Para lograrlo, el docente rural debe ir más allá de la simple transmisión de conocimientos, y ofrecer una educación profundamente enraizada en la realidad del campo.

En lo citado se enfoca al ambiente pedagógico, revelando que vincula textualmente estas palabras al sistema educativo y a las prácticas pedagógicas aplicadas en áreas rurales o remotas, donde las condiciones geográficas, económicas, culturales y sociales pueden ser diferentes de las urbanas. La educación rural busca proporcionar oportunidades educativas a las comunidades rurales y abordar las necesidades específicas de los estudiantes que viven en estas áreas. Se puede mencionar que es crucial para el desarrollo sostenible de las áreas rurales y para empoderar a las personas que viven en estas comunidades. Al abordar las necesidades específicas de los estudiantes rurales y proporcionar oportunidades educativas adecuadas, se puede mejorar la calidad de vida en las áreas rurales y promover la igualdad de oportunidades.

Esto mantiene como asignación algunos aspectos que fortalecen el aprendizaje de este tema que, en muchas áreas rurales, el acceso a la educación puede ser un desafío debido a la distancia geográfica entre las comunidades y las escuelas. La educación rural se esfuerza por garantizar que los estudiantes tengan la oportunidad de recibir una educación de calidad sin tener que viajar largas distancias.

La educación rural es un enfoque destinado o diseñado para comprender las realidades y necesidades de los y las estudiantes que viven un poco más apartado de las ciudades y excluidos del acceso a los medios digitales

Varios aspectos influyen en la importancia de la educación rural, como la infraestructura escolar, esto significa que las escuelas rurales suelen enfrentar limitaciones en infraestructura,

recursos y equipamiento. Pueden tener aulas más pequeñas, menos instalaciones y menos recursos tecnológicos en comparación con las escuelas urbanas.

Así mismo, los docentes que trabajan en áreas rurales deben adaptarse a las necesidades de sus estudiantes y comunidades. Pueden enfrentar desafíos adicionales, como la falta de recursos didácticos y la necesidad de enseñar múltiples grados o materias.

Igualmente se pueden considerar las labores de las personas en esas áreas, ya que muchas comunidades rurales dependen de la agricultura y de recursos naturales, la educación rural suele incluir un enfoque en la formación agrícola, la sostenibilidad ambiental y el conocimiento de las prácticas locales. La educación rural también puede incluir la preservación y promoción de la cultura local, las tradiciones y el conocimiento tradicional de las comunidades rurales. La educación rural busca garantizar la inclusión y la equidad en el acceso a la educación. Esto puede incluir la atención a grupos marginados, como las poblaciones indígenas y las minorías étnicas que a menudo viven en áreas rurales.

Entonces dada la dificultad de acceso en algunas áreas rurales, se pueden utilizar programas de educación a distancia, tecnología educativa y aprendizaje en línea para llegar a los estudiantes que no pueden asistir físicamente a la escuela todos los días. Este tipo de educación a menudo involucra a la comunidad local en la gestión de las escuelas y en la toma de decisiones educativas. Esto puede fortalecer los vínculos entre la escuela y la comunidad.

Sin dejar de lado el destino de este escrito para el ámbito pedagógico es un factor importante para la educación tener en cuenta la educación rural que es donde se vuelve un reto para el sistema educativo y la actuación del docente que preste sus servicios en la entrega de sus conocimientos para cosechar en un futuro profesionales que puedan concentrarse en las competencias de la vida.

1.10. El Bachillerato técnico: una oportunidad para el desarrollo personal y profesional.

La Ley Orgánica de Educación Intercultural, sostiene que: “Las instituciones educativas que ofrezcan este tipo de bachillerato podrán constituirse en unidades educativas de producción, donde tanto las y los docentes como las y los estudiantes puedan recibir una bonificación por la actividad productiva de su establecimiento”. (Ministerio de Educación, LOEI, 2015, pág. 39).

Esto quiere decir que este tipo de bachillerato técnico es un nivel de educación secundaria que combina aspectos académicos con una formación técnica y práctica en una disciplina o campo específico. Su objetivo principal es preparar a los estudiantes tanto para continuar sus estudios

superiores como para ingresar al mundo laboral con habilidades técnicas y conocimientos especializados.

En el bachillerato técnico, los estudiantes siguen un plan de estudios que incluye materias académicas básicas, o también llamadas tronco común, como matemáticas, ciencias, historia y literatura, pero también se centra en áreas técnicas o vocacionales relacionadas con su interés o especialización. Algunos de campos comunes en los colegios técnicos incluyen la electrónica, informática, mecánica automotriz, agropecuaria, entre otros.

1.11. La Participación estudiantil: hacia una educación más inclusiva

Para Sánchez Cánovas (2013), define la participación como: “un proceso mediante el cual es posible favorecer y aumentar la moral, la autoestima, las buenas relaciones, la satisfacción entre los participantes y la cohesión social, lo que favorecería al trabajo grupal del centro y a la convivencia escolar” (pág. 3).

El autor fomenta su conocimiento en su cita que la participación es esencial en muchas áreas de la vida, ya que permite a las personas influir en decisiones, expresar opiniones, aprender, contribuir a objetivos comunes y estar conectadas con su entorno. Además, puede desempeñar un papel importante en la democracia, la educación, el compromiso cívico y la construcción de comunidades.

A su vez la participación puede ser entendida como un procedimiento que tiene el potencial de promover e incrementar la moral, la autoestima, las relaciones positivas, la satisfacción de quienes participan y la unidad social, lo cual contribuiría al funcionamiento en equipo dentro de la institución y a la armonía en el entorno escolar.

En pocas palabras la participación se refiere a la acción de tomar parte o involucrarse en actividades, procesos, discusiones, eventos o situaciones. Puede aplicarse a una amplia variedad de contextos y tener diferentes significados según el ámbito en el que se utilice.

En este documento hace referencia para el destino digital mediante la actuación del estudiante en línea corroborando que la participación en el ambiente virtual es importante porque facilita la comunicación, el aprendizaje, la colaboración y la construcción de comunidades en línea. Además, puede influir mucho en la forma en que las personas interactúan y se involucran en varios aspectos de sus vidas, tanto personales como profesionales.

No obstante, se aprecia como la acción de involucrarse en actividades, discusiones o procesos en los entornos digitales, puede manifestarse de diversas formas y es relevante en

contextos como la educación en línea, el trabajo remoto, las redes sociales y otras plataformas.

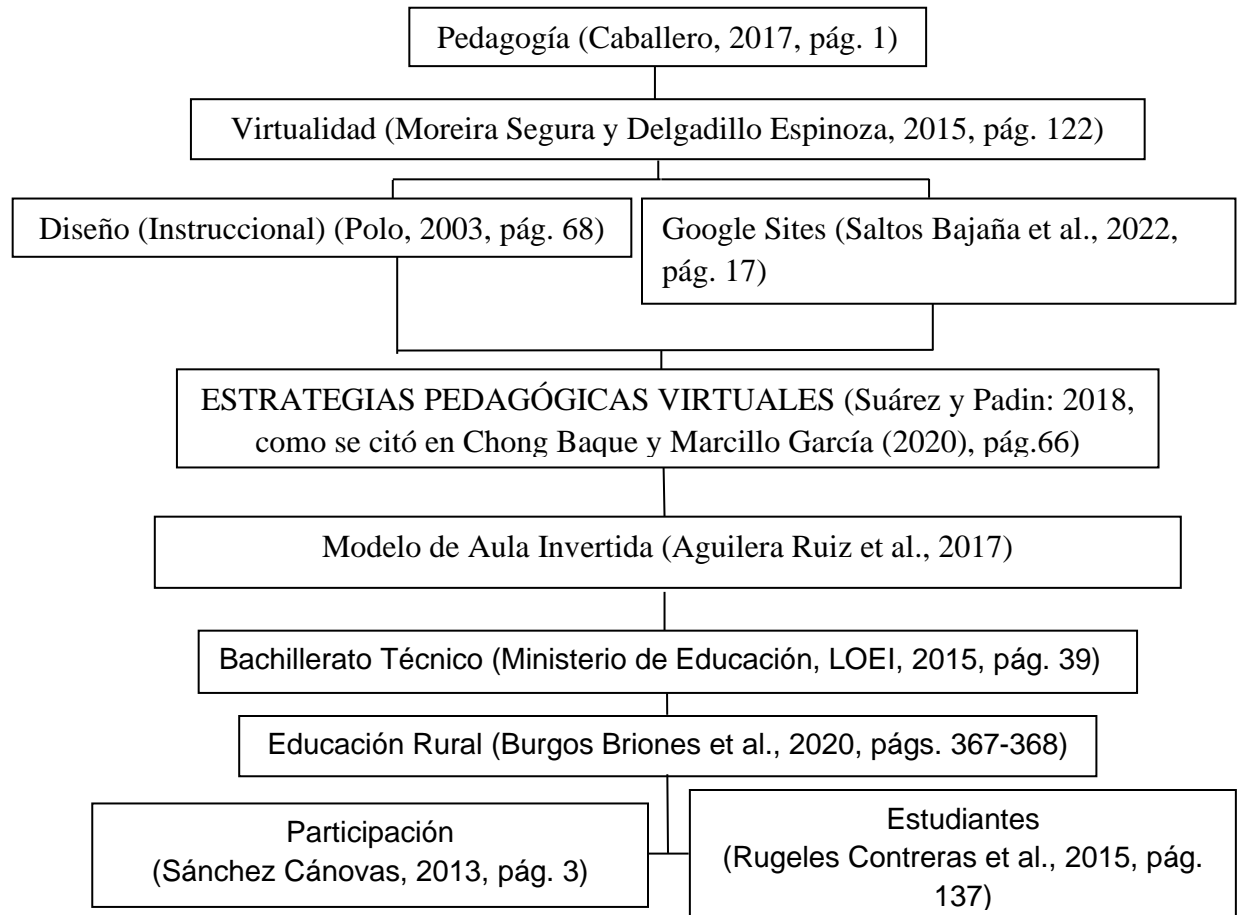
1.12. El estudiante virtual: un actor clave en la educación del siglo XXI

Para Rugeles Contreras et al., (2015) el estudiante virtual deja de ser un simple receptor de información para convertirse en el protagonista de su propia formación; asumiendo una actitud proactiva, tomando las riendas de su aprendizaje a través de la autodisciplina, la cual le permite gestionar su tiempo y esfuerzo de forma eficiente. A su vez, se convierte en un autodidacta, capaz de investigar, comprender y aplicar nuevos conocimientos de forma autónoma.

Esto significa que el estudiante está matriculado en un programa educativo o curso en línea y participa en actividades de aprendizaje mediante recursos digitales y tecnología de comunicación en lugar de asistir físicamente a un establecimiento educativo tradicional. Los estudiantes virtuales utilizan la tecnología y la conectividad a Internet para acceder a materiales de estudio, interactuar con instructores y compañeros, completar tareas y participar en evaluaciones en línea. Aquí hay algunas características y consideraciones claves relacionadas con los estudiantes virtuales tales como el acceso en línea, flexibilidad horaria, independencia y autodisciplina, Comunicación en línea, Tecnología y recursos digitales, Evaluaciones en línea, Variedad de niveles educativos, Apoyo y recursos en línea.

Ser un estudiante virtual puede ser una elección conveniente para muchas personas que desean obtener una educación sin tener que moverse físicamente a un campus educativo. Sin embargo, también requiere un alto grado de autodisciplina y motivación para tener éxito en un entorno de aprendizaje en línea. La elección de ser un estudiante virtual o presencial depende de las necesidades individuales y las circunstancias personales

Todo lo desarrollado en el Marco Teórico puede sintetizarse en el siguiente esquema de categorías de la investigación:



Esquema 1: Categorías de la investigación

CAPÍTULO 2

METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO

Para los doctores Cortés e Iglesias (2004), “la metodología es la ciencia que nos enseña a dirigir determinado proceso de manera eficiente y eficaz para alcanzar los resultados deseados y tiene como objetivo darnos la estrategia a seguir en el proceso” (pág. 8). En otros términos, la metodología nos proporciona las herramientas necesarias para dirigir un proceso de manera exitosa, nos enseña a identificar los objetivos del proceso, a seleccionar las estrategias adecuadas para alcanzarlos, y a evaluar los resultados en función del problema a investigar.

2.1. Enfoque y diseño de la Investigación.

El enfoque mixto se utiliza para obtener una visión más completa del problema de investigación, el cual consiste en la combinación del método cuantitativo y cualitativo, tal como lo declara Lorenzini (2017, pág. 1557) que “este método cubre el procedimiento completo de investigación, incluidos los asuntos filosóficos, preguntas de investigación, diseño, recolección de datos, análisis, integración y presentación de estructuras de los datos y resultados”. En este trabajo investigativo el enfoque cuantitativo servirá para recopilar y analizar datos numéricos para evaluar la efectividad de la estrategia pedagógica diseñada, y el enfoque cualitativo se utiliza para recopilar y analizar datos no numéricos, es decir, para comprender mejor los factores que influyen en la participación estudiantil.

Por la complejidad que presenta este problema investigativo, y la comprensión desde diferentes perspectivas, ya que involucra a los principales actores del proceso de enseñanza y aprendizaje, docente y estudiante; el enfoque mixto es más robusto y fiable que cualitativo o cuantitativo aislado. No obstante, se requiere atender este enfoque desde una estructura conformada por fases para recopilación de información; donde el análisis de los datos obtenidos permitirá responder a los objetivos planteados en la investigación.

