

UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR



**UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR
MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN ENTORNOS
DIGITALES**

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

**TEMA
MOODLE PARA EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA DE SEGUNDO DE
BACHILLERATO**

Autor/es:

LIC. EMERSON ANDRÉS BERMEO SANMARTÍN

ING. EDISON PATRICIO AYO CHANGO

Tutor/a:

DR. ALBERTO MEDINA LEÓN

ECUADOR, 2024



RESUMEN

Moodle es una herramienta digital versátil destacada en el ámbito educativo por su capacidad para implementar nuevas estrategias de aprendizaje, en las cuales el estudiante juega un rol activo en la construcción de su conocimiento. La investigación realizada identificó que el uso de recursos digitales en la asignatura de Educación Cultural y Artística era limitado y que las metodologías tradicionales de enseñanza que se utilizan estaban generando desinterés y bajo rendimiento en los estudiantes. Se ha definido el problema como el bajo rendimiento de los estudiantes de segundo de bachillerato en la asignatura de Educación Cultural y Artística y como objetivo de la investigación desarrollar una estrategia didáctica de aprendizaje en Moodle para la asignatura de Educación Cultural y Artística la cual ayude a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de segundo de bachillerato de la Unidad Educativa San Rafael de Sharug periodo 2023-2024. Se emplearon métodos teóricos en la construcción búsqueda de las buenas prácticas existentes y en la construcción de los instrumentos propuestos, empíricos en el diagnóstico y en la comprobación de la propuesta, acompañado de métodos estadísticos para la validación de los instrumentos. El impacto de esta estrategia se evaluó mediante observaciones y encuestas, que revelaron una mejora significativa en comparación con los datos iniciales. Los resultados mostraron que la inclusión de tecnologías digitales en el proceso educativo ayudó a incrementar el interés y la concentración de los estudiantes, resultando en una mejora en su rendimiento académico. En conclusión, el uso de Moodle y otros recursos digitales en la asignatura de Educación Cultural y Artística contribuye positivamente al desempeño académico de los estudiantes, destacando la importancia de actualizar las metodologías pedagógicas para mantener el interés y la eficacia en el aprendizaje.

Palabras Claves:

Moodle; Estrategia didáctica; Rendimiento Académico; Entorno virtual; TIC.



ABSTRACT

Moodle is a versatile digital tool that stands out in the educational field for its ability to implement new learning strategies, in which the student plays an active role in the construction of their knowledge. The research carried out identified that the use of digital resources in the Cultural and Artistic Education subject was limited and that the traditional teaching methodologies used were generating disinterest and low performance in students. The problem has been defined as the low performance of second-year high school students in the Cultural and Artistic Education subject and the objective of the research is to develop a didactic learning strategy in Moodle for the Cultural and Artistic Education subject which helps improve the academic performance of second-year high school students of the San Rafael de Sharug Educational Unit for the period 2023-2024. Theoretical methods were used in the construction of the search for existing good practices and in the construction of the proposed instruments, empirical methods in the diagnosis and verification of the proposal, accompanied by statistical methods for the validation of the instruments. The impact of this strategy was assessed through observations and surveys, which revealed a significant improvement compared to the initial data. The results showed that the inclusion of digital technologies in the educational process helped increase students' interest and concentration, resulting in an improvement in their academic performance. In conclusion, the use of Moodle and other digital resources in the subject of Cultural and Artistic Education contributes positively to students' academic performance, highlighting the importance of updating pedagogical methodologies to maintain interest and effectiveness in learning.



ÍNDICE GENERAL

FICHA SENESCYT PARA EL REPOSITORIO.....	ii
CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS DEL AUTOR (ES)	v
AVAL DEL TUTOR DE LA TESIS	viii
DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
RESUMEN.....	ix
ABSTRACT	x
ÍNDICE GENERAL.....	xi
ÍNDICE TABLAS.....	xiv
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xvi
LISTADO DE ANEXOS	xvii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO REFERENCIAL DE LA PLATAFORMA MOODLE PARA MEJORAR EL RENDIMIENTO ACADÉMICO.....	9
1.1 Tecnologías de la información y la comunicación.....	9
1.2 Los entornos virtuales de aprendizaje	12
1.3 Educación Cultural y Artística (ECA)	23
1.4 Rendimiento académico	25
CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO	28
2.1 Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías, con su parametrización u operacionalización.....	28
2.2 Enfoque de la investigación	28



2.3 Alcance de la investigación.....	28
2.4 Declaración y justificación del tipo de investigación.....	29
2.5 Métodos empleados y su propósito dentro de la investigación.....	30
2.6 Instrumentos derivados de la metodología seleccionada	32
2.8 Estrategia metodológica investigativa.....	34
2.9 Resultados de los instrumentos aplicados	35
2.10 Conclusiones del diagnóstico	42
CAPÍTULO 3: ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA PARA LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCAL SAN RAFAEL DE SHARUG.....	
3.1 Título de la estrategia	44
3.2 Introducción	44
3.3 Objetivo General	45
3.4 Objetivos específicos.....	45
3.5 Público objetivo.....	45
3.6 Responsables de la concreción de la estrategia.....	45
3.7 Fundamentación Teórica	45
3.8 Importancia de la propuesta	46
3.9 Resultados del estudio diagnóstico	47
3.9.1 Resultado del diagnóstico a los docentes	47
3.10 Propuesta de solución al problema.....	48
3.11 Resultados de la validación de la propuesta.....	61
CONCLUSIONES	66
RECOMENDACIONES	67
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	68



ANEXOS.....78



ÍNDICE TABLAS

Tabla 1. Cargo y muestra. Estructura del universo de la población elegida en el proyecto investigativo	7
Tabla 2. Método Analítico - Sintético	30
Tabla 3. Método Inductivo - Deductivo	30
Tabla 4. Método Abstracto - Concreto	31
Tabla 5. Autoridades y Docentes entrevistados	33
Tabla 6. Resumen de resultados	37
Tabla 7. Propuesta de solución al problema.....	49
Tabla 8. Integración de la propuesta en el aula	51
Tabla 9. Desarrollo de competencias digitales.....	53
Tabla 10. Análisis de los resultados alcanzados en la encuesta	61
Tabla 11. Nómina de especialistas	63
Tabla 12. Resultados numéricos del NPS.	64



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Componentes de la plataforma Moodle.	16
Figura 2. Diseño instruccional de un entorno virtual.	19
Figura 3. Diseño de la Interfaz	21
Figura 4. Diseño de un entorno virtual de aprendizaje.	22
Figura 5. Promedios de las preguntas.....	39
Figura 6. Pregunta 1.	39
Figura 7. Pregunta 2.	40
Figura 8. Pregunta 3.	40
Figura 9. Pregunta 4.	41
Figura 10. Pregunta 5.	41
Figura 11. Pregunta 6.	42
Figura 12. Autenticidad de usuario y contraseña	55
Figura 13. Interfaz del Curso de ECA.....	56
Figura 14. Presentación del curso	57
Figura 15. Unidad 1 de Curso Virtual	58
Figura 16. Actividad de Retroalimentación	58
Figura 17. Unidad 2 del Curso Virtual.....	58
Figura 18. Unidad 3 de Curso Virtual.....	59
Figura 19. Cuestionario en Moodle.....	59
Figura 20. Proyecto final del Curso virtual.....	60
Figura 21. Comparación de los resultados antes y después de la estrategia.	62
Figura 22. Índice de promotores netos	63
Figura 23. Resultados de la encuesta en Google forms.....	64



LISTADO DE ANEXOS

Anexo 1. Formato observación visita áulica clase de artística.....	78
Anexo 2. Estadística de los promedios generales en Educación Cultural y Artística.....	79
Anexo 3. Operacionalización de las variables	81
Anexo 4. Formato de la entrevista a la autoridad.....	83
Anexo 5. Formato de la entrevista a docentes.....	84
Anexo 6. Encuesta a estudiantes	85
Anexo 7. Entrevista a la Autoridad.....	86
Anexo 8. Observación clase demostrativa	87
Anexo 9. Aplicación de la plataforma.....	88
Anexo 10. Resultados de la Encuesta a Estudiantes	89
Anexo 11. Determinación de la fiabilidad.	92
Anexo 12. Determinación de la viabilidad.....	93
Anexo 13. Índice de promotores netos.....	94

INTRODUCCIÓN

Presentación y Contextualización

En la época contemporánea la educación presencial y la era digital se han fusionado, con la implementación de entornos digitales de aprendizaje (EVA), donde el estudiante es el centro de atención y protagonista de nuevos conocimientos que utilizan como base el constructivismo (Saldarriaga et al., 2016). Menciona que los instrumentos digitales fortalecen los procesos de enseñanza-aprendizaje (PEA), una adecuada planificación, estructura y manejo del entorno virtual, son las herramientas tecnológicas adecuadas para mejorar el rendimiento académico en los estudiantes.

Para Maliza Muñoz et al. (2020), la plataforma Moodle Dinámico Modular Orientado a objeto es una herramienta diseñada para la creación y administración de cursos virtuales, una de sus principales características es poseer un software libre. Además, esta aplicación es una de las más utilizadas por los docentes para impartir sus clases de manera sincrónica y asincrónica con el fin de mejorar el aprendizaje en los estudiantes.

Rodríguez (2018) plantea que la versatilidad de la plataforma Moodle le permite incorporar diferentes recursos como los siguientes: foros, glosario, cuestionario, tarea, consultas, wikis, actividades lúdicas tales como juegos, sopa de letras y más, recursos que el docente debe previamente planificarlos para alcanzar los objetivos de aprendizaje tomando en cuenta el nivel de aprendizaje sus estudiantes.

En Ecuador, el Ministerio de Educación (MINEDUC) es el encargado de garantizar un adecuado desarrollo integral y bienestar estudiantil, además de capacitar sobre el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) a su comunidad educativa, a través de medios tecnológicos o en programas como Educa y me Capacito, en efecto sería la implementación del uso de los Entornos Digitales de Aprendizaje visto como un desafío el trabajar con miras a las vanguardias tecnológicas (Maliza Muñoz, 2023).

Las universidades ecuatorianas han evolucionado notablemente en sus plataformas educativas conocidas como EVA. Sin embargo, la instauración de la tecnología digital como herramientas para mejorar la educación en el bachillerato permitirá que plataformas como Moodle proporcione un aprendizaje más creativo, dinámico y abierto el cual mejore el sistema educativo. Las instituciones educativas a nivel nacional no disponen de un sistema y plataformas de trabajo en el cual los docentes canalicen los recursos y actividades para facilitar el proceso de enseñanza

aprendizaje en sus estudiantes (Mariño et al., 2020).

La Asamblea Nacional (2008) refiriéndose a la Constitución de la República del Ecuador en el Art. 26 menciona que la educación es un derecho de todas las personas y el estado garantice a través de políticas públicas su cumplimiento. Así mismo, las personas, las familias y la sociedad participan en el proceso educativo con la finalidad de ser ciudadanos que aporten en la comunidad en progreso y desarrollo.

Por otro lado, el Estado tiene la obligación de aplicar este derecho irrenunciable a la Educación, por lo tanto, a través de sus entes deben desarrollar estrategias para que todos puedan acceder a aprender sin distinción alguna o tipo de discriminación. A todo esto, se debe aplicar las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) a los procesos de enseñanza aprendizaje.

Por otra parte, la Ley Orgánica Educación Intercultural (LOEI, 2021) en su capítulo segundo de las obligaciones del Estado respecto al Derecho a la Educación el Estado tiene que garantizar el derecho a la educación a todos los ecuatorianos y los que viven en el exterior. Igualmente ejercerá la rectoría del sistema educativo a través de la autoridad educativa nacional según la Carta Magna, también una educación de calidad, gratuita y laica.

Partiendo de estos antecedentes la investigación se desarrollará en la Unidad Educativa San Rafael de Sharug, ubicada en el cantón Pucará de la provincia del Azuay donde brinda los servicios educativos desde inicial hasta bachillerato técnico en contabilidad desde hace más de 10 años. Por ello, se ha decidido implementar el uso de un EVA en el segundo año de bachillerato de la asignatura de Educación Cultural y Artística (ECA) con la plataforma Moodle a través de una modalidad b-learning (enseñanza remota-presencial).

Justificación del problema

El avance tecnológico es indispensable en todos los campos, principalmente en el ámbito educativo. En base a la pandemia del COVID-19 el uso de la tecnología fue un gran paso para que muchas personas sin tener competencias tecnológicas utilicen recursos digitales, (Bautista, 2010) para la mayoría de personas algo muy complicado por su desconocimiento y uso de estas nuevas herramientas. Sin embargo, la tecnología ha eliminado las barreras comunicacionales, ha supuesto una flexibilización en el mundo educativo.

En este sentido, la digitalización educativa con el uso de herramientas tecnológicas para la docencia, y la competencia digital de los docentes adquieren un papel fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje en todos los niveles del sistema educativo. La implementación del uso

de entornos virtuales de aprendizaje en diferentes plataformas se ha convertido en una necesidad educativa (García y García, 2021), menciona que Moodle es una plataforma de libre acceso que permite crear módulos de aprendizaje para los estudiantes de una manera más didáctica e interactiva con el fin de mejorar su rendimiento académico (Casales et al., 2008).

Moodle en el ámbito educativo se destaca a nivel mundial, esto prioriza principalmente a que el estudiante en su vida cotidiana utilice las TIC para sus tareas. Esta plataforma vincula herramientas en la cual el estudiante se siente en su medio y se desarrolla con gran habilidad. El uso de la plataforma, favorece el aprendizaje colaborativo y participativo a través de los foros, el chat y las salas de reuniones (Juca Maldonado et al., 2020).

El ámbito social, los beneficios de usar este software gratuito y ecológicamente amigable con el ambiente, permitirá a los estudiantes interactuar en cuestionarios, chat, glosario, wiki, foros, tareas y talleres, que los podrán resolver de manera digital ahorrando hojas e impresiones lo que representa un apoyo significativo al medio ambiente y económico al estudiante. (Cabero et al., 2019).

El marco legal en el Ecuador favorece el desarrollo de las nuevas tecnologías, prueba de eso la educación ecuatoriana ha incorporado, en los últimos años, cambios en sus políticas educativas en el Sistema Nacional de Educación con una visión innovadora, que adicionan nuevas modalidades de estudio y prácticas académicas (MINEDUC, 2020). Plantea un aprendizaje basada en la tecnología, colaborativo y en consecuencia sustentado en metodologías activas de enseñanza – aprendizaje (Hurtado Mora et al., 2024).

Otras manifestaciones del marco legal regulatorio que tributan a este desarrollo resultan el artículo 38 del Código de la Niñez y Adolescencia (Congreso Nacional, 2014) determina que la educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para el desarrollar la personalidad y su máximo potencial, la autonomía y la cooperación.

Mientras que, artículo 19 de la Ley Orgánica de Educación Intercultural (Asamblea Nacional Constituyente, 2018) estipula que el currículo nacional deberá poseer contenidos que fomenten el desarrollo del pensamiento crítico; ética y valores; educación ciudadana; cívica e identidad nacional e interculturalidad; diálogo y solución de conflictos; seguridad y gestión de riesgos.; aspectos en los que el desarrollo de habilidades en las tecnologías, el trabajo en equipo y el aprendizaje autónomo son importantes.



Al implementar un diseño e interfaz planificado y estructurado de manera eficiente en la plataforma Moodle, los estudiantes experimentaran los beneficios que puede transmitir este software apto para el proceso de enseñanza aprendizaje, mediante el uso de recursos y herramientas tecnológicas que los alumnos dominan y manejan sin dificultad.

Planteamiento del problema

Dentro del sistema educativo se identificaron limitantes, que no permiten un correcto desarrollo académico en la asignatura de Educación Cultural y Artística, es inaceptable que en esta era tecnológica, la mayoría de instituciones fiscales no utilicen herramientas y recursos digitales en el aula, (Palacio et al., 2018) en la actualidad el adecuado uso de la tecnología a través de recursos y herramientas digitales en el aula, les ha permitido a los países desarrollados que sus estudiantes tengan un mejor rendimiento académico.