2.2. Conceptualización y Operacionalización de las categorías de la investigación

Categorías	Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Instrumentos
Pedagogía	Es la ciencia que se encarga del estudio de la educación, su filosofía, sus métodos y técnicas.	<ul style="list-style-type: none"> Enfoques Pedagógicos 	<ul style="list-style-type: none"> Identificación y análisis de enfoques pedagógicos actuales 	<ul style="list-style-type: none"> Revisión de literatura
	Es una disciplina que se centra en el proceso de enseñanza y aprendizaje, y en la búsqueda de	<ul style="list-style-type: none"> Metodologías de Enseñanza 	<ul style="list-style-type: none"> Evaluación de metodologías de enseñanza utilizadas 	<ul style="list-style-type: none"> Entrevista a docentes y encuesta a estudiantes
	estrategias para mejorar la calidad de la educación	<ul style="list-style-type: none"> Estrategias Didácticas 	<ul style="list-style-type: none"> Análisis de estrategias didácticas efectivas 	<ul style="list-style-type: none"> Observación de clases
Virtualidad	Referente al entorno digital y tecnológico que permite la interacción y el acceso a recursos educativos a través de plataformas en línea. Implica la utilización de herramientas digitales para mejorar la enseñanza y el aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> Accesibilidad 	<ul style="list-style-type: none"> Disponibilidad de recursos digitales Condiciones de conectividad adecuadas Conocimientos y habilidades básicas en el uso de las TIC 	<ul style="list-style-type: none"> Encuesta a estudiantes
	<ul style="list-style-type: none"> Interactividad en plataformas virtuales 	<ul style="list-style-type: none"> Conocimiento y uso de plataformas virtuales para el aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> Entrevistas a docentes y encuestas a estudiantes 	

Diseño Instruccional	<p>Es un proceso sistemático para el desarrollo de materiales y actividades de aprendizaje. Se centra en la identificación de las necesidades de los estudiantes, la selección de los contenidos y estrategias de enseñanza, y la evaluación del aprendizaje.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Planificación 	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de un Plan de Diseño instruccional 	<ul style="list-style-type: none"> • Revisión de Documentos
	<ul style="list-style-type: none"> • Recursos 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de materiales educativos 	<ul style="list-style-type: none"> • Análisis de material existente 	
Google Sites	<p>Es una herramienta de creación de sitios web que permite a los usuarios crear y</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento de la herramienta 	<ul style="list-style-type: none"> • Familiaridad con Google Sites 	<ul style="list-style-type: none"> • Entrevista a los docentes • Encuesta a los estudiantes

		<p>administrar sitios web de forma gratuita. Es una herramienta fácil de usar que ofrece una variedad de funciones para crear sitios web atractivos y funcionales.</p>	<p>Usabilidad y posibilidades educativas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Implementación de recursos en Google Sites • Facilidad de Uso, personalización, colaboración e interacción • Creación de materiales de aprendizaje • Evaluación del aprendizaje
<p>Estrategias pedagógicas virtuales</p>	<p>Interactividad</p> <ul style="list-style-type: none"> • 	<p>son estrategias de enseñanza y aprendizaje que se desarrollan en un entorno virtual. Se caracterizan por el uso de las TIC para promover la participación de los estudiantes, la adaptación a sus necesidades, y la interacción entre ellos y el docente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Uso de elementos interactivos en la estrategia: videos educativos, foros, juegos, entre otros • Análisis de contenido
	<p>Estrategias de adaptación</p> <ul style="list-style-type: none"> • 		<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje Personalizado • Observación de clases

<p>Bachillerato Técnico</p>	<p>Es un nivel educativo que combina la formación académica con conocimientos y habilidades técnicas especializadas en un campo específico.</p>	<p>• Especialización</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Enfoque en la asignatura de tronco común, Educación Cultural y Artística en las áreas de Contabilidad y Producción Agropecuaria 	<ul style="list-style-type: none"> • Documentos académicos
<p>Educación Rural</p>	<p>referente a la provisión de servicios educativos en áreas rurales, teniendo en cuenta las características y necesidades específicas de estas comunidades.</p>	<p>• Necesidades</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Adaptación a las necesidades rurales 	<ul style="list-style-type: none"> • Entrevista a la comunidad educativa
<p>Participación</p>	<p>Es la involucración activa y comprometida de los estudiantes en el proceso educativo, contribuyendo al desarrollo de un ambiente de aprendizaje participativo.</p>	<p>• Interacción</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Participación activa en las clases virtuales 	<ul style="list-style-type: none"> • Observación participativa de los estudiantes

Estudiante	<p>Son los beneficiarios directos de la estrategia pedagógica virtual. Se refiere a los individuos matriculados en el primer año de bachillerato técnico de la parroquia Isla de Bejucal</p>	Desempeño	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluación del rendimiento académico • Registro académico
------------	--	-----------	--

Tabla 1: Conceptualización y Operacionalización de las categorías de la investigación

2.3. Alcance de la investigación

El proyecto se limitó en la elaboración de un diseño de estrategia pedagógica virtual, como propuesta para un sitio web, en donde el estudiante encuentra recursos de la asignatura de Educación Cultural y Artística, explorando nuevas herramientas digitales que serán de mucha utilidad para que domine y adquiera nuevas habilidades tecnológicas de aprendizaje, y que a través de estos recursos se busque fomentar el interés por participar en las clases virtuales de manera interactiva y colaborativa.

El objetivo de estas herramientas digitales es crear mayor atención en los contenidos de la asignatura, y mediante las actividades, el estudiante adquiere sus conocimientos de manera autónoma desarrollando un aprendizaje personalizado; por eso el alcance de esta investigación es descriptivo porque busca contribuir en un aprendizaje personalizado y la oportunidad de desarrollar recursos didácticos que facilitarán la enseñanza, proporcionando facilidades necesarias para quienes mejoren esta propuesta educativa. Tal como lo menciona Ramos Galarza (2020): “en este alcance de la investigación, ya se conocen las características del fenómeno y lo que se busca, es exponer su presencia en un determinado grupo humano”.

2.4. Declaración y justificación del tipo de investigación.

La presente investigación se enmarca en un tipo de investigación documental y descriptivo, con el objetivo de recopilar, analizar y sintetizar información relevante sobre el diseño de estrategias pedagógicas virtuales, describiendo sus características, impacto y ayudando a

identificar la estrategia más adecuada y efectiva para el fomento de la participación estudiantil de primer año de bachillerato técnico en la asignatura de ECA. La revisión de la literatura permite obtener un conocimiento profundo y actualizado sobre el tema, incluyendo las diferentes estrategias pedagógicas virtuales que se han implementado en contextos similares.

Empleando las palabras de Hernández Sampieri et al. (1997), los estudios descriptivos: “miden y evalúan diversos aspectos, dimensiones o componentes del fenómeno o fenómenos a investigar. Desde el punto de vista científico, describir es medir” (pág. 71). La investigación descriptiva y empírica responderá al resto de los objetivos del proyecto, puesto que se basa en la recopilación y el análisis de datos sobre este tema. Las encuestas, las entrevistas y las observaciones son algunas técnicas para indagar los niveles de participación estudiantil; y, recurriendo a un diseño no experimental aplicado de manera transversal, se identificarán los factores que influyen en la falta de participación en la asignatura de ECA.

2.5. Métodos empleados y su propósito en el contexto de la investigación

Para Campos y Lule Martínez, (2012, pág. 49) la observación es la forma más sistemática y lógica de registrar visual y verificable lo que se quiere saber; es decir, es captar lo que sucede en el mundo real de la forma más objetiva posible, o describirlo desde un punto de vista científico, analizarlo o explicarlo. Con este método se logra obtener información sobre la participación e interacción de los estudiantes durante las clases, cómo responden y se involucran con las actividades virtuales, y los datos proporcionados será de suma importancia para el diseño de la estrategia pedagógica virtual y su efectividad.

Un estudio realizado por varios autores define la encuesta como:

El método utiliza un conjunto estandarizado de procedimientos de investigación para recolectar y analizar un rango de datos de una muestra de casos que son representativos de una población o universo más grande para explorar, describir, predecir y/o explicar un rango de propiedades. (Casas Anguita et al., 2003, pág. 528)

Este método servirá para evaluar la percepción de los participantes sobre la efectividad de las estrategias pedagógicas virtuales y su impacto en la participación de los estudiantes.

Según varios especialistas definen a la entrevista como una conversación realizada con un propósito específico en lugar de simplemente establecer hechos. Es una herramienta técnica muy útil para la recolección de datos en la investigación cualitativa (Díaz Bravo et al., 2013, pág. 162). En este método utilizaremos las entrevistas a docentes del área como herramienta valiosa para

obtener percepciones y opiniones a profundidad sobre el uso de estrategias pedagógicas virtuales en la asignatura de ECA. Estas entrevistas permiten explorar experiencias personales y obtener información más detallada sobre el impacto de las estrategias en la participación de los estudiantes.

La investigación realizada es de tipo Educativa; que de acuerdo con Viera Zapata (2013), en una publicación de artículo periodístico, señala que “la investigación educativa se concibe como una disciplina transversal a todas las ciencias de la educación, aportando las bases metodológicas para la creación de nuevo conocimiento educativo”. Este método permitirá realizar una exploración detallada de las diversas estrategias pedagógicas y tecnologías virtuales disponibles para la asignatura de ECA, y que se pueden adaptar a contextos rurales.

A su vez, la investigación es aplicada; ya que busca la generación de conocimiento con aplicación directa a los problemas de la sociedad o el sector productivo (Lozada, 2014, pág. 34). En este tipo de investigación se abordará el diseño y planificación de estrategias pedagógicas virtuales en la asignatura de ECA y se buscará proporcionar recomendaciones y soluciones concretas para mejorar la participación del estudiante en el contexto rural en la parroquia Isla de Bejucal.

Por otro lado, la investigación acción participativa (IAP) es un método que involucra a los participantes en el proceso de investigación, desde la identificación del problema hasta la implementación de las soluciones, lo que implica a generar cambios y transformaciones positivas en la realidad, a través de propuestas viables y sostenibles identificadas por los propios actores sociales, (Guevara Alban et al., 2020, pág. 172). Por consiguiente, al utilizar la IAP, los estudiantes estarán involucrados en todo el proceso de investigación, desde la formulación de los objetivos hasta la implementación de la estrategia pedagógica virtual.

2.6. Descripción de la población y muestra de la investigación.

Una vez definido el enfoque y el diseño de la investigación, revelando los beneficios que trae la unión de los métodos cuantitativos y cualitativos para identificar los factores que influyen en la participación de los estudiantes de primero de bachillerato técnico; luego, se define la población y muestra que servirá de ruta para abordar una estrategia pedagógica virtual efectiva y evaluar su efectividad.

Desde el punto de vista de Ventura León (2017), “existe un carácter inductivo (de lo particular a lo general), esperando que la parte observada (en este caso la muestra) sea representativa de la realidad (entiéndase aquí a la población)” (pág. 648). En el colegio rural de la

parroquia Isla de Bejucal, la población es finita. Tiene 22 docentes que laboran en la sección vespertina, 133 estudiantes en primero de bachillerato técnico, el Rector y la Vicerrectora encargados; datos que reposan en los archivos de la institución mencionada.

2.7. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada

Para la presente investigación se diseñaron dos instrumentos de recolección de datos, los cuales fueron: las entrevistas para docentes que imparten la cátedra de Educación Cultural y Artística; y encuestas realizadas en línea a estudiantes de primer año de bachillerato técnico. Las entrevistas tuvieron como finalidad obtener información sobre la perspectiva de los docentes sobre la participación de los estudiantes en la asignatura de ECA, su percepción sobre el uso de estrategias pedagógicas virtuales y poder medir el grado de importancia que estas presentan y que ayudaran a fortalecer la investigación; mientras que la encuesta tuvo como objetivo conocer la opinión de los estudiantes sobre la participación en la asignatura de ECA, su experiencia con los recursos digitales y su interés en participar de manera interactiva y gamificada desarrollando nuevas habilidades tecnológicas.

2.7.1. La entrevista

En este instrumento se preguntó de manera general sobre la experiencia de cada docente, su formación académica y conocimiento sobre estrategias pedagógicas virtuales; se indagó sobre las estrategias que utilizan para fomentar la participación en la asignatura de ECA, las dificultades que observan y los factores que consideran influyentes en la participación. Además, se consultó sobre su conocimiento y experiencia con este tipo de estrategias, su potencial para fomentar la participación en ECA y las condiciones necesarias para su implementación efectiva.

Las opiniones de los docentes coincidieron cuando se les preguntó sobre las estrategias pedagógicas virtuales que han utilizado en sus clases de Educación Cultural y Artística, afirmando que el uso de recursos es básico como la enseñanza mediante videos tutoriales, páginas de redes sociales para la comunicación, y estrategias tradicionales de artística.

Los docentes también respondieron de manera positiva sobre el impacto que han tenido estas estrategias en la participación de los estudiantes. Sin embargo, cuando se les preguntó si han notado alguna diferencia en la participación de los estudiantes al utilizar las estrategias pedagógicas virtuales en comparación con métodos de enseñanza tradicionales, sus opiniones discrepan ya que un docente observó más participación con el uso de recursos tecnológicos innovadores y el otro no encontró diferencia.

Otra coincidencia de opinión revelada en la entrevista fue que los principales desafíos al implementar estrategias pedagógicas virtuales en el contexto rural es la falta de conectividad, acceso a dispositivos tecnológicos, y el conocimiento de nuevas herramientas tecnológicas que motiven a los estudiantes a participar de manera creativa e interactiva. Al final de la entrevista, las recomendaciones obtenidas de parte de los educadores fueron: preparación y capacitación de los docentes para utilizar estrategias pedagógicas virtuales efectivas que fomenten la participación en los estudiantes, buscar información, observar a otros docentes que ya lo están implementando para observar sus fortalezas, debilidades y de esa manera mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

La entrevista se realizó de forma individual a través de la plataforma WhatsApp; se les envió un enlace para que puedan responder las preguntas elaboradas desde la herramienta Google Forms, para su respectivo análisis, con una duración estimada de 15 minutos.

2.7.2. La encuesta:

La fase del cuestionario tuvo como objetivo recopilar información sobre sus motivaciones para aprender y participar en la asignatura Educación Cultural y Artística, indagando sobre las actividades que les parecen más atractivas en la asignatura, las dificultades que encuentran para participar y los factores que consideran influyentes en su participación.

El cuestionario está constituido por diez preguntas que serán impartidas vía WhatsApp a los estudiantes de primer año de bachillerato, elaboradas mediante la herramienta Google Forms con opción múltiple y otras dicotómicas (Si/No), que fueron socializadas por los respectivos tutores de cada curso, para la obtención relevante de información que ayudará a tener un panorama amplio y preciso para el diseño de la estrategia pedagógica. La encuesta tuvo una duración estimada de 15 minutos.

2.8. Población y Muestra de la Institución en Primero de Bachillerato en la Asignatura ECA

Estratos	Universo	Muestra	Instrumento
Docentes	22	2	Entrevista
Estudiantes de Primero de Bachillerato	133	57	Cuestionario
Rector – Vicerrector	2	1	Entrevista

Total**157****60**

Tabla 2: Población y muestra de la institución

De los 133 estudiantes de primero de bachillerato; 57, es decir el 42,86%, respondieron al cuestionario. Los resultados de la encuesta mostraron que la participación de los estudiantes en la asignatura de ECA es baja. El 60% de los estudiantes encuestados indicó que no participa activamente en las clases, y el 40% indicó que solo participa ocasionalmente. La limitación del interés y desempeño de los estudiantes hacia el aprendizaje es un factor que puede verse agravado por la falta de acceso a recursos tecnológicos y la escasez de métodos innovadores, por ello debe ser abordado mediante el desarrollo de una estrategia pedagógica que fomente el interés y el desempeño de los estudiantes.

2.8.1. Estadígrafos o técnicas estadísticas empleadas para procesar y cuantificar los datos empíricos y para su interpretación

En este proceso se utilizaron diversas técnicas estadísticas para procesar, cuantificar e interpretar los datos empíricos recolectados. La elección de estas técnicas y de estadígrafos descriptivos utilizados para calcular la media, la mediana, la moda, la desviación estándar y el rango para cada indicador de la encuesta se basaron en los objetivos de la investigación, el tipo de datos recolectados y el tamaño de la muestra. El uso de la herramienta Google Forms y el programa Jamovi permitió realizar un análisis completo y riguroso de los datos empíricos.

También se pudo analizar las frecuencias de las respuestas a las preguntas de opción múltiple y visualizar su distribución con las gráficas de estas herramientas. Se eligió Jamovi como programa de tabulación de información proporcionada por la encuesta realizada a los estudiantes, porque facilita la recopilación eficiente de datos y también su procesamiento. Jamovi es un programa muy versátil, ya que permite exportar los resultados en formatos que son compatibles con varias herramientas estadísticas, asegurando que la interpretación de las respuestas de los participantes de la investigación sea cuantitativa, rigurosa y fundamentada.

2.9. Proceder metodológico general seguido en el proceso de investigación de acuerdo con el alcance e intereses de la investigación

La finalidad de este proceder metodológico fue analizar la relación entre la participación de los estudiantes en una estrategia pedagógica virtual diseñada en Google Sites y otros indicadores como el estilo de aprendizaje, la motivación o el uso de herramientas digitales. Para ello se procedió a la recolección de datos utilizando un cuestionario en línea desarrollado en

Google Forms para obtener registro sobre el tipo de dispositivos que utilizan los estudiantes para acceder a las clases, o si presentaban problemas de conectividad; en esta instancia fue necesario partir de estas premisas ya que no se puede diseñar una estrategia pedagógica virtual si no se cuenta con estos recursos. Luego se indagó sobre las plataformas que utilizaban en clases de ECA, indicándoles en la encuesta algunas opciones de herramientas digitales para la educación que hayan utilizado, y aquí se pudo observar que tenían escaso conocimiento de algunas plataformas.

A partir de estos indicadores, se concibió la idea de crear un sitio web que no solo ofrezca acceso a los contenidos de la asignatura, sino que también impulse nuevas formas de aprendizaje y el uso de nuevas herramientas digitales para la educación. Este espacio virtual buscaría fomentar la participación de los estudiantes a través de actividades interactivas y tareas colaborativas que contribuyen a la formación integral de los estudiantes y al desarrollo de habilidades tecnológicas y blandas que les serán útiles en su formación académica.

2.10. Descripción de las etapas seguidas en el proceso investigativo y su propósito.

2.10.1 Etapa del Estudio Teórico

Esta etapa presenta una revisión meticulosa de la evolución de las estrategias pedagógicas virtuales, su impacto en la formación integral de los estudiantes en el contexto de la educación rural y el bachillerato técnico, las características de la virtualidad como espacio de aprendizaje y socialización también proporciona una base sólida para la investigación. Se destaca la importancia del diseño instruccional centrado en el estudiante y se analiza la herramienta Google Sites como recurso para la creación de sitios web educativos con experiencias de aprendizaje significativas y relevantes, La investigación en estas áreas puede contribuir a mejorar la calidad de la educación virtual y brindar a todos los estudiantes, independientemente de su ubicación o contexto socioeconómico, la oportunidad de alcanzar y desarrollar su máximo potencial.

2.10.2 Etapa del Diagnóstico inicial

El diagnóstico permitió evaluar la situación actual de la participación de los estudiantes en el contexto educativo, ayudando a comprender sus necesidades y dificultades en relación con el aprendizaje en línea. En esta etapa se desarrollaron actividades como la recolección de datos por medio de una encuesta que permitió analizar y medir la motivación y niveles de aprendizaje, como también los factores que influyen en la participación, el uso de recursos tecnológicos, conectividad y la familiaridad con las herramientas digitales.

2.10.3 Etapa de la modelación de la propuesta

El diseño de la estrategia pedagógica virtual está basado en el modelo de aula invertida mediante el uso de la herramienta Google Sites. El sitio web cuenta con recursos digitales alineados a los intereses y estilos de aprendizaje con elementos multimedia que enriquecen la experiencia educativa y fomentan la participación significativa de los estudiantes en su proceso educativo. Entre las actividades que presenta esta etapa es la selección de herramientas y recursos digitales, el diseño de las actividades, y la organización los contenidos de la asignatura.

2.10.3 Etapa de validación de la propuesta

Esta etapa es importante, ya que buscó confirmar que la propuesta responde a las necesidades reales de los involucrados en la investigación y que es capaz de alcanzar los objetivos planteados. Entre las actividades llevadas a cabo para la validación fue definir el enfoque; es decir, se determinó que la validación fuera teórica y revisada por expertos en el campo; luego se procedió a seleccionar la herramienta y el método de validación, a través de una tabla con valoración cualitativa. Y finalmente se elaboró un informe describiendo a detalle el proceso de validación, las herramientas y métodos utilizados, los resultados obtenidos y las conclusiones alcanzadas.

2.11. Análisis de los resultados.

2.11.1. Cuestionario aplicado a los estudiantes de primero de bachillerato.

Los estudiantes que respondieron al cuestionario son de primer bachillerato técnico con figura profesional en Contabilidad y Producción Agropecuaria, y a través de los grupos de WhatsApp administrados por los respectivos tutores de primer año de bachillerato respondieron a las preguntas mediante el uso de la herramienta de Google Forms. A continuación de detalla una tabla descriptiva de los estudiantes encuestados.

Descriptivas

	Accesibilidad	Dispositivo	Plataformas	Intereses Educativos	Comprensión de contenidos	Importancia de Recursos en ECA	Motivación
N	57	57	57	57	57	57	57

Descriptivas

	Accesibilidad	Dispositivo	Plataformas	Intereses Educativos	Comprensión de contenidos	Importancia de Recursos en ECA	Motivación
Perdidos	0	0	0	0	0	0	0
Media	1.25	1.40	8.51	8.51	1.11	1.12	1.12
Mediana	1	1	8	8	1	1	1
Desviación estándar	0.434	1.50	1.38	1.38	0.310	0.331	0.331
Mínimo	1	1	7	7	1	1	1
Máximo	2	8	14	14	2	2	2

Tabla 3: Descripción número de estudiantes encuestados

2.11.2. Ítems relacionados con los recursos virtuales.

• Accesibilidad al Internet

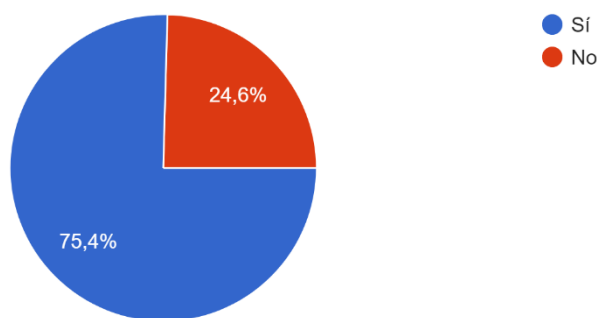


Gráfico 1: Estudiantes con accesibilidad a internet

Para Varguillas y Bravo (2020), “las limitaciones tanto personales como tecnológicas, también son consideradas aspectos adversos al desarrollo de un curso con esta modalidad, entre ellas se encuentran las de tipo personal, como no tener servicio de internet en la casa”. En esta instancia fue primordial hacer un diagnóstico sobre el acceso que tienen los estudiantes al internet ya que no se puede hablar de un diseño de estrategias pedagógicas virtuales si no se cuenta con

este recurso. Sin embargo, en este gráfico refleja que el 75,4% de los estudiantes encuestados tienen acceso a internet, dando luz verde para que se pueda proceder con esta investigación, mientras que el 24,6% manifiestan lo contrario.

- **Disponibilidad de dispositivos para acceder a clases virtuales**

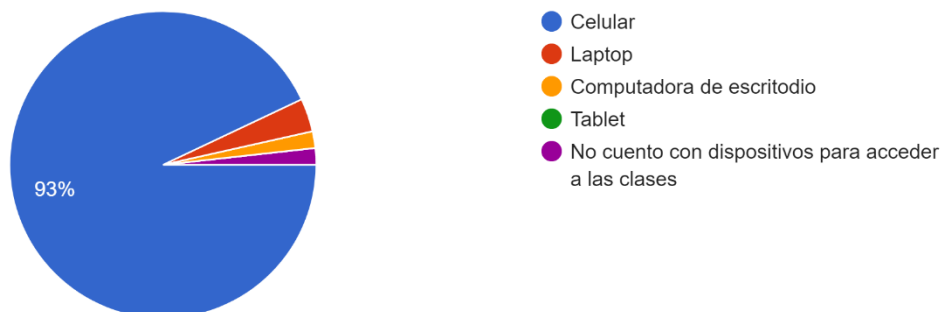


Gráfico 2: Estudiantes con dispositivos tecnológicos

Frecuencias de Dispositivo

Dispositivo	Frecuencias	% del Total	% Acumulado
Celular	53	93.0 %	93.0 %
Laptop	2	3.5 %	96.5 %
Computadora de escritorio	1	1.8 %	98.2 %
No cuento con dispositivos para acceder a las clases	1	1.8 %	100.0 %

Tabla 4: Descripción de estudiantes que disponen de dispositivos tecnológicos

De acuerdo con Serrano y Bolívar (2021) “los dispositivos y el internet conectan a los estudiantes entre sí en el aula virtual, a través de la escuela y en todo el mundo” (pág. 769). Para este estudio la razón de analizar el medio tecnológico por la cual los estudiantes acceden a las clases virtuales también es relevante para el diseño de la estrategia pedagógica, por la versatilidad y formato que tienen algunas de las herramientas digitales para el aprendizaje en algunos dispositivos. El 93% de los estudiantes dispone de dispositivo móvil (celular), para acceder a clases; un 3,5%

tiene laptop; el 1,8% cuenta con una computadora de escritorio y otro 1,8% de estudiantes no poseen dispositivos para acceder a las clases.

- **Plataformas de acceso a las clases virtuales**

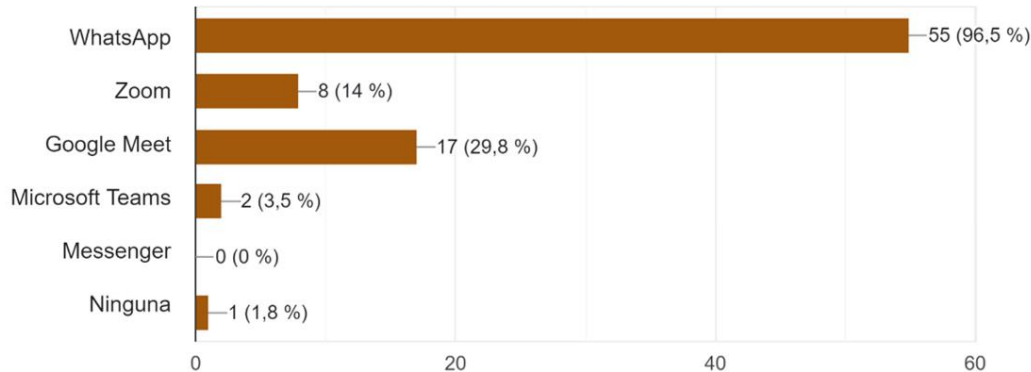


Gráfico 3: Plataformas de acceso a las clases virtuales

Para la recolección de datos en este ítem se les preguntó a los estudiantes la forma de como tienen sus clases virtuales, y qué tipo de plataformas han utilizado a lo largo de su proceso académico; y los resultados fueron que 55 estudiantes indican que para sus clases virtuales usan WhatsApp (Aplicación de mensajería instantánea); entre ellos 8 estudiantes indican que ha utilizado la plataforma Zoom; por otro lado, 17 señalan que han utilizado Google Meet y otros 2 afirman que han utilizado Microsoft Teams para los encuentros con los docentes, 1 estudiante indicó no utilizar plataformas y de los encuestados ninguno utiliza Messenger para recibir clases.

2.11.3. Ítems relacionados con la participación en las clases virtuales.

- **Recursos virtuales influyentes en la participación de las clases virtuales**

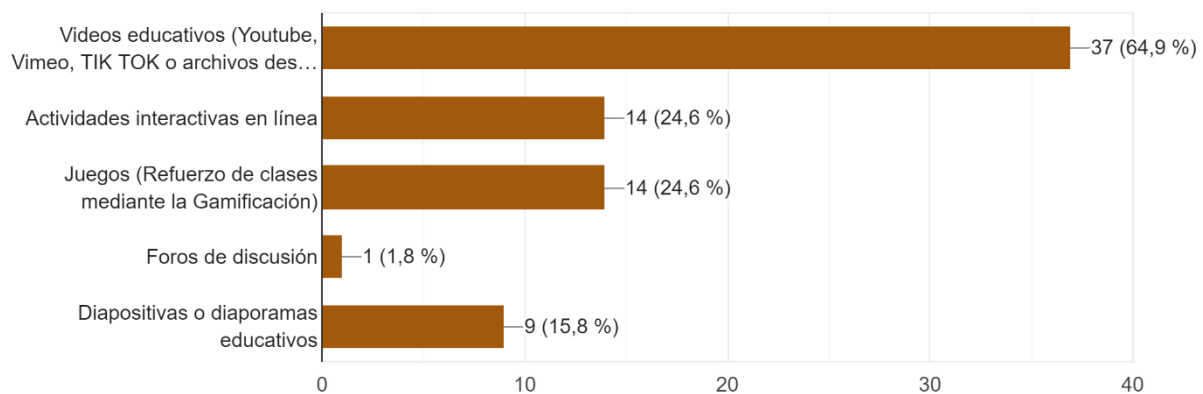


Gráfico 4: Recursos virtuales influyentes en la participación de las clases virtuales

Para Macias y Manresa (2013), como se citó en Amores y De Casas, (2019), “los niveles de motivación y el grado de interés que presentan los estudiantes se ven alterados ante el uso de las TIC” (pág. 38). Esta afirmación corrobora con los recursos digitales que más frecuentan los estudiantes para la adquisición de información y para la elaboración de actividades propuestas en clases. De los encuestados, 37 estudiantes se sienten motivados en las clases virtuales al usar videos educativos; 14 estudiantes se interesan en actividades interactivas en línea, y otros 14 gustan de juegos que ayuden a reforzar la clase; pero 9 participan en diapositivas o diaporamas y solo 1 se siente motivado en foros de discusión.

- **Impacto de los recursos digitales en la comprensión de contenidos en la asignatura ECA**

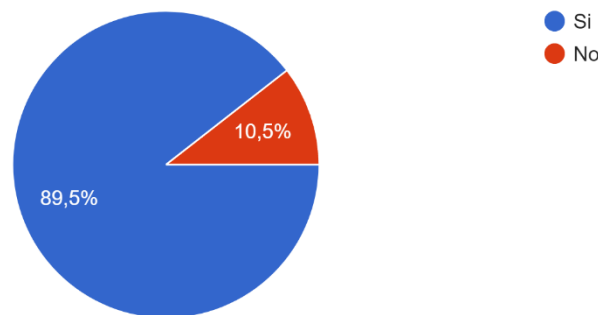


Gráfico 5: Impacto de los recursos digitales en la comprensión de contenidos de ECA

“El uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) no solo provee herramientas, medios, recursos y contenidos, sino, principalmente, entornos y ambientes que promueven interacciones y experiencias de interconexión e innovación educativa” (Varguillas y Bravo, 2020). Cuando se les preguntó a los estudiantes si los recursos digitales le han ayudado a comprender mejor los contenidos en la asignatura ECA, el 89,9% de los estudiantes afirmaron que sí; mientras que un 10,5% determinaron lo contrario, lo que podría significar que existen factores que podrían estar influyendo en el uso de estos recursos.

- **Interacción con herramientas virtuales para la educación**

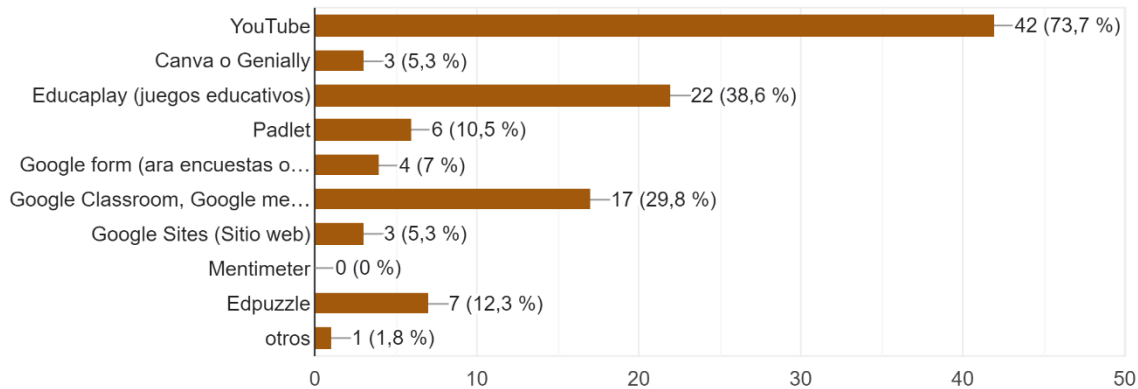


Gráfico 6: Interacción con herramientas virtuales para la educación

Para enlazar los intereses de los estudiantes, al elegir los recursos digitales ya conocidos, con la asignatura ECA; se les preguntó cuales son las plataformas con las que han interactuado con mayor frecuencia; y los resultados obtenidos fueron los siguientes: 47 estudiantes afirmaron usar YouTube, mientras que la segunda herramienta mayor frecuentada por 22 estudiantes es Educaplay; 17 estudiantes han interactuado en la plataforma de Google Meet y 7 conocen de la herramienta Edpuzzle; 6 estudiantes han realizado actividades en Padlet, mientras que 4 han interactuado en los formularios de Google; 3 de los encuestados ha utilizado Google Sites, mientras que 1 estudiante conoce otra plataforma distinta a las propuestas en el interrogante.