Según Zavala et al. (2017), las limitadas competencias digitales de los docentes es una causal para que no se implante la utilización de recursos y herramientas tecnológicas en la hora de clase según la visita áulica (anexo 1). En contraste, los estudiantes poseen herramientas, plataformas y aplicaciones en el celular que le permiten el logro de habilidades y competencias digitales, sin embargo, lo utilizan de forma inadecuada en actividades que no tienen nada que ver en lo académico. De acuerdo a las estadísticas de secretaria 2021-2022 (anexo 2) el rendimiento académico de los estudiantes es muy básico en la asignatura de Educación Cultural y Artística, en las visitas áulicas se ha detectado que los docentes no imparten su cátedra utilizando herramientas y recursos digitales en contenidos en la hora de clase.

Los estudiantes de segundo de bachillerato de la Unidad Educativa San Rafael de Sharug la mayor parte de su tiempo utilizan su teléfono celular como herramienta de distracción. Sin embargo y a pesar de este acercamiento a la tecnología, necesitan de un asesoramiento en el manejo de las plataformas y los recursos digitales, por lo que se debería intentar que los estudiantes aprovechen el dispositivo no solo para actividades de ocio sino también en el ámbito académico.

Debido a todas estas limitaciones se ha definido el planteamiento del problema de la manera siguiente:

El bajo rendimiento de los estudiantes de segundo de bachillerato en la asignatura de Educación Cultural y Artística.

Precisión del tema

Introducir herramientas y recursos de educación virtual en la asignatura de Educación Cultural y Artística a través de la plataforma Moodle, la cual mejore el rendimiento académico en los estudiantes de segundo de bachillerato de la Unidad Educativa San Rafael de Sharug, Cantón Pucará-Azuay año 2024.

Línea de acción

Diseño y desarrollo de cursos de educación virtual.

Objeto de la investigación

Proceso de enseñanza aprendizaje con el uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.

Objetivo general

Desarrollar una estrategia didáctica de aprendizaje en Moodle para la asignatura de Educación Cultural y Artística la cual ayude a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de segundo de bachillerato de la Unidad Educativa San Rafael de Sharug periodo 2023-2024.

Planteamientos hipotéticos

La implementación de una estrategia didáctica a través de la plataforma Moodle en la asignatura de Educación Cultural y Artística mejorará el rendimiento académico en los estudiantes de segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa San Rafael de Sharug periodo 2023-2024.

Declaración de las variables

Variable independiente: Entorno virtual en Moodle.

Variable dependiente: Rendimiento académico.

Objetivos específicos de la investigación

1. Construir el marco teórico-referencial de la investigación a partir del análisis de los conceptos asociados a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes en la asignatura de Educación Cultural y Artística, con el uso de la plataforma Moodle en el proceso de enseñanza aprendizaje.
2. Diagnosticar la situación existente del proceso de enseñanza con énfasis en el rendimiento académico y la factibilidad de implementación de herramientas de educación virtual en la asignatura de Educación Cultural y Artística.
3. Elaborar la estrategia didáctica para el uso de la plataforma Moodle que permita mejorar el rendimiento académico en el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Educación Cultural y Artística.

4. Comprobar los resultados alcanzados con la aplicación de la estrategia para mejorar el rendimiento académico con el apoyo de Moodle.

Identificación de los métodos a emplear

Enfoque de la investigación

Esta investigación tiene un enfoque cuantitativo, por ser ordenada, poseer una secuencia de actividades planificadas, se establece y prueba una hipótesis, caracterizada por la recopilación y el análisis de datos numéricos para medir el impacto de la intervención en los resultados del aprendizaje de los estudiantes mediante la comprobación de hipótesis (Villalobos et al., 2019).

Tipo de investigación

El proyecto utiliza la investigación aplicada, correlacional, transversal y experimental al ser aplicada a un grupo de clases de la escuela durante un período determinado y los datos se recopilan a través de un cuestionario a los estudiantes y entrevistas a docentes y especialistas, y se establece un análisis estadístico para identificar las relaciones entre la intervención y el rendimiento estudiantil en la asignatura de Educación Cultural y Artística.

Métodos Teóricos

- Análisis-síntesis.
- Inductivo-deductivo
- Abstracto-concreto
- Enfoque en sistemas

Métodos Empíricos

- Observación
- Revisión documental
- Entrevistas
- Encuestas

Matemáticos estadísticos

Como métodos matemáticos estadísticos, se elaboraron tablas de distribución de frecuencias y porcentajes para conocer la frecuencia de respuestas de los estudiantes mediante los instrumentos aplicados. Es relevante cuando se busca evaluar la homogeneidad y coherencia de un instrumento de medición, como una encuesta o cuestionario (Hernández et al., 2010). Todos los resultados obtenidos y tabulados se trabajaron con el uso de Excel.



Declaración de la población y muestra

En la investigación no se aplicará un muestreo ya que existen las condiciones favorables para aplicar los instrumentos a toda la población (tabla 1) y la población es de 37 estudiantes un número muy cercano al mínimo de 30 establecido.

Tabla 1

Cargo y muestra. Estructura del universo de la población elegida en el proyecto investigativo

Cargo	Muestra
Estudiantes	37
Docentes	2
Autoridades	1

Nota. Elaboración propia.

Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica

Importancia

La factibilidad de este proceso de investigación ayudará a tener una visión de cómo mejorará el rendimiento académico de los estudiantes de segundo de bachillerato en la asignatura de Educación Cultural y Artística.

Necesidad social

En la actualidad, los estudiantes necesitan comprometerse en el desarrollo tecnológico digital ya que la globalización y tecnificación en el ámbito educativo cada día avanza, como sociedad no se puede ir un paso atrás en la misma línea tradicional donde el docente, la pizarra y el estudiante son los principales elementos del proceso de enseñanza aprendizaje, al contrario se deberían ya implementar políticas, estrategias y proyectos en todo el país que incluyan el uso de recursos y herramientas digitales en todas las Instituciones.

Novedad

Sin duda que este proyecto causará sensación en los estudiantes, despertará el interés por el uso de recursos y de herramientas digitales dentro de su dispositivo móvil, su rendimiento académico mejorará en la asignatura de Educación Cultural y Artística.

Actualidad científica



El proyecto propone el uso de recursos y herramientas tecnológicas a través de una estrategia de aprendizaje, enfocado en la tecnología digital, las instituciones superiores promocionan sus carreras académicas, a través de este medio ya todos los campos y actividades laborales, sociales, económicas, culturales utilizan actualmente entornos digitales.

El uso de la tecnología es algo primordial en nuestro diario vivir, por tal motivo en el proceso de enseñanza aprendizaje no puede ser la excepción más aún cuando los jóvenes serán los que transmitan el buen uso y manejo de la tecnología.

Descripción breve del contenido de los capítulos que integran el informe del trabajo de titulación

El trabajo se estructura en varias secciones clave. En la introducción, se presenta la justificación de la investigación y se describe el diseño metodológico. El Capítulo I establece la base teórica sobre la cual se construye el marco conceptual de la plataforma Moodle y, de igual forma, aborda la variable de rendimiento académico, lo que permite establecer un fundamento sólido y una comprensión detallada de estos conceptos.

El Capítulo II expone los aspectos conceptuales del diseño metodológico empleado, detallando las técnicas y procedimientos de investigación, así como la justificación y selección de la población y muestra. Además, se analiza el proceso y los resultados de la investigación.

El Capítulo III presenta de manera simplificada la propuesta de una estrategia didáctica y los resultados obtenidos tras su implementación. Finalmente, se incluye un cuerpo de conclusiones, recomendaciones y la bibliografía utilizada.

CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO REFERENCIAL DE LA PLATAFORMA MOODLE PARA MEJORAR EL RENDIMIENTO ACADÉMICO

1.1 Tecnologías de la información y la comunicación

1.1.1 introducción

El creciente impacto de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la educación en los países desarrollados demuestra cómo la globalización del conocimiento está transformando los métodos de enseñanza. La integración de herramientas tecnológicas en el proceso educativo no solo facilita el acceso a una vasta cantidad de recursos y contenidos, sino que también promueve la creación de nuevas estrategias pedagógicas que se adaptan a las necesidades del siglo XXI. A medida que la ciencia y la tecnología avanzan, las unidades educativas están adoptando enfoques innovadores que potencian el aprendizaje, preparan a los estudiantes para un entorno global interconectado y mejoran la calidad educativa en diversos contextos (Alcívar et al., 2023).