- **Posibles limitaciones en el uso de recursos digitales en la asignatura de ECA**

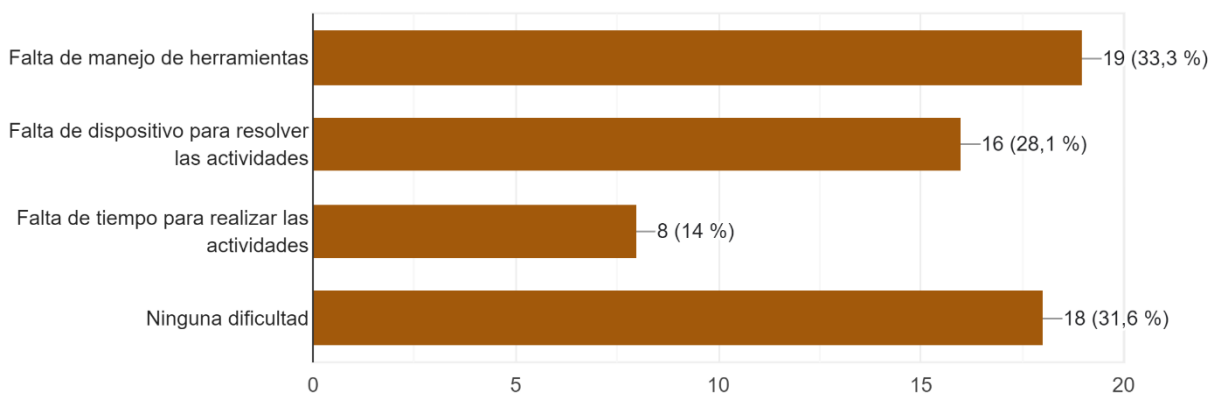


Gráfico 7: Posibles limitaciones en el uso de recursos digitales en la asignatura de ECA

El siguiente gráfico recaba información sobre las dificultades que han tenido los estudiantes al trabajar por primera vez con recursos digitales para la asignatura de ECA, y los valores detectados es que 19 estudiantes indicaron tener inconvenientes en el manejo de las

herramientas digitales; 16 de los encuestados presenta una deficiencia en el uso de dispositivos para resolver las actividades; sin embargo, 8 estudiantes afirman que por falta de tiempo no pueden realizar las actividades propuestas en la asignatura y 18 estudiantes no presentan ninguna dificultad.

- **La gamificación como recurso digital en la asignatura de ECA**

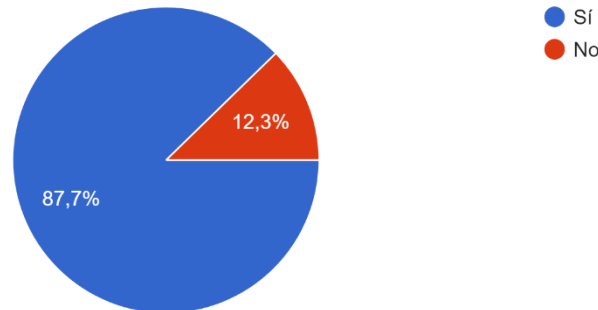


Gráfico 8: La gamificación como recurso digital en la asignatura de ECA

Para medir el impacto que tiene la gamificación, o el aprendizaje basado en juegos, como componente para el diseño de la estrategia pedagógica virtual en la asignatura de ECA, y cómo éste influye en el comportamiento de los estudiantes; el 87,7% respondió que se sentirían más motivados en participar en la asignatura de ECA si en las actividades incorporaría juegos, mientras que el 12,3% afirman lo contrario.

- **Beneficios que podrían aportar la inclusión de recursos virtuales**

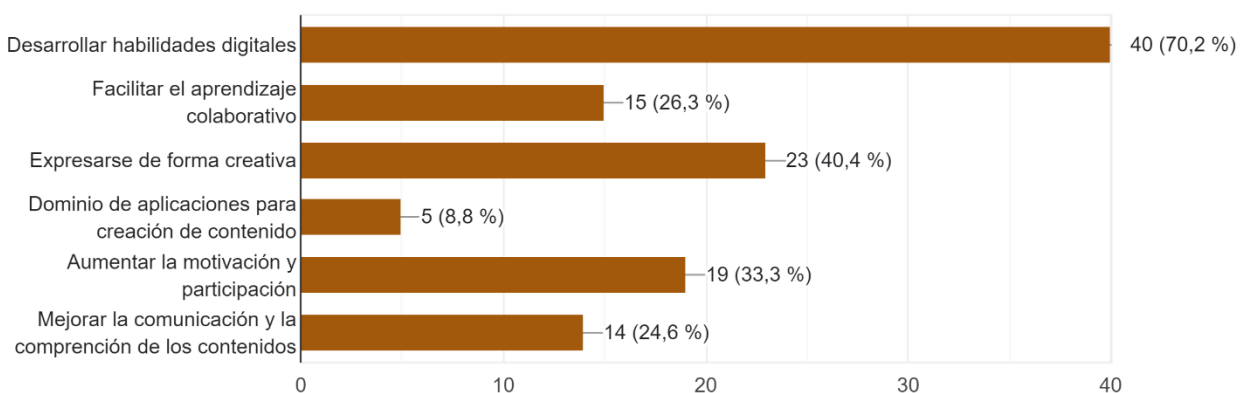


Gráfico 9: Beneficios que podrían aportar la inclusión de recursos virtuales

Con los resultados del siguiente gráfico se ve el alcance de los recursos virtuales en la asignatura ECA y cómo aporta beneficiosa a los estudiantes en cuanto al desarrollo de habilidades

digitales, como lo indican 40 estudiantes encuestados; por otro lado, 23 estudiantes afirman que pueden expresarse creativamente al usar los recursos; se evidencia que 15 de los encuestados coinciden en que las herramientas digitales facilitan el aprendizaje colaborativo y 5 estudiantes adquieren dominio en el manejo de aplicaciones para crear contenido; 19 estudiantes creen que aumentan la motivación y participación en las clases.

2.11.4. Conclusión del análisis.

- La encuesta ha revelado la importancia de los recursos digitales y su integración en el programa de ECA, y cómo influyen en el comportamiento y participación de los estudiantes; y para cumplir el objetivo que propone diseñar una estrategia pedagógica virtual para fomentar la participación de los estudiantes de primero de bachillerato, requiere la formación y capacitación de los docentes; reduciendo las brechas en el uso de la tecnología, y recomendándoles que en sus clases integren nuevas herramientas que permitirán la alfabetización digital en la comunidad educativa.
- Los estudiantes necesitan nuevas habilidades tecnológicas y, aunque se ha indagado los niveles de participación con la encuesta, se ha dado a conocer que los estudiantes utilizan el WhatsApp como medio de comunicación e interacción, más que otras plataformas; y las clases en línea resulta monótono y carente de innovación, lo que impide que los estudiantes participen en los entornos virtuales.
- Para cumplir el objetivo de identificar los factores que influyen en la falta de participación, se dio a conocer por medio de la encuesta que, por la falta de práctica y manejo de las herramientas digitales, no interactúan en clases, algunos estudiantes, en minoría, tienen problemas de conectividad, y otros presentan escasa motivación en la forma de realizar las actividades.
- Con los resultados de la encuesta se han podido conocer los recursos digitales con que los estudiantes frecuentan para adquirir conocimientos y realizar tareas, por ende, la estrategia pedagógica debe alinearse a estos intereses, como incluir archivos multimedia y gamificación para fomentar la participación estudiantil. Y para dar cumplimiento al objetivo de identificar la estrategia más adecuada se ha pensado en el diseño de un sitio web donde el estudiante pueda encontrar los recursos digitales y contenidos que respondan a las distintas necesidades y estilos de aprendizaje.

CAPÍTULO 3

ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

3.1. Modelación de la Propuesta Pedagógica.

En el ámbito educativo la integración de recursos digitales a lo largo del tiempo ha tenido relevancia en la transformación de la dinámica de enseñanza así como la exigencia de una adaptación tanto para docentes como para estudiantes, al realizar la encuesta en la institución educativa se ha detectado la necesidad urgente de desarrollar estrategias pedagógicas virtuales que fomenten la participación activa de los estudiantes de primero de bachillerato en el área de Educación Cultural y Artística (ECA).

En este contexto, se ve la necesidad de capacitar a los docentes para que puedan usarse adecuadamente en el manejo efectivo de herramientas digitales, para reducir la brecha entre el uso y promoción de la integración de tecnologías en el aula. Además, se puede evidenciar una falta de práctica y familiaridad con dichas herramientas convirtiéndose en uno de los determinantes para limitar la participación de los estudiantes.

De la misma manera, se ha identificado que en la institución educativa las clases suelen ser monótonas y con poca interacción por parte de los estudiantes, esto unido a los problemas de conectividad de los estudiantes y la escasa motivación en ellos, se hace necesario que se aborden estrategias para garantizar un acceso equitativo y una participación en el proceso educativo.

De ahí que, en la presente propuesta pedagógica se busca modelar un enfoque innovador y efectivo en el área de Educación Cultural y Artística, basándose en los hallazgos de las encuestas realizadas. La propuesta incluirá la creación de un sitio web en Google Sites que alinee los recursos digitales con los intereses y estilos de aprendizaje de los estudiantes, incorporando elementos de multimedia para enriquecer la experiencia educativa.

Este enfoque integral tiene como objetivo superar los desafíos identificados y proporcionar a los estudiantes un entorno virtual estimulante y adaptado a sus necesidades, impulsando así una participación y significativa en el proceso educativo. Se utilizarán características basadas de un modelo de Aula Invertida, como estrategia pedagógica virtual para fomentar la participación de los estudiantes de primero de bachillerato técnico en la asignatura de ECA en la parroquia Isla de Bejucal, cantón Baba, provincia de Los Ríos, Ecuador.

3.2. Nombre de la Propuesta:

Explora y Crea: Aula Invertida en Google Sites para una experiencia electrizante en Educación Cultural y Artística para Estudiantes de primero de bachillerato.

3.2.1. Datos informativos:

- **Ámbito Geográfico**

La propuesta se llevará a cabo en la parroquia Isla de Bejucal, ubicada en el cantón Baba, perteneciente a la provincia de Los Ríos, en Ecuador. Esta región se caracteriza por su entorno rural, donde la agricultura y la ganadería son actividades económicas predominantes.

- **Beneficiarios Directos**

Los beneficiarios directos de esta propuesta serán los estudiantes matriculados en primer año de bachillerato técnico en las FIP en las especialidades de Producción Agropecuaria y Contabilidad. Estos estudiantes representan la población objetivo principal, cuyas necesidades educativas y participación en el estudio serán primordiales para el desarrollo de la propuesta.

- **Beneficiarios indirectos**

Además de los estudiantes, los beneficiarios indirectos de esta investigación incluirán a los docentes que imparten clases en el área de Educación Cultural y Artística (ECA) para el primer año de bachillerato. Estos docentes desempeñarán un papel fundamental en la implementación de las estrategias educativas propuestas, así como en la facilitación del proceso de aprendizaje de los estudiantes. Su involucramiento indirecto garantizará una mayor repercusión y efectividad en la aplicación de las conclusiones y recomendaciones derivadas de la propuesta.

3.2.2. Definición del tipo de producto

En este proyecto se busca proponer una conceptualización y aplicación de una estrategia pedagógica virtual a través de la plataforma Google Sites, basada en el innovador modelo de aula invertida. Esta metodología se vuelve necesaria en la modalidad híbrida de enseñanza puesto que permite a los estudiantes adquirir previamente conocimientos, esto puede hacerse a través de recursos en línea, para facilitar la realización de actividades prácticas y de aplicación en el entorno presencial de aprendizaje. Lo anterior, se puede respaldar en estudios como el realizado por Domínguez y Palomares (2020), quienes han demostrado que existen mejoras significativas en las

calificaciones y la motivación de los estudiantes en comparación con el modelo tradicional de enseñanza.

Es así como al realizar un trabajo basado en la asignatura de Educación Cultural y Artística (ECA), el diseño del aula invertida se estructura en torno a diversos elementos fundamentales. En primer lugar, se presenta a los estudiantes la dinámica de la clase, detallando la metodología y el proceso de aprendizaje con el que se va a llevar la asignatura. Seguidamente, se facilita material educativo que los estudiantes pueden revisar en casa, promoviendo así la adquisición autónoma de conocimientos fuera del aula.

La clave del éxito de esta propuesta radica en el compromiso activo de los estudiantes para trabajar de manera independiente y autónoma fuera del entorno tradicional del aula. Este enfoque permite un uso más eficiente del tiempo en las clases presenciales, así como una adaptación más efectiva al ritmo individual de aprendizaje de cada estudiante. Los encuentros presenciales con el docente se conciben como oportunidades para resolver dudas, brindar orientación y reforzar contenidos, siendo el estudiante el principal protagonista y responsable de su propio proceso de aprendizaje.

Con este proyecto se busca un cambio en la experiencia educativa en la asignatura de ECA mediante una estrategia pedagógica innovadora, donde se aproveche las ventajas del aula invertida apoyada en el uso de una herramienta práctica como Google Sites. Además, que permite un aprendizaje no solo autónomo y personalizado, sino que también destaca la importancia del papel del docente como guía y facilitador en este proceso educativo modernizado.

3.3. Objetivos

3.3.1. Objetivos General

Desarrollar un enfoque pedagógico innovador mediante la creación de un modelo de Aula Invertida utilizando la plataforma Google Sites, para estimular la participación y promover el aprendizaje autónomo entre los estudiantes de primer año de bachillerato en la asignatura de Educación Cultural y Artística (ECA) en la parroquia Isla de Bejucal, cantón Baba, provincia de Los Ríos.

3.3.2. Objetivos Específicos

- Diseñar y estructurar de manera efectiva el contenido educativo a ser presentado en el modelo de Aula Invertida, utilizando Google Sites, para asegurar una comprensión clara y

accesible de los conceptos relacionados con la asignatura de Educación Cultural y Artística (ECA).

- Adaptar recursos multimedia y didácticos en la plataforma Google Sites con el fin de enriquecer la experiencia de aprendizaje, fomentar la participación y captar el interés de los estudiantes de primer año de bachillerato en la parroquia Isla de Bejucal.
- Establecer un sistema de seguimiento y evaluación que permita medir el nivel de participación, comprensión y retención de los estudiantes en el contexto del modelo de Aula Invertida, identificando áreas de mejora y ajuste continuo.

3.4. Estructura de la Propuesta.

Actualmente, en la era digital en la que se vive, la educación también ha evolucionado en vías de enfoques más interactivos y participativos, donde es importante reconocer las necesidades de que ésta se adapte a las dinámicas cambiantes de aprendizaje de los estudiantes. Es por ellos, que se busca presentar una propuesta pedagógica innovadora que se centre en tres elementos esenciales: Módulos Interactivos, Actividades Colaborativas y Evaluaciones Formativas, todos integrados de manera armoniosa a través de la versátil plataforma de Google Sites. Tal como se explicó debidamente en el capítulo 2 en la definición del modelo de Aula Invertida, y en esta instancia se tomarían en cuenta estos componentes.