En Ecuador al igual que los países desarrollados también se deben incorporar el uso de las tecnologías que involucren el manejo de estrategias didácticas a través de recursos y herramientas digitales dentro de las aulas para un aprendizaje óptimo.

En el siglo XXI, las unidades educativas deben preparar a las nuevas generaciones para enfrentar el cambio y fomentar la innovación. Por ello, los estudiantes necesitan estrategias educativas que incorporen recursos y herramientas digitales en el aula (Barberis, 2020). Los establecimientos educativos en Ecuador deben adaptarse a la globalización del conocimiento, integrando las nuevas tecnologías educativas para mejorar la calidad y eficacia del sistema educativo.

Esta versión destaca la necesidad de adaptación y mejora en la educación mediante el uso de tecnología, manteniendo el foco en los beneficios para el sistema educativo en Ecuador.

1.1.2 Las TIC y el aprendizaje colaborativo

La incorporación de las TIC en el sistema educativo, se ha vuelto una estrategia de aprendizaje colaborativo que permite la comunicación de docentes y estudiantes sin importar la distancia geográfica (Silva, 2011). Esta interacción no se produce de la misma manera que lo presencial, las formas en que se desarrollan y los efectos en los procesos colaborativos también serán diferentes y muy significativos en su proceso de aprendizaje.

Las herramientas comunicativas de las TIC favorecen la colaboración participativa a través de los

foros electrónicos que son espacios de comportamiento colaborativo entre estudiantes bajo una forma asincrónica que permite que cada uno construya sus propios aprendizajes (Gallo Macías et al., 2020). Asimismo, el usar TIC apoya el aprendizaje colaborativo y provee espacios de interacción entre ellos y los docentes. El foro es un espacio para la construcción de conocimiento, existen otras herramientas como los blogs, wikis, Google DOCs, Moodle, redes sociales y aplicaciones para favorecer el trabajo colaborativo.

1.1.3 Las TIC en la educación

Se ha generado un cambio significativo en nuestras vidas, gracias a las tecnologías de la información y las comunicaciones (Carrasco et al, 2022) y en consecuencia reflejan un impacto en el ámbito educativo (Ruiz Domínguez et al, 2022) a pesar de que su surgimiento sea fuera de este campo (Cabero, 2005). Se han convertido, cada vez más, en un elemento imprescindible en el entorno educativo y ha influenciado significativamente a los estudiantes (Parra, 2012), esta nueva tecnología aplicada en la educación ha cambiado la forma habitual de enseñanza aprendizaje (Cueva Delgado et al, 2020).

Este párrafo destaca la transformación significativa que las tecnologías de la información y las comunicaciones han traído a nuestras vidas y, en particular, al ámbito educativo. Carrasco, Ruiz y Cabero, subrayan que, aunque estas tecnologías surgieron fuera del campo educativo, han tenido un impacto profundo en la enseñanza y el aprendizaje. El texto sugiere que estas tecnologías se han convertido en herramientas esenciales que han modificado las metodologías tradicionales de enseñanza, influenciando notablemente a los estudiantes. La mención de diversos estudios y autores refuerza la idea de que el avance tecnológico está remodelando continuamente la educación y su práctica, señalando la importancia de adaptarse a estas nuevas herramientas para mejorar el proceso educativo

La evolución de las TIC está cambiando de forma acelerada las áreas del conocimiento (Jiménez, 2015), y el uso de las TIC en el aula recae particularmente en los docentes, su estructura, función y organización deben complementar la forma en la cual los estudiantes adquieren competencias cognitivas y logren aplicarlas en situaciones diversas (Unesco, 2008). Integrar estos medios cambian la percepción de los alumnos en la hora de clase, su entorno más dinámico y atractivo ha generado nuevos modelos de comunicación, rompiendo con el tradicionalismo en el aula, que aún se mantiene en las instituciones fiscales (Román et al., 2011).

1.1.4 La importancia de las TIC en la educación

Desde el punto de vista educativo para mejorar el rendimiento académico o desempeño escolar es necesario que se fije la atención en los procesos de enseñanza aprendizaje que involucren recurso y herramientas digitales asociados a la adquisición de aprendizajes (Bustos & Román 2019). El rol del docente es fundamental, ya que debe proporcionar la formación adecuada a los estudiantes en los nuevos contextos de enseñanza aprendizaje.

Al tener en cuenta lo descrito, los docentes deben estar capacitados en la innovación tecnológica en pro de los procesos de enseñanza aprendizaje, para que los estudiantes desarrollen el trabajo participativo de manera más crítica y analítica mejorando así de forma significativa su rendimiento académico.

1.1.5 Como aprende el estudiante en la era digital

Hoy en día, las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han permeado diversos sectores como la industria, la comunicación, la educación, el empleo y el entretenimiento. Los retos no solo se centran en la adquisición y adopción de estas tecnologías, sino también en la más complicada tarea de emplear los recursos tecnológicos para promover de manera efectiva la innovación y la mejora en el ámbito educativo (Thomas, 2018).

1.1.6 El docente y las TIC

Para García (2012) la utilización de las TIC en el aula es el papel que juega el docente en su aplicación, existen profesionales que viven la utilización de las TIC con gran entusiasmo, ya que su ayuda en el proceso de enseñanza aprendizaje en el aula provoca interés en los estudiantes.

Sin embargo, existen docentes que continúan impartiendo su cátedra con metodologías tradicionalistas, utilizando como únicos recursos y herramientas la pizarra el marcador y el libro, posturas que deben ser modificadas ya que en la actualidad la tecnología digital está al alcance de todos y es una ayuda fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje.

El párrafo presenta un contraste claro entre dos enfoques en la educación: el uso innovador de las TIC y la persistencia en métodos tradicionales. Este contraste es relevante para entender cómo las herramientas digitales pueden transformar la enseñanza y el aprendizaje, pero también revela una resistencia al cambio que puede estar arraigada en la formación y experiencia previa de algunos docentes.

El entusiasmo por las TIC se justifica por su capacidad para captar la atención de los estudiantes y

ofrecer recursos variados que pueden hacer el aprendizaje más dinámico y eficaz. Sin embargo, la mención de los métodos tradicionales sugiere que la transición hacia el uso de tecnologías digitales no es universal ni homogénea. Es importante considerar que esta resistencia puede deberse a la falta de formación en TIC, a una posible percepción de que las tecnologías no son necesarias, o a la comodidad con métodos establecidos que han demostrado ser efectivos en el pasado.

También se plantea una llamada a la actualización de las metodologías docentes, sugiriendo que la integración de la tecnología no solo es una opción, sino una necesidad para mantenerse al día con las expectativas y capacidades del mundo moderno. Este cambio no solo beneficiaría a los estudiantes, sino que también podría ayudar a los docentes a mantenerse relevantes y efectivos en su práctica profesional.

En resumen, el texto subraya la importancia de la adaptabilidad en la enseñanza y la necesidad de que todos los educadores exploren y adopten nuevas herramientas para mejorar el proceso educativo.

1.1.7 La comunicación y las TIC en la formación online

Los aspectos comunicativos de las TIC mantienen una significativa influencia en todas las modalidades de enseñanza, dentro de las cuales tenemos las no presenciales, virtuales, mixtas y también en aquellas presenciales que las usan como apoyo en el proceso educativo. Las TIC son las principales responsables del auge actual de estas modalidades de enseñanza aprendizaje y es inevitable que lo sigan siendo, ya que cada vez se crean nuevas herramientas y recursos tecnológicos como, por ejemplo, la inteligencia artificial (Quiroz et al., 2020).

La comunicación en la formación online, a través de sus diferentes medios como el escrito, auditivo, visual o mixto están estrechamente ligadas y se complementan para un solo beneficio que es mejorar el aprendizaje de los estudiantes, a través de la implementación de estas herramientas en el aula.

1.2 Los entornos virtuales de aprendizaje

1.2.1 La plataforma Moodle

Según Ros (2008) su nombre proviene del acrónimo de Modular Object oriented Dynamic Learning Environment (Entorno Modular de Aprendizaje Dinámico Orientado a Objetos). Esta plataforma multifacética de fácil acceso permite incorporar actividades como foros, talleres, cuestionarios, videos, recursos de la web 2.0, actualmente esta herramienta educativa es una de las más utilizadas en el mundo en el ámbito educativo.

Domínguez et al. (2022), menciona que las ventajas de Moodle a nivel pedagógico son muy importantes para el profesorado, porque permiten incluir todo tipo de recursos didácticos a disposición de los estudiantes, además de una revisión y alcance del trabajo realizado por parte de los estudiantes cuando utilizan el aula virtual.

La interfaz entre el estudiante y el docente permite una fácil navegación lo que le ha convertido en una plataforma amigable y ecológica con el ambiente, ahorra miles de hojas por su contenido de archivos en formato pdf y digital, de tal manera que es algo positivo utilizar esta plataforma en todo ámbito educativo. Moodle es un sistema de enseñanza que permite a los maestros crear sus propios ambientes de aprendizaje.

Moodle se sustenta en los principios del constructivismo social, el cual se basa en la idea de que el conocimiento se va construyendo en el estudiante a partir de su participación activa en el proceso de aprendizaje en vez de ser transmitido de manera estática por el profesor. La plataforma promueve un esquema de enseñanza-aprendizaje colaborativo en el que el estudiante es protagonista activo en su propia formación (Casales et al., 2008).

El texto proporciona una visión completa de Moodle, desde su origen hasta sus ventajas pedagógicas y fundamentos teóricos. De acuerdo con el criterio del autor Domínguez se coincide que la plataforma se destaca como una herramienta versátil y efectiva en el ámbito educativo, que se alinea con principios modernos de enseñanza y aprendizaje. Las ventajas de Moodle abarcan desde la integración de recursos diversos hasta la capacidad de revisión y la contribución a la sostenibilidad ambiental. Además, su base en el constructivismo social subraya su enfoque en el aprendizaje activo y colaborativo.

1.2.2 Componentes de Moodle

La plataforma Moodle es una herramienta educativa robusta y flexible que ofrece una variedad de componentes para facilitar la enseñanza y el aprendizaje en entornos virtuales, según Peña (2014) determina que se conoce como “recursos” a los componentes que permiten al profesor diferenciar las actividades a realizar. A continuación, se detalla los principales componentes de Moodle:

Interfaz y Navegación:

- **Panel de Administración:** Es el área donde los administradores pueden configurar, gestionar y personalizar la plataforma. Incluye opciones para la gestión de usuarios, cursos, permisos y otras configuraciones del sitio.
- **Panel de Usuario:** Se refiere al espacio donde los usuarios pueden acceder a sus cursos, ver

notificaciones y gestionar su perfil. Incluye un área de navegación que permite a los estudiantes y docentes acceder a diferentes secciones de la plataforma.

Componentes de Cursos:

- Secciones del Curso: Los cursos en Moodle están organizados en secciones o módulos que pueden ser temáticos o semanales. Cada sección puede contener diferentes recursos y actividades.
- Recursos del Curso: Los recursos son materiales que se pueden incluir en un curso, tales como:
 - Archivos: Documentos, hojas de cálculo, presentaciones.
 - Páginas: Contenido web estático con texto e imágenes.
 - URLs: Enlaces a recursos externos.
 - Libros: Documentos estructurados en capítulos.
- Actividades del Curso: Las actividades permiten a los estudiantes interactuar y participar activamente en el curso. Incluyen:
 - Foros: Espacios para discusiones y preguntas.
 - Cuestionarios: Herramientas para evaluar conocimientos mediante preguntas de diferentes tipos (opción múltiple, verdadero/falso, etc.).
 - Tareas: Espacios para que los estudiantes envíen trabajos y reciban retroalimentación.
 - Encuestas: Herramientas para recolectar opiniones y datos de los estudiantes.
 - Lecciones: Actividades que combinan contenido y preguntas para una experiencia de aprendizaje interactiva.

Gestión de Usuarios y Roles:

- Roles y Permisos: Moodle permite asignar diferentes roles a los usuarios, como Administrador, Profesor, Estudiante, y más. Cada rol tiene permisos específicos que determinan lo que el usuario puede hacer dentro de la plataforma.
- Perfiles de Usuario: Los perfiles permiten a los usuarios gestionar su información personal, preferencias y configuraciones de notificaciones.

Comunicación y Colaboración:

- Mensajería: Herramienta de comunicación interna que permite a los usuarios enviar y recibir mensajes dentro de la plataforma.
- Chat: Herramienta para conversaciones en tiempo real entre usuarios.

- Wiki: Espacio colaborativo donde los estudiantes pueden trabajar juntos en la creación y edición de contenido.

Evaluación y Retroalimentación:

- Calificaciones: Herramienta para registrar y gestionar las calificaciones de los estudiantes, con opciones para asignar puntuaciones y proporcionar retroalimentación.
- Retroalimentación: Funcionalidades para ofrecer comentarios y sugerencias sobre el desempeño de los estudiantes.

Personalización y Extensiones:

- Temas y Diseños: Opciones para personalizar la apariencia de la plataforma mediante la selección de temas y ajustes de diseño.
- Plugins y Extensiones: Moodle soporta una amplia gama de plugins y extensiones que permiten añadir funcionalidades adicionales, como herramientas específicas de evaluación o integración con otros sistemas.

Informes y Estadísticas:

- Informes de Actividad: Herramientas para generar informes sobre la participación y el progreso de los estudiantes en el curso.
- Estadísticas del Sitio: Información sobre el uso general de la plataforma, como el número de usuarios activos y la cantidad de cursos disponibles.

Seguridad y Privacidad:

- Configuraciones de Seguridad: Opciones para gestionar la seguridad del sitio, como políticas de contraseñas, autenticación y permisos de acceso.
- Privacidad de Datos: Herramientas para proteger la información personal de los usuarios y cumplir con las normativas de protección de datos.

Estos componentes trabajan en conjunto para ofrecer una plataforma integral que apoya el aprendizaje en línea y la gestión educativa. Moodle es altamente configurable y permite adaptar sus herramientas y características a las necesidades específicas de cada institución educativa.

En la figura 1 se puede visualizar los componentes de un curso que forman parte del entorno virtual de aprendizaje en la plataforma Moodle.