Con lo anterior, se busca una fusión inteligente y adaptativa de Google Sites para crear un entorno educativo centrado en el estudiante, no solo transmitir conocimientos, sino también cultivar habilidades, fomentar la participación y estimular el entusiasmo por el aprendizaje en los estudiantes de manera sostenible y efectiva.

3.5. Etapas del Modelo de Aula Invertida:

3.5.1. Preparación del Contenido:

Es la fase inicial del modelo, representa por sí misma un momento crítico, puesto que es el docente quien desempeña un papel clave en la creación de recursos educativos significativos. Durante esta etapa, se lleva a cabo una cuidadosa selección y desarrollo de los materiales que serán presentados a los estudiantes fuera del aula, proporcionando una base sólida para su aprendizaje autónomo.

El docente empieza la tarea de crear contenido educativo que se adapte a los objetivos específicos de cada lección. Esto puede abarcar desde la creación de videos interactivos que fomenten la participación hasta la selección de lecturas y la generación de infografías que

comuniquen de manera efectiva los conceptos clave. La diversidad de recursos busca ofrecer a los estudiantes diversas modalidades de aprendizaje, permitiéndoles adquirir conocimientos de manera autónoma y ajustándose a sus preferencias individuales.

Es fundamental que estos materiales sean diseñados de manera atractiva y accesible para estimular la motivación y el interés de los estudiantes. El enfoque no se limita simplemente a transferir información, sino a proporcionar un conjunto de recursos que inspiren la exploración y el entendimiento profundo de los temas. Es en este momento, donde el docente despliega su creatividad y experiencia pedagógica para ofrecer a los estudiantes una plataforma sólida que los motive a adentrarse de manera autónoma en el fascinante mundo del conocimiento.

3.5.2. Estudio Autónomo:

Aquí se le da al estudiante la responsabilidad y autonomía para revisar los materiales educativos proporcionados por el docente. Estos recursos, previamente cargados en la plataforma designada, pueden ser explorados desde la comodidad del hogar o en cualquier entorno que se adapte a la disponibilidad y preferencias individuales de los estudiantes.

Se le concede al estudiante la flexibilidad para abordar el contenido educativo según sus propios ritmos y estilos de aprendizaje. La capacidad de avanzar a un ritmo personalizado, pausar cuando sea necesario, retroceder para aclarar conceptos y revisar el contenido tantas veces como deseen, brinda una experiencia de aprendizaje adaptada a las necesidades individuales.

Es en esta fase donde la tecnología se convierte en una aliada invaluable, permitiendo que el aprendizaje trascienda las limitaciones físicas del aula tradicional. Los estudiantes pueden sumergirse en los materiales educativos a su propio tiempo y conveniencia, empoderándolos para gestionar su propio proceso de aprendizaje de manera más efectiva. La posibilidad de acceso remoto a los recursos educativos no solo fomenta la independencia y la autodirección, sino que también promueve una participación más activa además de un compromiso personal con el material.

3.5.3. Actividades de Aplicación en el Aula:

En esta etapa del proceso la teoría adquirida de manera autónoma cobra vida a través de experiencias prácticas y colaborativas. Durante estas sesiones presenciales, se enfatiza en la aplicación activa del conocimiento, consolidando la comprensión y fomentando la participación de los estudiantes.

El enfoque se orienta no solo hacia la realización de actividades prácticas, sino también hacia la creación de un entorno que promueva la colaboración entre los estudiantes. Se fomentan dinámicas como discusiones en grupo, resolución de problemas y proyectos conjuntos, que no solo fortalecen el entendimiento de los conceptos, sino que también nutren habilidades sociales y de trabajo en equipo.

La aplicación del conocimiento adquirido de manera autónoma se convierte en el eje central de estas actividades. Los estudiantes tienen la oportunidad de poner en práctica lo aprendido, conectando la teoría con la realidad y desarrollando habilidades prácticas aplicables en contextos del mundo real. Aquí no solo se consolida el aprendizaje, sino que también fomenta un ambiente de aula dinámico y participativo.

Durante esta etapa, el docente asume el papel de facilitador, proporcionando apoyo personalizado y aclarando dudas. Su enfoque se centra en guiar a los estudiantes, estimular la participación y garantizar que la aplicación del conocimiento sea significativa. La interacción directa con el docente permite una retroalimentación inmediata, además de la resolución de dudas, creando un entorno de aprendizaje enriquecedor y adaptado a las necesidades individuales de cada estudiante.

3.5.4. Interacción y Feedback:

Esta etapa, también se lleva a cabo de manera directa en la clase, debido a que es donde el docente adopta el papel de guía y facilitador, estando disponible para ofrecer orientación, aclarar dudas y proporcionar una retroalimentación inmediata. La interacción activa entre estudiantes y docentes crea un entorno de aprendizaje más personalizado y dinámico.

La disponibilidad del docente para responder preguntas y brindar orientación es fundamental para el proceso de aprendizaje. Este enfoque centrado en el estudiante permite abordar dudas específicas, asegurando que cada estudiante avance con confianza en su comprensión del material. La interacción directa en este entorno propicia un diálogo abierto, estimulando la participación y generando un ambiente donde los estudiantes se sientan cómodos expresando sus inquietudes.

La retroalimentación inmediata desempeña un papel crucial en este proceso, informando tanto a los docentes como a los estudiantes sobre el nivel de comprensión y las áreas que pueden necesitar mayor atención. Esta información continua y específica permite realizar ajustes inmediatos en la enseñanza, adaptándola a las necesidades individuales de los estudiantes y

garantizando una comprensión más profunda de los conceptos. El resultado es un ambiente de aprendizaje colaborativo y enriquecedor, donde la participación y la retroalimentación continua convergen para impulsar un proceso de aprendizaje adaptativo y significativo.

3.5.5. Refuerzo y Ampliación:

Se destaca también la importancia de proporcionar a los estudiantes oportunidades adicionales para consolidar su comprensión y expandir sus conocimientos de manera autónoma. En este sentido, el docente desempeña un papel clave al tener a su disposición tareas y actividades adicionales diseñadas para aquellos estudiantes que deseen profundizar en el tema.

Es esencial que el docente ofrezca recursos complementarios que vayan más allá de los materiales básicos del curso. Estos recursos pueden incluir tareas desafiantes, lecturas adicionales, proyectos más avanzados o enlaces a contenidos complementarios que permitan a los estudiantes explorar aspectos específicos de un tema en mayor profundidad.

La flexibilidad y adaptabilidad son elementos clave en esta etapa. Al proporcionar recursos adicionales, el docente permite que los estudiantes elijan la profundidad con la que desean abordar el contenido, adaptándose a sus niveles individuales de interés y habilidad. Además, la disponibilidad de enlaces con contenido complementario facilita a los estudiantes la expansión de sus conocimientos de manera autónoma, promoviendo la autodirección y la exploración independiente.

La atención a la diversidad de los estudiantes se refleja en la oferta de oportunidades de refuerzo y ampliación, asegurando que cada estudiante pueda avanzar según su propio ritmo y nivel de habilidad. Esta etapa no solo consolida la comprensión adquirida, sino que también fomenta la autonomía y el deseo de aprendizaje continuo en los estudiantes.

3.5.6. Evaluación Continua:

La evaluación es un componente integral del proceso educativo, donde se implementan evaluaciones formativas de manera constante para medir el progreso de los estudiantes. Estas evaluaciones se conciben como instrumentos dinámicos que proporcionan información valiosa sobre el aprendizaje de los estudiantes mientras dura el curso, permitiendo adaptar de manera proactiva el proceso de enseñanza-aprendizaje según las necesidades y desafíos identificados.

Estas evaluaciones se convierten en herramientas estratégicas para evaluar la asimilación de los conceptos claves y las habilidades adquiridas. Estas evaluaciones no solo miden el rendimiento de los estudiantes, sino que también ofrecen una visión detallada de sus fortalezas y

áreas de mejora. La retroalimentación derivada de estas evaluaciones no solo es informativa, sino que también se utiliza como base para ajustar la estrategia pedagógica de manera continua.

La evaluación continua no solo busca medir el progreso, sino también garantizar que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea dinámico y eficiente. Esta fase se erige como un mecanismo de mejora continua, contribuyendo tanto la maximización del aprendizaje, como al desarrollo de habilidades fundamentales en los estudiantes.

3.5.7. Adaptación y Mejora Continua:

En el modelo de Aula invertida se convierte en un proceso dinámico y reflexivo donde se recopilan datos de forma meticulosa en la participación, el desempeño y las retroalimentaciones de los estudiantes. Este análisis informado sirve como base fundamental para ajustar y perfeccionar de manera continua la estrategia pedagógica, garantizando una experiencia educativa que responda de manera efectiva a las necesidades y dinámicas cambiantes.

Durante esta etapa, se implementa un enfoque proactivo para recopilar datos, utilizando métricas que abarcan desde la participación de los estudiantes hasta el rendimiento en las evaluaciones formativas. Además, se considera la valiosa retroalimentación proporcionada por los estudiantes y docentes, capturando percepciones y experiencias que pueden ser cruciales para entender el impacto real de la estrategia pedagógica.

La retroalimentación continua, tanto cuantitativa como cualitativa, juega un papel decisivo en este proceso. Los datos recopilados se utilizan como guía para identificar áreas de fortaleza y oportunidades de mejora, propiciando así un ciclo constante de adaptación que enriquece la calidad de la enseñanza para optimizar la experiencia de aprendizaje.

3.6. Etapas de Diseño de la Propuesta:

3.6.1. Objetivo:

Potenciar las habilidades digitales de los estudiantes al promover la participación y fomentar el aprendizaje autónomo, empleando Google Sites como una estrategia pedagógica que incorpora elementos característicos del modelo de aula invertida.

3.6.2. Recursos:

- **Humanos:** Esta es una red diversa y colaborativa, donde son los estudiantes de primer año de bachillerato los que asumen un rol protagónico en el proceso de aprendizaje. Además, la participación docente se vuelve valiosa puesto que al ser los expertos en la asignatura de Educación Cultural y Artística (ECA), son los que poseen los conocimientos sobre ésta,

además de contar con habilidades pedagógicas destinadas a facilitar de manera efectiva el aprendizaje virtual y estimular la participación de los estudiantes.

Los docentes siendo los expertos y especializados en la asignatura, desempeñan un rol crucial en la implementación exitosa de la estrategia pedagógica. Puesto que poseen habilidades comunicativas destacadas para asegurar una transferencia efectiva de conocimientos y garantizar el correcto desarrollo de la propuesta pedagógica. La combinación de estos recursos humanos no solo busca enriquecer la experiencia educativa, sino también garantizar un entorno de aprendizaje virtual efectivo y colaborativo.

- **Recursos Tecnológicos:**

Google Sites: Dentro de la propuesta que se ha realizado el Google Sites se erige como la plataforma central donde se concibe y ejecuta la estrategia pedagógica. Esto debido a su versatilidad y capacidad para la personalización que ha sido plenamente aprovechada para crear y desarrollar los módulos interactivos, constituyendo espacios dinámicos donde los contenidos educativos se presentan de manera atractiva y participativa.

En ella, cobrará vida los módulos que han sido diseñados para estimular la participación de los estudiantes. Convirtiéndose además en el repositorio virtual de recursos multimedia, integrando elementos como videos, imágenes, infografías y presentaciones que enriquecen las lecciones y van a captar la atención de los estudiantes de manera efectiva.

Siendo el punto de encuentro interactivo, porque permite la participación de los estudiantes a través de diversas funciones colaborativas. Se facilita la interacción, el intercambio de ideas y la colaboración entre los participantes, transformando la experiencia educativa en un proceso dinámico y en constante evolución.

Google Sites, como eje central de la propuesta, no solo proporciona una estructura donde se van a desplegar los contenidos, sino que también es el espacio virtual para fomentar la autonomía y la exploración por parte de los estudiantes. De ahí que se presente como un entorno educativo innovador y adaptativo, diseñado para optimizar el proceso de aprendizaje y promover la participación en consonancia con los objetivos del trabajo realizado.

- **Herramientas de Comunicación Online:** Desempeñan un papel importante en este trabajo, puesto que es necesario establecer canales efectivos de interacción entre docentes y estudiantes, tanto de forma sincrónica como asincrónica. Para ello, se emplea Google

Meet, como la plataforma para las sesiones sincrónicas, aquí se ofrece un espacio virtual donde los participantes podrán interactuar en tiempo real, permitiendo discusiones enriquecedoras, aclaración de dudas y una conexión más inmediata.

Por otro lado, el uso de WhatsApp como medio de comunicación es clave para mantener una línea abierta de diálogo entre docentes y estudiantes. Esta herramienta proporciona un espacio donde los participantes pueden compartir información, recibir orientación personalizada y resolver consultas de manera más flexible y adaptada a sus horarios individuales.

Ambas herramientas no solo son usadas para la comunicación directa entre docentes y estudiantes, sino que facilita la colaboración entre los propios estudiantes, fomentando así un entorno educativo interactivo y participativo. La combinación de sesiones sincrónicas y comunicación asincrónica asegura una cobertura integral, permitiendo una comunicación efectiva que se ajuste a las diversas necesidades y preferencias de los participantes en el proceso de aprendizaje.

- **Plataformas de Evaluación:** La integración de éstas en un componente esencial dentro de la presente propuesta, destinadas a realizar evaluaciones tanto formativas como sumativas de manera efectiva y dinámica. Entre las plataformas seleccionadas se encuentran Genially, y Google Forms, cada una aportando características específicas que enriquecerán el proceso evaluativo.

A través de estas plataformas se han creado y administrado cuestionarios interactivos, encuestas y actividades que se alinean directamente con los objetivos del aprendizaje. La dinámica y el formato lúdico de Genially se han utilizado para motivar la participación, mientras que Google Forms facilita la creación de evaluaciones más estructuradas y detalladas.

Es necesario también comprender que un criterio fundamental cuando se busca asegurar una integración con el Google Sites es la compatibilidad de las plataformas que se usen, puesto que son solo simplifican el acceso de los estudiantes, sino que también optimizan la administración y análisis de los resultados por parte de los docentes.

La implementación de dichas Plataformas de Evaluación en línea no solo busca medir el progreso y la comprensión de los estudiantes, sino que también pretende transformar el proceso evaluativo en una experiencia interactiva y enriquecedora. La combinación de

estas herramientas garantizará una evaluación integral, alineada con los objetivos del aprendizaje y adaptable a las diversas formas de participación y estilos de aprendizaje de los estudiantes.

- **Dispositivos y Conectividad:** La disponibilidad de dispositivos y conectividad se convierte en un elemento importante para la implementación efectiva de cualquier estrategia educativa moderna. Para garantizar un acceso sin restricciones a los recursos digitales y las plataformas en línea, se requiere una variedad de dispositivos que abarquen diferentes contextos y preferencias de los estudiantes.

De ahí que, es fundamental asegurar que los estudiantes tengan acceso a una conexión a internet estable, que actúa como el puente vital para explorar contenidos en línea, participar en actividades interactivas y mantenerse conectados con el entorno educativo virtual. La diversidad de dispositivos también aborda la necesidad de adaptarse a las preferencias individuales de los estudiantes y a sus entornos de aprendizaje específicos. Mientras algunos pueden preferir el uso de laptops o computadoras de escritorio para tareas más extensas, otros pueden optar por la movilidad ofrecida por tablets o teléfonos celulares. Además, la presencia de laboratorios de computación en entornos educativos formales complementa esta gama de opciones, brindando acceso a recursos tecnológicos de alta calidad.