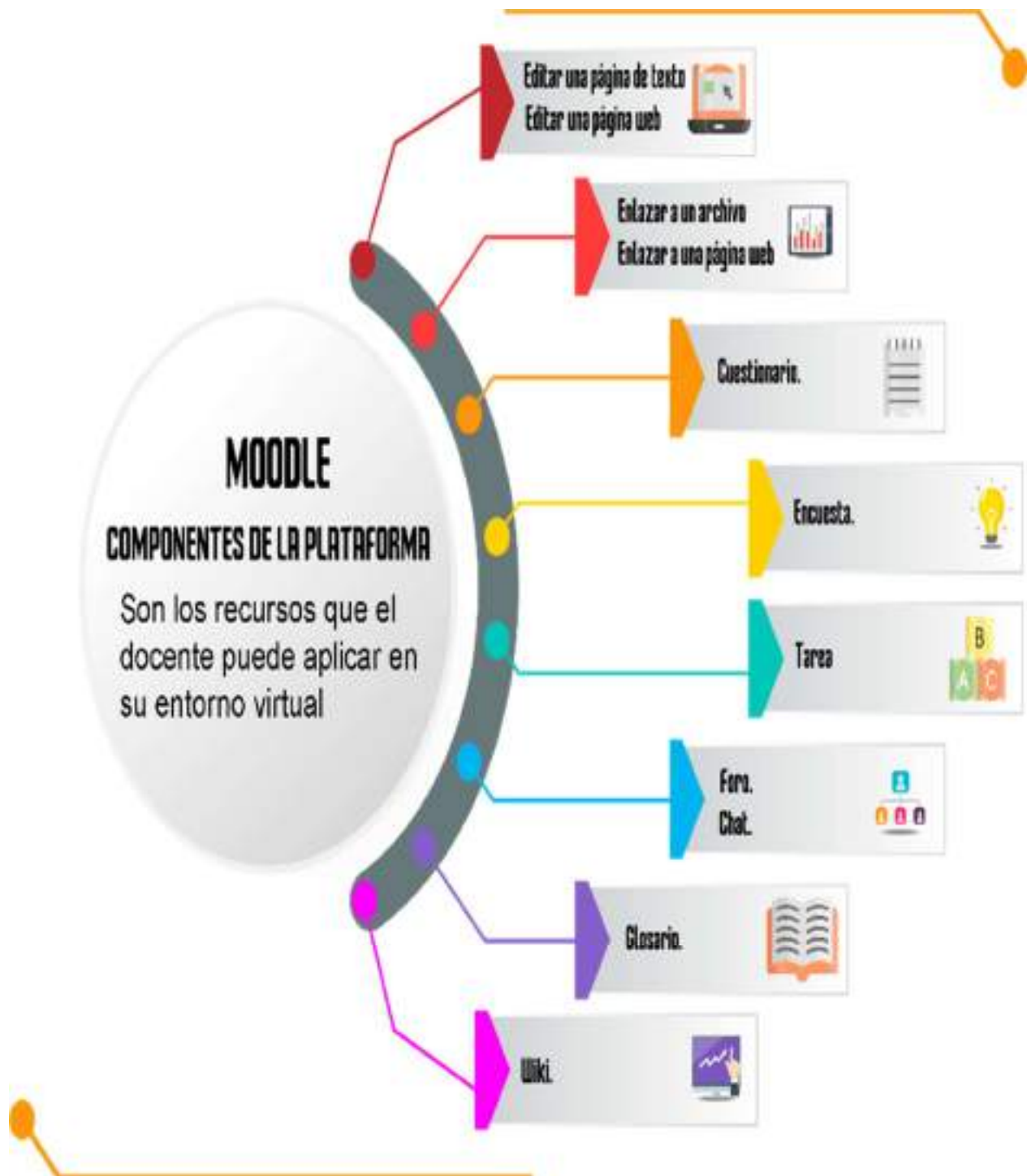


Figura 1. Componentes de la plataforma Moodle. Fuente: Elaboración propia

1.2.3 Diseño instruccional del entorno virtual

Es el conjunto de lineamientos que abarcan diferentes componentes para orientar el diseño y la interfaz del entorno virtual en la plataforma Moodle (Brioli et al 2011)

El diseño instruccional del entorno virtual se refiere al proceso de planificación, desarrollo y organización de los componentes educativos en un entorno de aprendizaje en línea o virtual. Este proceso se centra en crear experiencias de aprendizaje efectivas y eficientes utilizando tecnologías digitales. A continuación, se detalla aspectos clave del diseño instruccional en un entorno virtual:

Análisis de Necesidades y Objetivos:

- **Análisis de Necesidades:** Antes de diseñar cualquier curso, es crucial entender las necesidades y características de los estudiantes y del contexto educativo. Esto incluye identificar el nivel de conocimiento previo, las habilidades requeridas y los objetivos educativos.
- **Definición de Objetivos:** Establecer objetivos claros y específicos que se alineen con las metas del curso.

Estructura y Organización del Curso:

- **Diseño del Contenido:** Organizar el contenido del curso en módulos o unidades temáticas que se presenten de manera lógica y progresiva. Esto incluye decidir qué temas se cubrirán, en qué orden y cómo se presentarán (texto, videos, lecturas, etc.).
- **Secuenciación de Actividades:** Diseñar actividades que permitan a los estudiantes interactuar con el contenido de manera significativa.

Desarrollo de Recursos y Materiales:

- **Creación de Materiales:** Desarrollar recursos educativos como lecturas, presentaciones, videos, infografías y ejercicios interactivos.
- **Integración de Tecnologías:** Utilizar herramientas y tecnologías digitales.

Diseño de Interacción y Participación:

- **Diseño de Interacción:** Planificar cómo los estudiantes interactuarán con el contenido, con sus compañeros y con el instructor. Esto puede incluir foros de discusión, chats en vivo, y actividades colaborativas.
- **Fomento de la Participación:** Crear oportunidades para la participación activa y el aprendizaje colaborativo. Diseñar estrategias para motivar a los estudiantes y mantenerlos

comprometidos con el curso.

Evaluación y Retroalimentación:

- **Diseño de Evaluaciones:** Crear métodos de evaluación que midan el progreso y el logro de los objetivos de aprendizaje. Esto puede incluir cuestionarios, tareas y proyectos.
- **Retroalimentación:** Proporcionar retroalimentación constructiva y oportuna a los estudiantes. La retroalimentación debe ayudar a los estudiantes a entender sus fortalezas y áreas de mejora.

Accesibilidad y Usabilidad:

- **Diseño Inclusivo:** Asegurarse de que el curso sea accesible para todos los estudiantes, incluidos aquellos con discapacidades.
- **Usabilidad:** Diseñar una interfaz fácil de navegar y utilizar sin dificultades.

Adaptación y Actualización:

- **Revisión y Actualización:** Revisar y actualizar regularmente el contenido y las actividades del curso para mantener la relevancia y la calidad educativa.

El diseño instruccional en un entorno virtual busca crear un entorno de aprendizaje que sea coherente, atractivo y efectivo, aprovechando al máximo las capacidades de la tecnología para facilitar el aprendizaje (ver figura 2).

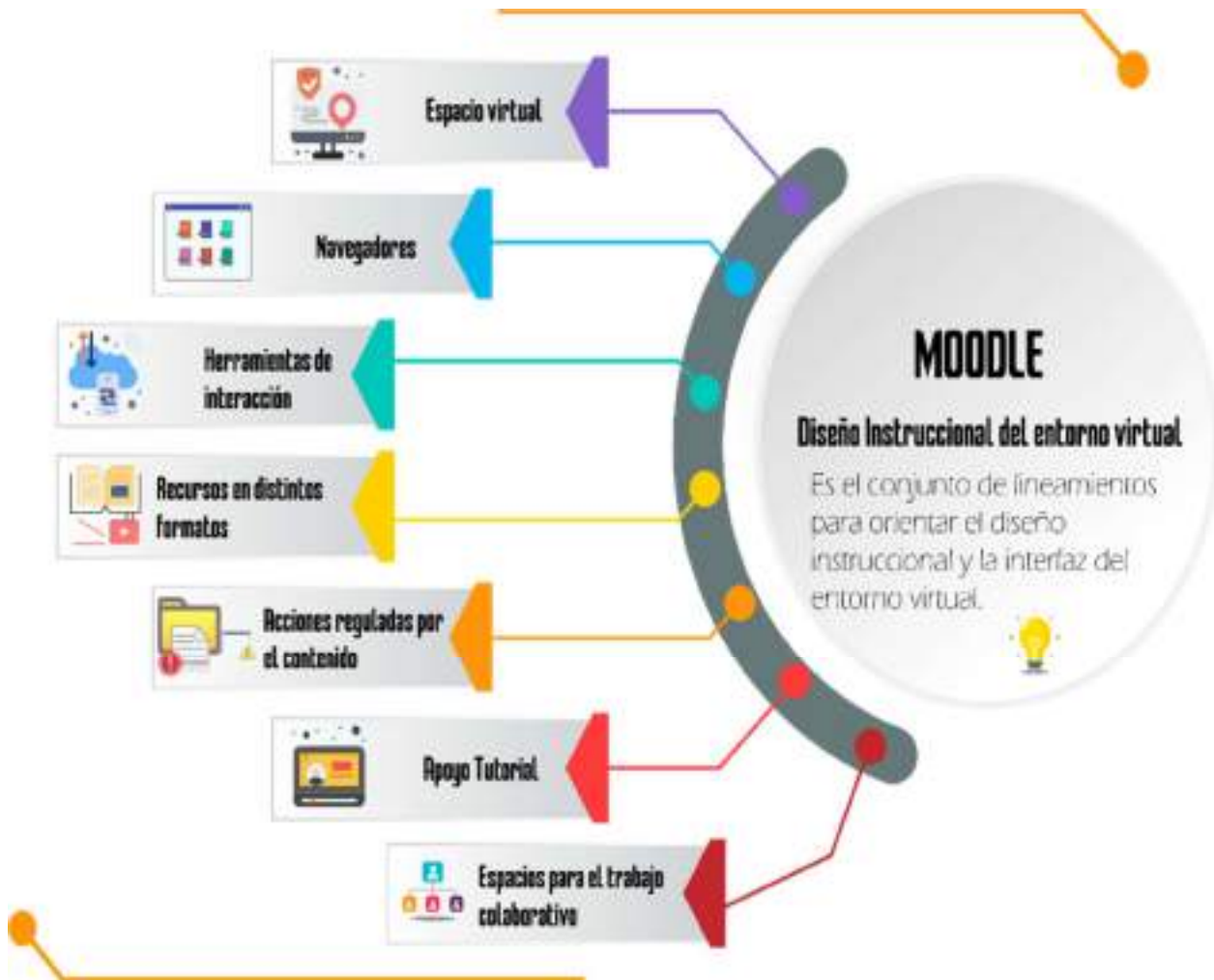


Figura 2. Diseño instruccional de un entorno virtual. Fuente: Elaboración propia

1.2.4.- Diseño de la interfaz

Desde su inicio Moodle ha ido actualizando una variedad de versiones que va adaptándose a las necesidades expresadas por los usuarios, mejorando su diseño modular, su enfoque adaptativo y manteniendo una interfaz altamente personalizable de fácil manejo e interacción entre el docente y estudiante (Moodle, 2021)

En la figura 3 se visualizan los diferentes elementos que se aplican en un diseño de interfaz de un entorno virtual.

1.2.5 El diseño de un Entorno Virtual de Aprendizaje

Para diseñar un EVA hay que tener en cuenta las acciones, que requiere volver a etapas anteriores y ajustarlos para que el diseño sea armónico y coherente. El diseño de un curso virtual debería considerar cuatro etapas que se interrelacionan entre sí, y son: Definiciones previas, Organización, Diseño pedagógico y el diseño e implementación en la plataforma (Quiroz, 2011).

En la figura 4 visualizamos las cuatro etapas que se consideraron como las más primordiales al momento de realizar un diseño armónico y coherente de un entorno virtual de aprendizaje dentro de Moodle que sea amigable y de fácil manejo para los estudiantes en su proceso de enseñanza aprendizaje.



Figura 3. Diseño de la Interfaz Fuente: Elaboración propia

DISEÑO DE UN ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE

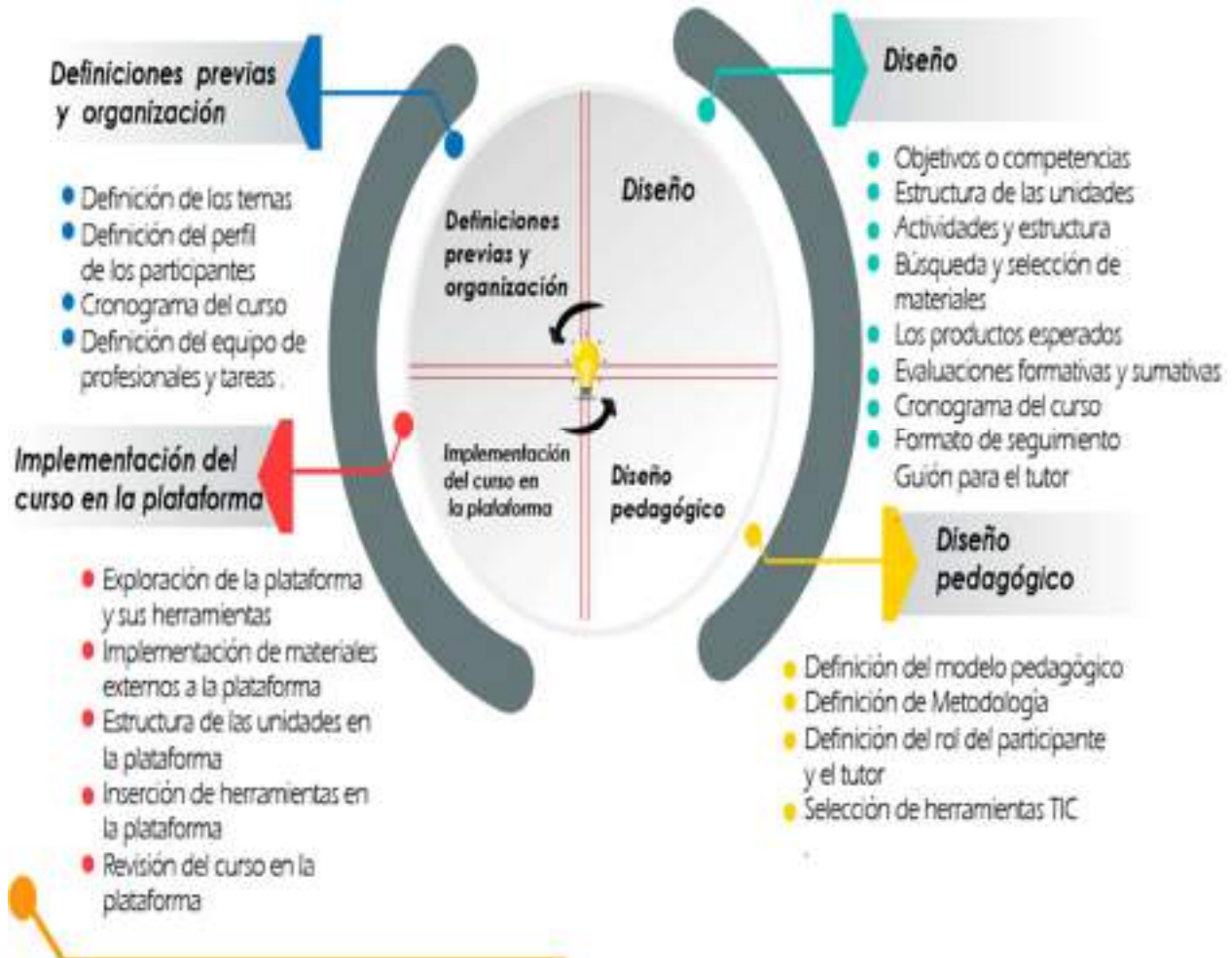


Figura 4. Diseño de un entorno virtual de aprendizaje. Fuente: Elaboración propia



1.3 Educación Cultural y Artística (ECA)

1.3.1 Educación Cultural y Artística en bachillerato

La asignatura de Educación Cultural y Artística en el bachillerato tiene como finalidad no solo promover la creatividad en los estudiantes, sino también fortalecer su capacidad para apreciar y expresar la diversidad cultural presente en su entorno y más allá. Como señala Gordillo Mera et al. (2019) el propósito fundamental de esta asignatura es que los estudiantes se conviertan en personas reflexivas, creativas y con una profunda conciencia cultural. Al participar en actividades artísticas, desarrollan la capacidad de disfrutar y valorar el arte en sus diversas manifestaciones, aprendiendo a respetar y comprender diferentes expresiones culturales.

Además, la asignatura tiene el potencial de fomentar en los estudiantes un compromiso activo con su entorno sociocultural, ayudándoles a comprender la importancia de sus tradiciones y valores, al mismo tiempo que les introduce en la cultura artística contemporánea. Este enfoque integral también busca identificar y potenciar ciertos talentos artísticos individuales, permitiendo que los estudiantes los exploren más a fondo como parte de su formación complementaria o incluso como una posible carrera futura.

Los estudiantes de bachillerato siguen el currículo priorizado implementado por el Ministerio de Educación (2016), que establece destrezas específicas, criterios e indicadores de evaluación diseñados para apoyar tanto el desarrollo individual como la promoción de la diversidad cultural. Este currículo no solo busca preparar a los estudiantes en competencias artísticas, sino también promover el respeto por la diversidad cultural dentro y fuera de su contexto inmediato (Quizhpi, 2023).