- **Software de Edición y Creación de Contenidos:** Estos desempeñan un papel preponderante en la construcción de un entorno educativo dinámico y colaborativo. Herramientas avanzadas como Google Docs y Canva emergen como aliados esenciales, proporcionando un espacio versátil para la creación conjunta de material educativo y facilitando la elaboración de recursos pedagógicos personalizados.

Google Docs, con su capacidad para la creación y edición colaborativa en tiempo real, se convierte en un lienzo interactivo donde docentes y estudiantes pueden co-crear documentos de texto. Esta funcionalidad no solo promueve la colaboración entre los participantes, sino que también permite una construcción colectiva de contenidos educativos adaptados a las necesidades específicas de la comunidad académica.

Por otro lado, Canva ofrece una plataforma dinámica para la creación de presentaciones interactivas. Esta herramienta no solo facilita la visualización de conceptos de manera atractiva, sino que también permite la inclusión de elementos multimedia, fomentando así

una presentación visualmente atractiva y accesible. La colaboración en tiempo real a través de estas herramientas no solo mejora la eficiencia en la creación de contenidos, sino que también propicia la participación de todos los involucrados. La posibilidad de acceder y editar documentos de manera remota desde diversos dispositivos garantiza una flexibilidad que se alinea con las necesidades cambiantes de los entornos de aprendizaje modernos.

Además, el uso de software de edición y creación de contenidos no solo se limita a la producción de material educativo; también se extiende a la promoción de habilidades digitales entre los estudiantes. La familiaridad con estas herramientas no solo potencia la experiencia educativa, sino que también prepara a los estudiantes para un mundo digital en constante evolución.

- **Sistema de Gestión de Contenidos:** Dentro de la estructuración y administración efectiva de contenidos y recursos educativos en el entorno digital, el sistema de gestión de contenidos (CMS) toma una gran relevancia. Puesto que, facilita la organización eficiente de materiales pedagógicos, como también desempeña un papel crucial en la administración y la actualización continua de la estrategia pedagógica.

Un CMS robusto proporciona un marco estructurado para catalogar y almacenar diversos tipos de contenidos, desde documentos y presentaciones hasta archivos multimedia y actividades interactivas. La capacidad de clasificar y etiquetar estos recursos facilita su acceso rápido y eficiente, permitiendo tanto a docentes como a estudiantes ubicar fácilmente el material relevante en cualquier momento.

La gestión eficaz de contenidos se traduce en una administración más fluida y ágil de la estrategia pedagógica. La actualización continua de contenidos, adaptada a la evolución de los planes de estudio o a las dinámicas educativas cambiantes, se convierte en un proceso eficiente gracias a la estructura organizativa proporcionada por el CMS. Esto no solo asegura la relevancia y actualidad de los materiales, sino que también contribuye a la mejora continua de la calidad educativa.

Además, la realización de un CMS favorece la colaboración y la participación, permitiendo a docentes y estudiantes compartir recursos de manera centralizada. La accesibilidad desde diversos dispositivos y la posibilidad de realizar contribuciones de manera colaborativa enriquecen la experiencia educativa, promoviendo la interacción y el intercambio de conocimientos.

- **Plataforma de Retroalimentación y Colaboración:** La integración de estas plataformas, mediante el uso de herramientas especializadas como los formularios de Google, se revela como un recurso estratégico para cultivar la colaboración activa y perfeccionar de manera continua la plataforma educativa.

El uso de formularios de Google sirve como un medio eficaz para recopilar opiniones y sugerencias, y también establece un canal abierto de comunicación que favorece la participación de docentes, estudiantes y demás miembros de la comunidad educativa. Este enfoque participativo crea un entorno donde las voces individuales contribuyen al crecimiento colectivo, fomentando así una cultura de retroalimentación constructiva.

La retroalimentación recopilada a través de estos formularios no solo abarca aspectos tangibles, como la funcionalidad del sitio, sino que también puede abordar las preferencias individuales de los usuarios, las necesidades específicas de aprendizaje y las sugerencias para mejorar la experiencia global. Este proceso no solo se trata de recibir comentarios, sino también de convertirlos en acciones tangibles que impulsen la mejora constante de la plataforma.

La colaboración se potencia al ofrecer a los usuarios la oportunidad de contribuir activamente a el perfeccionamiento de la plataforma. Además, la implementación de características colaborativas en la plataforma, como espacios para discusiones o la posibilidad de compartir recursos, promueve la interacción continua entre los participantes, generando así un intercambio de ideas y experiencias enriquecedoras.

La mejora continua se convierte en un objetivo alcanzable gracias a la retroalimentación detallada proporcionada por los docentes y estudiantes. La adaptación de la plataforma a las necesidades específicas de la comunidad educativa se vuelve un proceso dinámico y receptivo, asegurando que la plataforma evolucione de manera alineada con las expectativas y requisitos cambiantes.

3.7. Contenido del Sitio Web

La propuesta del sitio web, confeccionada a través de la versátil herramienta Google Sites, tiene como beneficiarios principales a estudiantes, docentes y la comunidad educativa en general. Este espacio digital se estructura en diversas secciones identificadas bajo el título genérico de "Unidades", cada una de las cuales alberga contenidos específicos orientados a enriquecer la experiencia de aprendizaje y fomentar la participación en la comunidad educativa.

Este innovador sitio web no solo se erige como una plataforma de recursos, sino como un espacio dinámico que busca potenciar la interacción y el intercambio de conocimientos entre los distintos actores educativos. Al contar con secciones claramente delimitadas bajo el nombre de "Unidades", se facilita la navegación y ubicación de contenidos específicos, garantizando así un acceso rápido y eficiente a la información relevante.

Cada sección en el sitio web se configura como un conjunto coherente de recursos educativos, materiales didácticos, y actividades interactivas, adaptadas a los distintos niveles de interés y necesidades de la audiencia. Estas unidades no solo buscan proporcionar conocimientos fundamentales, sino también incentivar la exploración autónoma y la participación, estimulando así un aprendizaje más significativo.

La estructura del sitio, basada en unidades claramente definidas, busca responder a la diversidad de intereses y estilos de aprendizaje presentes en la comunidad educativa. Además, esta organización facilita la incorporación de recursos multimedia, como videos explicativos, presentaciones interactivas, y otros elementos visuales que enriquecen el contenido y contribuyen a hacer el aprendizaje más atractivo y comprensible.

En el siguiente enlace se puede acceder al sitio web que forma parte de la propuesta: <https://sites.google.com/view/clases-de-eca/inicio>

3.7.1. La Unidad I:

Dentro de la Unidad I, el enfoque se dirige al fascinante mundo de las "Artes Plásticas", abarcando una variedad de recursos y actividades diseñadas para enriquecer la comprensión y participación de los estudiantes. La inmersión comienza con un cautivador video explicativo sobre el tema, proporcionando una introducción dinámica que captura la esencia de las Artes Plásticas.

Como complemento, se ofrece la oportunidad de realizar un intrigante recorrido virtual por el renombrado Museo de Louvre en Francia. Este acercamiento virtual brinda a los estudiantes la experiencia de explorar obras maestras artísticas desde la comodidad de sus dispositivos, acercándolos a la riqueza cultural y artística que este prestigioso museo alberga.

La interacción se fomenta mediante la presentación de artes gráficas, abordando áreas como la pintura, la escultura y el grabado. Se invita a los estudiantes a observar un video detallado, tomar apuntes y luego participar en un cuestionario que refuerza y evalúa su comprensión del tema.

La creatividad se despierta al ofrecer la oportunidad de explorar tutoriales de modelado en plastilina, brindando a los estudiantes la posibilidad de crear sus propias obras y compartirlas en

un entorno colaborativo, como el muro de Padlet. Este enfoque no solo promueve la expresión artística individual, sino que también fomenta la comunidad virtual en torno al aprendizaje.

Adicionalmente, se presenta una visión detallada de los sistemas de impresiones de grabados a través de una infografía explicativa. Los estudiantes son desafiados a aplicar este conocimiento al resolver un crucigrama interactivo en Educaplay, fusionando así el aprendizaje visual con la participación.

Como alternativa, se ofrece a los estudiantes la oportunidad de visualizar un video detallado sobre las técnicas para crear arte en grabado. Este recurso adicional se convertirá en un punto para que el estudiante en clases pueda presentar su obra donde se verá manifestada su creatividad. A continuación, se presenta de forma estructurada el proceso de la modelación de la unidad I:

Etapas del modelo	Unidad de Contenido	Propósito Pedagógico	Actividades
Preparación del contenido	Las artes plásticas	Entregar actividades que motiven el aprendizaje de los estudiantes.	Búsqueda de información relevante y creación de videos, infografías y tareas que permitan al estudiante crear el conocimiento.
Estudio autónomo	Museo de Louvre Pintura Grabado	Estudiantes en base a su experiencia virtual conozcan las artes plásticas. Conocer el proceso de los colores dentro de la pintura. Diferenciar las varias formas del grabado.	Recorrido virtual al Museo de Louvre. Colorear dibujos en herramienta HelloKids. Realizar un crucigrama para reforzar conocimientos.

Actividades de aplicación en el aula	Escultura Grabado	Aprender el proceso de modelado en plastilina. Poner en práctica el proceso del grabado.	Realizar un modelado de una figura con plastilina y luego fotografiarlo para colgarlo en Padlet. Realizar un arte con la técnica del grabado para ser revisado en clases.
Interacción y Feedback	Pintura Grabado	Aprendizaje a través del descubrimiento. Reconocer los aspectos positivos de los artes en grabado creados por los estudiantes.	Buscar los materiales necesarios para una práctica de pintura. Realizar un arte con la técnica del grabado para presentar en el aula.
Refuerzo y ampliación	Pintura Escultura	Permitir que los estudiantes puedan observar los trabajos de sus compañeros.	Publicar los trabajos realizados en Padlet
Evaluación continua	Pintura origen y precursores La escultura.	Conocer sobre el origen de la pintura, aprender sobre la escultura.	Responder a preguntas em un cuestionario de Google Forms para evaluar los conocimientos adquiridos.

Tabla 5: Descripción de las actividades Unidad I

3.7.2. La Unidad II:

El enfoque se centra en las maravillosas "**Artes Escénicas**", ofreciendo una exploración profunda y participativa en este emocionante campo creativo. La unidad comienza con una introducción al tema, proporcionando a los estudiantes un contexto claro y estimulante sobre el mundo de las artes escénicas.

Para enriquecer la comprensión, se presenta un video detallado que describe las diferentes formas y elementos de las artes escénicas. Este recurso audiovisual ofrece a los estudiantes la

oportunidad de tomar apuntes y profundizar en conceptos clave antes de avanzar hacia actividades interactivas.

Una vez que los estudiantes han asimilado la información, se les invita a participar en una diapositiva interactiva creada en Genially. Esta herramienta interactiva no solo refuerza el aprendizaje, sino que también promueve la participación y el compromiso con el tema a través de preguntas reflexivas y desafíos interactivos.

En el encuentro presencial, se fomenta la expresión creativa y el trabajo en equipo al solicitar a los estudiantes que preparen una participación teatral o de mimos con algún tema de interés. Esta actividad no solo permite a los estudiantes aplicar lo aprendido, sino que también fortalece sus habilidades de comunicación y expresión artística.

Para complementar esta experiencia, se presenta una infografía detallada que guía a los estudiantes en el proceso de creación de un guion teatral. Esta herramienta visual proporciona una guía paso a paso para estructurar y desarrollar narrativas teatrales de manera efectiva, fomentando así la creatividad y la autonomía en la producción artística.

Etapas del modelo	Unidad de Contenido	Propósito Pedagógico	Actividades
Preparación del contenido	Las artes escénicas	Dar a conocer a los estudiantes las principales manifestaciones artísticas.	Realizar investigación para proponer las actividades para generar conocimiento en las estudiantes.
Estudio autónomo	Las artes escénicas	Mostrar a los estudiantes la definición de las artes escénicas.	Revisar el video y tomar apuntes. Responder una diapositiva interactiva

Actividades de aplicación en el aula	Teatro	Enseñar a los estudiantes la forma en que pueden crear un guion teatral.	Preparar una obra teatral individual o grupal
Interacción y Feedback	Teatro	Retroalimentar el conocimiento de los estudiantes.	El docente realizará comentarios sobre la obra y el guion del teatro.
Refuerzo y ampliación	Teatro	Lograr conocer a través de YouTube las formas de crear obras de teatro.	Los estudiantes deben realizar una investigación sobre el guion teatral y luego deberá realizarlo con su compañero en un documento de Google.
Evaluación continua	Las artes escénicas	Conocer el aprendizaje obtenido por los estudiantes.	Los estudiantes deben responder una diapositiva en Genially.

Tabla 6: Descripción de las actividades Unidad II

3.7.3. La Unidad III:

Se sumerge en el fascinante mundo de “**El Cine y el Video**”, explorando su origen, evolución y expresión creativa. El viaje comienza con la proyección de un cautivador video que aborda la historia y desarrollo del cine, ofreciendo a los estudiantes una perspectiva única sobre esta forma de arte visual. Durante la visualización, se alienta a los estudiantes a tomar apuntes, capturando así los aspectos más relevantes de la narrativa cinematográfica.

Tras la proyección, los estudiantes se enfrentan a un desafío interactivo a través de un Quiz elaborado en Genially. Este cuestionario no solo evalúa la comprensión del material presentado, sino que también promueve la reflexión crítica y el pensamiento analítico sobre el tema.

Como parte de la experiencia creativa, se propone una emocionante actividad de Stop Motion. Para ello, se presenta una diapositiva interactiva que guía a los estudiantes a través del proceso de creación de animaciones Stop Motion, desde la planificación hasta la producción. Además, se incluyen ejemplos inspiradores que estimulan la creatividad y la imaginación de los estudiantes.

Para enriquecer aún más la experiencia, se proporciona un video tutorial detallado que complementa el aprendizaje y brinda consejos prácticos para mejorar las habilidades de producción de Stop Motion. Esta guía visual permite a los estudiantes profundizar en el proceso creativo y desarrollar su propio estilo cinematográfico.

Una vez que los estudiantes han completado sus obras de Stop Motion, se les anima a compartir sus creaciones en el muro colaborativo de Padlet. Este espacio virtual no solo promueve la exhibición y la apreciación del trabajo de sus compañeros, sino que también fomenta la comunidad y el intercambio de ideas en torno al cine y el video.

Etapas del modelo	Unidad de Contenido	Propósito Pedagógico	Actividades
Preparación del contenido	El Cine y el Video	Mostrar a los estudiantes las técnicas del arte de proyectar fotogramas.	Buscar materiales para crear actividades dinámicas.
Estudio autónomo	El cine	Dar a conocer a los estudiantes sobre la técnica del cine.	Los estudiantes deben observar un video y tomar apuntes para repasar.
Actividades de aplicación en el aula	Stop Motion	Conocer la forma de realizar una animación de fotos para un video.	Realizar una animación foto a foro con la ayuda de un editor de videos.
Interacción y Feedback	Stop Motion	Aprender el uso de Stop Motion Studio.	Los estudiantes revisarán un tutorial


 UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR		TRABAJO DE TITULACIÓN	
			para utilizar la aplicación.
Refuerzo y ampliación			
Evaluación continua	El cine	Comprobar los conocimientos de los estudiantes.	Los estudiantes responderán un Quiz sobre el cine y su historia.

Tabla 7: Descripción de las actividades Unidad III

3.7.4. La Unidad IV:

El aprendizaje se centra en el mundo del “Cómic”, explorando su definición, elementos clave y expresión creativa. La unidad comienza con una inmersión en los fundamentos del cómic a través de una diapositiva interactiva en Genially. Esta presentación proporciona a los estudiantes una comprensión sólida de los elementos esenciales del cómic, incluyendo su estructura narrativa, características visuales y elementos gráficos distintivos. Una vez completada la diapositiva, se desafía a los estudiantes a poner a prueba sus conocimientos con una emocionante sopa de letras en Educaplay, diseñada para reforzar la comprensión y recordar los aspectos principales del cómic de una manera divertida y participativa.

Posteriormente, se invita a los estudiantes a explorar las posibilidades creativas del cómic mediante un video tutorial sobre cómo crear cómics con Pixton. Este recurso práctico proporciona a los estudiantes una guía paso a paso sobre cómo desarrollar sus propias historias en formato de cómic, utilizando herramientas digitales accesibles y fáciles de usar. Esta actividad no solo fomenta la creatividad y la expresión personal, sino que también promueve la alfabetización digital y las habilidades de narración visual.

Al final, se desafía a los estudiantes a aplicar lo aprendido al crear su propio cómic de estilo libre. Esta tarea ofrece a los estudiantes la oportunidad de expresar su creatividad y desarrollar sus habilidades narrativas mientras exploran temas y estilos que les interesan. Una vez completado, se alienta a los estudiantes a compartir sus cómics en el muro colaborativo de Padlet, donde pueden exhibir sus obras y apreciar el trabajo de sus compañeros.

Etapa del modelo	Unidad de Contenido	Propósito Pedagógico	Actividades
Preparación del contenido	Cómic	Enseñar a los estudiantes acerca del cómic.	Realizar investigación de las diferentes técnicas del cómic.
Estudio autónomo	Cómic	Mostrar a los estudiantes las diferentes formas de crear cómics.	Revisar la diapositiva que contiene la definición y los elementos que la conforman el cómic.
Actividades de aplicación en el aula	Cómic	Mostrar el aprendizaje obtenido a lo largo de la clase.	Crear un cómic con Pixton de un tema libre.
Interacción y Feedback	Cómic	Explorar el uso de Pixton para la creación de cómic.	Revisar un video sobre la forma de elaborar un cómic en Pixton.
Refuerzo y ampliación	Cómic	Usar Padlet para que otros estudiantes y el docente puedan revisar los trabajos y entre todos emitir comentarios.	Subir el cómic al muro de Padlet.
Evaluación continua	Partes del cómic.	Conocer el aprendizaje obtenido por los estudiantes	Resolver una sopa de letra en Educaplay sobre las partes del cómic.

Tabla 8: Descripción de las actividades Unidad IV

3.7.5. La Unidad V:

Se introduce un emocionante tema llamado "**Remezclarte**", que explora la técnica del collage y la creatividad artística. Esta unidad promete una experiencia dinámica y estimulante, donde los estudiantes tienen la oportunidad de expresarse y explorar su lado creativo a través del arte del collage.

La unidad comienza con una introducción cautivadora al mundo del collage, destacando su importancia en el arte contemporáneo y su capacidad para mezclar diferentes elementos visuales en una composición única. A continuación, se invita a los estudiantes a explorar una diapositiva interactiva que explora la técnica del collage en detalle, proporcionando ejemplos inspiradores y sugerencias para encontrar inspiración.

Motivados por esta introducción, los estudiantes son desafiados a crear su propio collage, utilizando materiales y recursos que tienen a su disposición. Se les anima a dejar volar su imaginación y experimentar con diferentes texturas, colores y formas para crear una obra de arte única y personal. Una vez completado, se les pide a los estudiantes que compartan sus creaciones en el muro colaborativo de Padlet, donde pueden apreciar y comentar el trabajo de sus compañeros.

Además, los estudiantes tienen la oportunidad de explorar el arte del collage digital a través de un video que presenta a un artista experto en esta técnica. Este recurso ofrece una perspectiva fascinante sobre cómo el collage puede ser reinterpretado en el mundo digital, inspirando a los estudiantes a experimentar con nuevas formas de expresión artística.

En el encuentro presencial, se fomenta la creatividad y la colaboración al invitar a los estudiantes a crear un ensamblaje artístico utilizando una variedad de materiales proporcionados en el aula. Esta actividad práctica no solo promueve el trabajo en equipo y la experimentación creativa, sino que también brinda a los estudiantes la oportunidad de explorar diferentes técnicas y estilos artísticos.

Como parte del proceso de aprendizaje, se presenta un recurso audiovisual en Genially que explora el concepto de diaporama. Basándose en este conocimiento, se asigna a los estudiantes la tarea de crear un proyecto final utilizando la herramienta Canva para diseñar una presentación visual sobre un tema de su elección. Una vez completado, los estudiantes comparten el enlace de su proyecto en el mismo muro de Padlet, donde pueden apreciar y compartir sus creaciones con sus compañeros.

Etapas del modelo	Unidad de Contenido	Propósito Pedagógico	Actividades
Preparación del contenido	Collage	Mostrar los estudiantes sobre la técnica del collage.	Buscar la información necesaria para enseñar a los

			estudiantes sobre el uso de la técnica del collage.
Estudio autónomo	Collage	Conocer sobre la forma de crear un collage.	Revisar una diapositiva para obtener inspiración para realizar un collage. Los estudiantes deben observar el video sobre el ensamble artístico para que conozcan un poco más sobre esta técnica, sus orígenes y precursores. Los estudiantes deben revisar diferentes videos sobre el uso de Canva.
Actividades de aplicación en el aula	Ensamble artístico	Reconocer las formas de realizar un ensamble creativo.	Crear un ensamble creativo.
Interacción y Feedback	Diaporama	Aprender sobre el uso del Canva para la creación de diaporama	El docente entregará a los estudiantes sus comentarios sobre el proyecto final.
Refuerzo y ampliación	Collage	Aprender sobre la técnica del collage.	Visualizar un video sobre un experto en el arte del Collage Digital.
Evaluación continua	Diaporama	Mostrar el aprendizaje obtenido sobre el uso del Canva para la creación de diaporama	Realizar una diapositiva en Canva sobre un tema de preferencia y subirlo al Canva.

Tabla 9: Descripción de las actividades Unidad V

3.8. Validación

La propuesta presentada para el desarrollo de un enfoque pedagógico innovador mediante la creación de un modelo de Aula Invertida utilizando la plataforma Google Sites para estimular

la participación activa y promover el aprendizaje autónomo entre los estudiantes de primer año de bachillerato en la asignatura de Educación Cultural y Artística (ECA), en la parroquia Isla de Bejucal, cantón Baba, provincia de Los Ríos, Ecuador; la misma que muestra un enfoque integral y prometedor para abordar los desafíos educativos en este contexto particular.

Para la validación de la propuesta y respaldo de la propuesta educativa, se solicitó la opinión de dos docentes que laboran en instituciones de bachillerato, expertos en diseño de aulas de enseñanza virtual y creación de herramientas de enseñanza para entornos digitales; presentando una tabla con 4 criterios los que tendrán las valoraciones de Muy de acuerdo (MDA), De acuerdo (DA) y Desacuerdo (DS). Además de sus valoraciones se pueden extraer las siguientes conclusiones:

3.8.1. Aspectos positivos de la propuesta:

1. Se reconoce el potencial de las tecnologías educativas para mejorar la accesibilidad y comprensión de los contenidos educativos. La integración de módulos interactivos en Google Sites y el uso de herramientas colaborativas como Educaplay y Padlet proporcionan un entorno de aprendizaje dinámico y participativo, adaptado a las necesidades individuales de los estudiantes. Los módulos interactivos, recursos multimedia y actividades colaborativas permiten a los estudiantes explorar los contenidos de forma autónoma y a su propio ritmo.
2. Se destaca la importancia de promover la creatividad y la expresión artística en el desarrollo integral de los estudiantes. La inclusión de actividades como la creación de cómics, ensamblajes artísticos y proyectos audiovisuales estimulan la imaginación, el pensamiento crítico y la capacidad de los estudiantes para expresarse a través del arte, promoviendo un aprendizaje significativo y duradero.
3. Dentro de la propuesta se reconoce la importancia de la retroalimentación continua y la evaluación formativa para el aprendizaje. Se utilizan herramientas como Google Forms y Genially para monitorear el progreso de los estudiantes y brindarles retroalimentación oportuna.
4. La retroalimentación continua y la evaluación formativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje, cumplen un papel fundamental dentro de la propuesta. El uso de herramientas como Google Forms y Genially facilita la adaptación y mejora continua de la estrategia pedagógica.

5. Se fomenta la colaboración, el trabajo en equipo entre estudiantes y docentes a través de actividades tanto en línea como presenciales. Esto permite a los estudiantes aprender unos de otros, además de desarrollar habilidades sociales importantes.

3.8.2. Recomendaciones sobre la propuesta:

1. Los expertos recomiendan que se continúe explorando e implementando nuevas tecnologías educativas en la propuesta, como la realidad virtual, la realidad aumentada y la gamificación. Estas tecnologías pueden contribuir a crear experiencias de aprendizaje aún más inmersivas y atractivas para los estudiantes.
2. Además, es fundamental brindar capacitación continua a los docentes en el uso de las herramientas digitales y estrategias pedagógicas innovadoras. Esto les permitirá implementar la propuesta de manera efectiva y aprovechar al máximo las posibilidades que ofrece el aula invertida.
3. También se recomienda recopilar datos sobre la participación, el rendimiento académico y la satisfacción de los estudiantes para evaluar la efectividad de la propuesta y realizar ajustes cuando sea necesario. Así como realizar un seguimiento continuo del impacto de la propuesta en el aprendizaje de los estudiantes.
4. La integración de tecnologías educativas, el énfasis en la creatividad y la colaboración, y la atención a la retroalimentación y la evaluación formativa son aspectos destacables de la propuesta. Se recomienda implementar la propuesta de manera gradual, con un enfoque en la capacitación docente, la adaptación a las necesidades de los estudiantes y la evaluación continua del impacto en el aprendizaje.

CONCLUSIONES

La propuesta diseñada para fomentar la participación y el aprendizaje autónomo de los estudiantes de primer año de bachillerato en la asignatura de Educación Cultural y Artística (ECA) ha sido una iniciativa integral y prometedora. En este proceso se han identificado y aplicado estrategias pedagógicas innovadoras utilizando la plataforma Google Sites y herramientas digitales interactivas para enriquecer la experiencia educativa y promover el desarrollo integral de los estudiantes.

Se ha evidenciado el potencial de las tecnologías educativas para mejorar la accesibilidad y la comprensión de los contenidos educativos. La integración de módulos interactivos en Google Sites, así como el uso de herramientas colaborativas como Educaplay y Padlet, ha permitido crear un entorno de aprendizaje dinámico y participativo que se adapta tanto a las necesidades como a las preferencias individuales de los estudiantes.

Se ha destacado la importancia de promover la creatividad, la expresión artística en el aula a través de actividades prácticas y proyectos creativos. La incorporación de actividades y proyectos audiovisuales lograrán que se estimule la imaginación y el pensamiento crítico de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje significativo y duradero.

Se ha subrayado el papel fundamental de la retroalimentación continua y la evaluación formativa en el proceso de enseñanza y aprendizaje. La utilización de herramientas como Google Forms y Genially permitirá monitorear el progreso de los estudiantes y brindar retroalimentación oportuna, facilitando así la adaptación y mejora continua de la estrategia pedagógica.

Se ha enfatizado la importancia de la colaboración y el trabajo en equipo entre estudiantes y docentes en el proceso educativo. La creación de espacios de interacción y retroalimentación, tanto en línea como en el aula, busca fomentar un ambiente de aprendizaje inclusivo y participativo donde cada estudiante se sienta valorado y motivado para contribuir al éxito del grupo.

En conjunto, la propuesta diseñada se puede mostrar como un enfoque pedagógico efectivo y enriquecedor para fomentar la participación y el aprendizaje autónomo en el aula de Educación Cultural y Artística. Este proyecto no solo busca mejorar la experiencia educativa de los estudiantes, sino que también se propone sentar las bases para futuras investigaciones y desarrollos en el campo de la educación digital y las artes.

RECOMENDACIONES

- Es importante seguir explorando nuevas formas de integrar tecnologías educativas y actividades prácticas en el aula para enriquecer la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. Continuar el desarrollo y la implementación de recursos interactivos y actividades creativas. Se pueden explorar herramientas adicionales y actividades innovadoras que promuevan la creatividad y la participación de los estudiantes.
- Es fundamental brindar apoyo y capacitación constante a los docentes para asegurar que estén familiarizados con las herramientas digitales utilizadas en la propuesta y puedan integrarlas de manera efectiva en su práctica pedagógica. Esto incluye proporcionar sesiones de formación, recursos de apoyo y oportunidades de desarrollo profesional.
- Es recomendable establecer mecanismos de retroalimentación periódica por parte de los estudiantes y los docentes para evaluar la efectividad de la estrategia pedagógica y realizar ajustes según sea necesario. Esto puede incluir encuestas, sesiones de retroalimentación y análisis de datos de rendimiento estudiantil.
- Se sugiere fomentar la colaboración entre docentes y estudiantes, así como el intercambio de recursos y mejores prácticas entre diferentes instituciones educativas. Esto puede realizarse a través de redes de colaboración, comunidades en línea y eventos de intercambio de experiencias.
- Es importante considerar las características y necesidades individuales de los estudiantes y el contexto sociocultural y educativo en el que se encuentran. Se recomienda adaptar la propuesta según las particularidades de cada grupo de estudiantes y las condiciones del entorno escolar



BIBLIOGRAFÍA

- Aguilera Ruiz, C., Manzano León, A., Martínez Moreno, I., Lozano Segura, M. D., & Casiano Yanicelli, C. (2017). El modelo FLIPPED CLASSROOM. 4(1), 261-266.
<https://www.redalyc.org/pdf/3498/349853537027.pdf>
- Alpizar, J. L., Henríquez Coronel, M. A., & Naranjo Flores, C. A. (2022). Diseño pedagógico instruccional para carreras en línea. Uso de recursos didácticos en educación básica. *Revista San Gregorio*, 1(51), 96-110.
http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2528-79072022000300096
- Amores, A., & De Casas, P. (2019). El uso de las TIC como herramienta de motivación para alumnos. *Revista cuatrimestral de divulgación científica*, 6(3), 38.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21503/hamu.v6i3.1845>
- Basta Islas, M. A., Portillo Vazquez, M., Jiménez Solares, C. M., y Esparza Hernández, L. G. (2022). Estrategias pedagógicas para la sociedad del conocimiento, información y cultura del internet. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 7(14), 63-72.
https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2542-30882022000200081
- Belloch, C. (s/f). *Entornos Virtuales de Aprendizaje*. Unidad de Tecnología Educativa.
<https://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA3.pdf>
- Benoit, C. (2021). El trabajo colaborativo como estrategia didáctica para la producción de textos escritos. *Praxis & Saber*, 12(30), 192-208.
<https://doi.org/https://doi.org/10.19053/22160159.v12.n30.2021.11930>
- Britez Carli, R. G. (2019). Políticas educativas y evaluación. *Revista paraguaya de Educación*, 8(1), 10-160. https://www.mec.gov.py/cms_v2/adjuntos/15545?1574441607
- Burgos Briones, J. G., Burgos López, G. A., & Cedeño Martínez, D. G. (2020). El docente rural ecuatoriano en el siglo XXI. Retos y Desafíos. [Archivo PDF]. *Revista Científica*, 6(4), 358-369. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i4.1765>
- Bustos Sánchez, A., & Coll Salvador, C. (2010). Los Entornos Virtuales como espacios de enseñanza y aprendizaje. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 15(44), 163-184.
<https://www.scielo.org.mx/pdf/rmie/v15n44/v15n44a9.pdf>





- Caballero, C. (2017). Pedagogía de la Significación y Pedagogía de SER. [Archivo PDF].
ABACO en RED, 1-5. <https://abacoenred.org/wp-content/uploads/2017/07/Pedagogia-de-SER-y-Pedagogia-de-la-Significacion.pdf>
- Cabrera Berrezueta, B. (2016). La estrategia pedagógica como herramienta para el mejoramiento del desempeño profesional de los docentes en la Universidad Católica de Cuenca. *Revista Cubana de Educación Superior*, 35(2), 52-75.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142016000200006
- Calderón Delgado, E. I., Atencio Gonzalez, R. E., Dávila Herreira, P. L., & Dávila Herreira, J. C. (2023). Impacto de la virtualidad en la enseñanza y el aprendizaje de idiomas. Una retrospectiva pedagógica. *Revista Electrónica de Ciencias de la Educación*, 6(11), 32-50.
https://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S2665-02822023000100032&script=sci_abstract
- Campos y Covarrubias, G., & Lule Martínez, N. E. (2012). La observación, un método para el estudio de la realidad. *Xihmai*, 7(13), 45-60.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3979972>
- Carriazo Diaz, C., Perez Reyes, M., & Gaviria Bustamante, K. (2020). Planificación educativa como herramienta fundamental para una educación con calidad. *Utopía y Praxis Latinoamericana*, 25(3), 87-95. <https://www.redalyc.org/journal/279/27963600007/html/>
- Casas Anguita, J., Repullo Labradora, J., & Donado Campos, J. (2003). La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos. *ELSEVIER*, 31(8), 527-538.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0212656703707288>
- Chong Baque, P. G., & Marcillo García, C. E. (2020). Estrategias pedagógicas innovadoras en entornos virtuales de aprendizaje [Archivo PDF]. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 56-77. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7539680>
- Constitución de la República del Ecuador. (2008). *Artículo 26*. Ecuador: Registro Oficial.
https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf
- Cortés, M. E., & Iglesias, M. (2004). Generalidades sobre Metodología de la Investigación. 8. Retrieved 23 de 11 de 2023, from
https://www.unacar.mx/contenido/gaceta/ediciones/metodologia_investigacion.pdf





- Dávila Newman, G. (2006). El razonamiento inductivo y deductivo dentro del proceso investigativo en ciencias experimentales y sociales. *Laurus*, 12, 180-205.
<https://www.redalyc.org/pdf/761/76109911.pdf>
- Delgado Vaca, L. M., Castro Onofre, J. C., & Orosco Tejerina, O. (2022). ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA BASADAS EN HERRAMIENTAS DIGITALES APLICADAS EN LAS REDES SOCIALES. *TECHNO*, 11, 1-11.
<https://doi.org/https://doi.org/10.37467/revtechno.v11.4389>
- Díaz Bravo, L., Torruco García, U., Martínez Hernández, M., & Varela Ruiz, M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Elsevier*, 2(7), 162-167.
<https://www.scielo.org.mx/pdf/iem/v2n7/v2n7a9.pdf>
- Díaz Villa, M. (2019). ¿Qué es eso que se llama pedagogía? *Pedagogía y Saberes*(50), 11–28.
<http://www.scielo.org.co/pdf/pys/n50/0121-2494-pys-50-11.pdf>
- Domínguez, F. J., & Palomares, A. (2020). El " aula invertida" como metodología activa para fomentar la centralidad en el estudiante como protagonista de su aprendizaje. *Contextos educativos: Revista de educación*(26), 261-275. <https://doi.org/oi.org/10.18172/con.4727>
- Guevara Alban, G. P., Verdesoto Arguello, A. E., & Castro Molina, N. E. (1 de Julio de 2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *RECIMUNDO*, 163-173.
[https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(3\).julio.2020.163-173](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173)
- Gutierrez Campos, L. (2012). Conectivismo como teoría de aprendizaje: conceptos, ideas, y posibles limitaciones[Archivo PDF]. *Educación y tecnología*, 1, 111-112.
- Gutiérrez Delgado, J., Gutiérrez Ríos, C., & Gutiérrez Ríos, J. (2018). Estrategias metodológicas de enseñanza y aprendizaje con un enfoque lúdico. *Educación y tecnología*(45), 37-46.
https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/45/45_Delgado.pdf
- Gutiérrez, E. P., Alfonso, N. E., Cepeda, C. H., & Cucunubá, Y. (2021). Formación de profesores en competencias TIC para dinamizar las prácticas pedagógicas en básica primaria. *Revista Espacios*, 42(5), 145-159.
<https://www.revistaespacios.com/a21v42n05/a21v42n05p10.pdf>
- Henríquez, M. (2022). Los entornos virtuales en los estudiantes de EBR. *Polo del Conocimiento*, 7(11), 1857-1873. <https://doi.org/DOI: 10.23857/pc.v7i8>





- Hernández Sampieri, C. R., Fernandez Collado, C., & Baptista Lucio, P. (1997). Metodología de la Investigación. 71.
https://www.uv.mx/personal/cbustamante/files/2011/06/Metodologia-de-la-Investigaci%C3%83%C2%B3n_Sampieri.pdf
- Hernández, I., Lay, N., Herrera, H., & Rodríguez, M. (2021). Pedagogical strategies for the learning and development of research competences in university students. *Revista de Ciencias Sociales*, 27(2), 242-255.
<https://www.redalyc.org/journal/280/28066593015/html/>
- Herrera Arias, D., & Rivera Alarcón, J. (2020). La Educación rural: Un desafío para la transición a la Educación Superior. *Revista de estudios y experiencias en educación*, 19(41), 103.
<https://doi.org/10.21703/rexe.20201941herrera6>
- Herrera, M. (2021). Efectividad de las TIC en el trabajo colaborativo para la metodología de clase inversa. *IJNE. International Journal of New Education*(7), 75-92.
<https://doi.org/10.24310/IJNE4.1.2021.11196>
- Hinojosa Salazar, C. A., Epiquién Chanchahuana, M., & Morante Dávila, M. A. (2021). Entornos virtuales como herramienta de apoyo al sistema de aprendizaje contable: Un desarrollo necesario. *Revista de Ciencias Sociales*, 27(3), 64-75.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31876/rce.v27i.36489>
- Ibaceta Vergara, C. P., & Villanueva Morales, C. F. (2021). Entornos virtuales de aprendizaje: variables que inciden en las prácticas pedagógicas de docentes de enseñanza básica en el contexto chileno. *Perspectiva Educacional*, 60(3), 132-158.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.4151/07189729-vol.60-iss.3-art.1235>
- Jara, J. (2021). Estrategias pedagógicas con tecnología en la enseñanza de la escritura académica universitaria: una revisión sistemática. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 15(1), 90-135.
http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2223-25162021000100007
- López Paniagua, R. (2020). Ethos Educativo. *Revista de Ciencias de la Educación*(55), 120-212.
<https://imced.edu.mx/Ethos/Archivo/55/Ethos55.pdf>
- Lorenzini, E. (2017). Investigación de métodos mixtos en las ciencias de la salud. *Revista Cuidarte*, 8, 1557. <https://doi.org/https://doi.org/10.15649/cuidarte.v8i2.406>





- Lozada, J. (2014). Investigación Aplicada: Definición, Propiedad Intelectual e Industria. *Dialnet*, 3(1), (34-39)47-50. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6163749>
- Macías Arias, E. J., López Pinargote, J. A., & Ramos León, G. (2020). LOS ENTORNOS VIRTUALES COMO NUEVOS ESCENARIOS DE APRENDIZAJE: EL MANEJO DE PLATAFORMAS ONLINE EN EL CONTEXTO ACADÉMICO. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5(3), 62-69. <https://www.redalyc.org/pdf/6731/673171026005.pdf>
- Metaute Paniagua, P. M., Alberto, F. O., Rúgeles Contreras, P. A., & Castaño, D. A. (2018). La dinamización de las estrategias pedagógicas actuales: una necesidad aplicable a los procesos de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de ingeniería del siglo XXI. *Revista Lasallista de Investigación*, 15(1), 96-150. <https://www.redalyc.org/journal/695/69559148005/html/>
- Ministerio de Educación, LOEI. (2015). *LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL*. Retrieved 19 de Agosto de 2023, from LOEI: https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf
- Moreira Segura, C., & Delgadillo Espinoza, B. (2015). La virtualidad en los procesos educativos: reflexiones teóricas sobre su implementación. *Tecnología en Marcha*, 28(1), 121-129. <https://www.scielo.sa.cr/pdf/tem/v28n1/0379-3982-tem-28-01-00121.pdf>
- Moreno Garay, F. O., Ochoa Tataje, F. A., Mutter Cuellar, K. J., & Vargas de Olgado, E. C. (2021). Estrategias pedagógicas en entornos virtuales de aprendizaje en tiempos de pandemia por Covid-19. *Universidad del Zulia*, 27(4), 202-213. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8229887>
- Neciosup, J. (2021). Software educativo interactivo para apoyar el proceso de aprendizaje en estudiantes del área de ciencia y tecnología de la IE “Ramón Castilla”–Pucalá 2020. *Tesis de grado*. Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, Chiclayo. https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/4064/1/TL_NeciosupLopezJahaira.pdf
- Oyarce Mariñas, V. A., Morales Chicana, E., & Solís Trujillo II, B. P. (2021). La enseñanza virtual, una necesidad educativa global. *Revista Multidisciplinaria*, 5(5), 23-74. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/840>





- Pando, V. F. (2018). Tendencias didácticas de la educación virtual: Un enfoque interpretativo. *Propósitos y Representaciones*, 6(1), 75-93.
http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2307-79992018000100010
- Polo, M. (2003). Aproximación a un Modelo de Diseño: ADITE [Archivo PDF]. *SADPRO - UCV. Universidad Central de Venezuela*, 1(4), 67-83.
http://www.ucv.ve/fileadmin/user_upload/sadpro/Documentos/docencia_vol4_n1_2003/7_art._4Marina_Polo.pdf
- Ramos Galarza, C. (21 de Octubre de 2020). LOS ALCANCES DE UNA INVESTIGACIÓN. *CienciAmérica*, 9(3), 1-6. <https://doi.org/http://orcid.org/0000-0001-5614-1994>
- Rodríguez, F., Redondo, C., Becerra, J., & Gil, G. (2023). Podcast y Videopodcast como práctica colaborativa en Ciencias de la Salud. *8th Virtual International Conference* (págs. 374-379). Madrid: REDINE, Red de Investigación e Innovación Educativa.
<https://doi.org/https://doi.org/10.58909/ad24139168>
- Rugeles Contreras, P. A., Mora González, B., & Metaute Paniagua, P. M. (2015). El rol del estudiante en los ambientes educativos mediados por TIC. *LASALLISTA DE INVESTIGACIÓN*, 12(2), 132-138.
http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1794-44492015000200014
- Salas Rueda, R. A. (2019). Modelo TPACK: ¿Medio para innovar el proceso educativo considerando la ciencia de datos y el aprendizaje automático? *Revistas UNAM*, 7(19), 63.
<https://doi.org/https://doi.org/10.22201/enesl.20078064e.2018.19.67511>
- Salto Bajaña, M. V., Torres Alcívar, G. G., Reinado Castro, J. A., & Villavicencio Carbo, F. G. (2022). Google site en el proceso de enseñanza – aprendizaje de estudiantes de EGB Superior. 6(2), 1-30. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i2.2142
- Sánchez Cánovas, J. F. (2013). Participación Educativa y Mediación Escolar: Una nueva concepción en la Escuela del Siglo XXI. *Aposta, Revista de Ciencias Sociales*(59), 1-28.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=495950255007>
- Sarabia Montaluís, E. G. (2022). Propuesta de Metodología de Aprendizaje Adaptativo en el Desarrollo de Competencias Básicas. [Tesis de Maestría. *UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA*], 1-153.
<https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/2791/1/SARABIA%20MONTALUISA%20ELSA%20GRACIELA%20%282%29.pdf>





- Serrano González, J. M., & Pons Parra, R. M. (2011). El Constructivismo hoy: enfoques constructivistas en educación. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 13(1), 1-27. <https://www.scielo.org.mx/pdf/redie/v13n1/v13n1a1.pdf>
- Serrano, C., & Bolívar, O. (2021). Utilización de recursos tecnológicos para mejorar el aprendizaje virtual de los estudiantes de la especialidad contabilidad en la Unidad Educativa María Piedad Castillo Leví. *Dialnet Dominio de las Ciencias*, 7(4), 769. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i4>
- Sierra Salcedo, R. A. (2007). La estrategia Pedagógica: Sus predictores de Adecuación [Archivo PDF]. *Universidad Pedagógica Enrique José Varona*(45), 16-25. <https://www.redalyc.org/pdf/3606/360635565004.pdf>
- Tintaya Condori, P. (2018). Enseñanza y Desarrollo Personal. *Revista de Investigacion Psicologica*(16), 85-120. http://www.scielo.org.bo/pdf/rip/n16/n16_a05.pdf
- Torres Miranda, T. (2020). En defensa del método histórico-lógico desde la Lógica como ciencia. *Rev. Cubana Edu. Superior*, 39, 1-12. <http://scielo.sld.cu/pdf/rces/v39n2/0257-4314-rces-39-02-e16.pdf>
- Vargas Murillo, G. (2020). Estrategias educativas y tecnología digital en el proceso enseñanza aprendizaje. *Cuadernos Hospital de Clínicas*, 61(1), 69-76. <https://doi.org/http://doi.org/10.18172/con.4727>
- Varguillas, C., & Bravo, P. (2020). Virtualidad como herramienta de apoyo a la presencialidad: Análisis desde la mirada estudiantil. *Revista de Ciencias Sociales*, 26(1), 219-232. https://www.redalyc.org/journal/280/28063104019/html/#redalyc_28063104019_ref7
- Ventura León, J. L. (2017). ¿Población o muestra?: Una diferencia necesaria. *Revista Cubana de Salud Pública*, 43(3), 648-649. <https://www.medigraphic.com/pdfs/revcubsalpub/csp-2017/csp174n.pdf>
- Vera Rojas, M. D. (2015). Reformas Educativas en Ecuador. *Boletín Virtual*, 4(8), 17-34. <file:///C:/Users/user/Downloads/Dialnet-ReformasEducativasEnEcuador-6245332.pdf>
- Vialart Vidal, M. N. (2020). Estrategias didácticas para la virtualización del proceso enseñanza aprendizaje en tiempos de COVID-19. *Educación Médica Superior*, 34(3), 50-80. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412020000300015





Vidal Ledo, M. J., Gavilondo Mariño, X., Rodríguez Díaz, A., & Cuéllar Rojas, A. (2015).

Aprendizaje móvil. *Scielo Educación Médica Superior*(29), 669-679.

<http://scielo.sld.cu/pdf/ems/v29n3/ems24315.pdf>

Viera Zapata, R. Y. (2013). Paradigmas y Tipos de Investigación Educativa. *Psicopedagogía y*

Tutoría. <http://reneequiera.blogspot.com/>

Zambrano Romero, W. J., & Meza Hormaza, J. A. (2022). Impacto de las tecnologías disruptivas

en el proceso de enseñanza - aprendizaje: caso UTM online. *Revista Científica UISRAEL*,

9(1), 29-47. <https://doi.org/https://doi.org/10.35290/rcui.v9n1.2022.513>

Zepeda Pioquinto, S. K. (2018). La Reforma Educativa: Desafíos curriculares para la Educación

Media Superior. *Revista Encuentro. Análisis de Problemas Universitarios*, 29(76), 101-

118. <https://www.redalyc.org/journal/340/34065195007/34065195007.pdf>