La Educación Cultural y Artística es un pilar clave en el desarrollo de competencias como la comunicación, el pensamiento crítico y la creatividad. Al trabajar con diversas disciplinas artísticas, los estudiantes mejoran su capacidad para resolver problemas de manera creativa, explorar nuevas formas de expresión y desarrollar habilidades interpersonales al colaborar en proyectos. Estas competencias no solo son valiosas en el ámbito artístico, sino que también fortalecen su formación integral, brindándoles herramientas que pueden aplicar en diversas áreas de su vida personal y profesional.

En resumen, esta asignatura no solo enriquece la formación artística de los estudiantes, sino que también contribuye a su desarrollo personal, social y cultural, preparándolos para ser ciudadanos

más críticos, creativos y comprometidos con su entorno y el mundo.

1.3.2 Enfoques didácticos y estrategias de enseñanza aprendizaje

En el contexto educativo, los maestros enfrentan el desafío constante de mantener una práctica pedagógica que no solo sea reflexiva, sino también atractiva, interesante e interactiva. Este compromiso exige una cuidadosa planificación de secuencias didácticas y la implementación de estrategias variadas que faciliten el aprendizaje significativo en los estudiantes. De manera más precisa, las estrategias didácticas son las herramientas esenciales que permiten a los docentes cumplir con los objetivos pedagógicos establecidos (Bonilla et al., 2020).

Este proyecto tiene como objetivo fundamental la creación de un ambiente de aprendizaje significativo, en el que los estudiantes sean protagonistas activos. Se busca promover su iniciativa, creatividad y experiencia, favoreciendo la integración de conocimientos, habilidades procedimentales y actitudes. Este enfoque colaborativo y participativo fomenta un espacio de aprendizaje dinámico, donde la interacción constante entre docente y alumno resulta clave para el desarrollo de las actividades educativas.

Las secuencias didácticas actúan como el eje metodológico que estructura y guía las interacciones entre maestros, estudiantes y recursos didácticos. A través de este enfoque, el docente tiene la oportunidad de aplicar estrategias pedagógicas innovadoras y contextualizadas, con el fin de optimizar el rendimiento académico y personal de los estudiantes. Esta metodología no solo mejora los resultados académicos, sino que también fortalece la autonomía y la capacidad crítica de los alumnos.

1.3.3 Metodologías activas en la enseñanza de Educación Cultural y Artística

En el área de Educación Cultural y Artística, se pueden aplicar una variedad de metodologías que enriquecen el proceso de enseñanza-aprendizaje. Entre las más destacadas se encuentran el aprendizaje cooperativo, el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje basado en problemas, el aprendizaje significativo y la gamificación. Estas metodologías no solo son flexibles, sino que también se adaptan fácilmente a los contenidos de la asignatura, siempre que se realice una planificación detallada y estructurada. La clave del éxito en su implementación radica en una cuidadosa selección y adecuación a las necesidades y características del grupo de estudiantes.

Moreira (2019) subraya que el aprendizaje significativo se logra cuando el nuevo conocimiento interactúa con los conocimientos previos del estudiante, lo que favorece una comprensión más profunda y duradera. Este proceso de aprendizaje no debe partir de cero, sino que es esencial que

los estudiantes tengan al menos una noción básica del tema a tratar. Este enfoque inicial despierta su interés y facilita la construcción de un conocimiento más sólido. En este sentido, el docente desempeña un papel fundamental, ya que debe planificar de manera contextualizada, considerando el entorno y las características de sus estudiantes. Además, debe implementar actividades didácticas y creativas, asumiendo el rol de facilitador y guía del proceso de aprendizaje (Guamán et al., 2019). Sánchez et al. (2019) sostienen que la incorporación de estrategias creativas en el aula tiene un impacto positivo en la calidad educativa. La falta de estas estrategias puede generar deserción escolar, bajo rendimiento académico y desinterés generalizado entre los estudiantes. Al implementar metodologías innovadoras, se contribuye a un aprendizaje significativo, que no solo mejora el rendimiento académico, sino que también motiva a los estudiantes a participar activamente en su proceso formativo.

En línea con esto, el Ministerio de Educación (2018) establece en el currículo de Educación Cultural y Artística que la metodología debe centrarse en la actividad y la participación activa de los estudiantes. Además, debe promover el desarrollo del pensamiento crítico y racional, y fomentar tanto el trabajo individual como el cooperativo en el aula. Estas directrices resaltan la importancia de crear entornos de aprendizaje dinámicos, en los que los estudiantes no solo adquieran conocimientos, sino que también desarrollen habilidades de análisis, colaboración y autonomía.

1.4 Rendimiento académico

1.4.1 Definiciones

Navarro (2003) subraya que, en el proceso de enseñanza-aprendizaje, el rendimiento académico de los estudiantes es una dimensión crucial a considerar antes de implementar estrategias adecuadas. Desde esta perspectiva, el rendimiento académico puede ser analizado a través de diversas variables según el contexto en el que se desarrolla el proceso educativo.

Para mejorar el rendimiento académico, es fundamental evaluar en mayor o menor medida los factores que pueden influir en él. Entre estos factores, se suelen considerar los socioeconómicos, la amplitud de los programas de estudio, las metodologías de enseñanza empleadas, la dificultad de implementar una enseñanza personalizada, los conceptos previos de los alumnos, así como su nivel de pensamiento formal (Benítez, Giménez y Osicka, 2000). Analizar estas variables permite obtener un diagnóstico claro que orienta la selección de la estrategia más adecuada para la planificación educativa.



La complejidad del rendimiento académico comienza con su conceptualización. A menudo se le denomina aptitud escolar, desempeño académico o rendimiento escolar, pero las diferencias en los conceptos suelen ser meramente semánticas. En los textos académicos y en la experiencia docente, estos términos se utilizan como sinónimos (Navarro, 2003).

Para los investigadores, no existe un estilo de enseñanza superior a otro; las diferentes aproximaciones pueden ser efectivas con algunos estudiantes y ineficaces con otros. El éxito escolar requiere una alta adhesión a los objetivos, métodos y valores de la institución educativa, lo cual no siempre está presente en todos los estudiantes (Redondo, 1997).

De acuerdo con Ariza et al. (2021), la aplicación de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) es esencial para formar alumnos con conocimientos, habilidades, actitudes y valores que incrementen su capacidad y rendimiento académico. En la actualidad, el uso de TIC en el ámbito educativo ofrece grandes beneficios al proporcionar una formación integral.

El texto ofrece una visión comprensiva del rendimiento académico, resaltando su importancia en el proceso educativo y los factores que lo afectan. Navarro (2003) y los autores citados ofrecen un marco sólido para entender cómo diversas variables, como los factores socioeconómicos y las metodologías de enseñanza, influyen en el rendimiento de los estudiantes.

Una de las fortalezas del texto es la forma en que aborda la complejidad del rendimiento académico y la necesidad de un diagnóstico preciso para aplicar estrategias efectivas. La mención de las TIC por Ariza et al. (2021), introduce una perspectiva contemporánea sobre cómo la tecnología puede mejorar la educación, destacando la relevancia de las herramientas digitales en el contexto educativo actual.

Sin embargo, el texto podría beneficiarse de una discusión más profunda sobre cómo implementar las estrategias mencionadas y cómo superar los desafíos asociados con cada uno de los factores influyentes.

1.4.2 La necesidad de realizar un diagnóstico

Las bajas calificaciones en los estudiantes o el reprobar alguna materia, provoca sensaciones de fracaso, vergüenza y hasta agresividad en los estudiantes, los cuales reaccionan ante esas sensaciones con mecanismos de defensa (Flores et al. 2016).

Es importante que el docente realice una evaluación diagnóstica al inicio de año escolar para identificar las fortalezas o debilidades que presenta en la asignatura. Por tal razón, esto ayuda a que los estudiantes mejoren su proceso de enseñanza aprendizaje y su rendimiento académico.



El rendimiento académico depende de factores intelectuales y también de factores internos como externos al estudiante. Se debe identificar el estado real del estudiante: conocer sus deficiencias y competencias tanto en el área de conocimiento como en lo cultural y social. Este diagnóstico permite, en parte, prevenir el fracaso y combatirlo (Rodríguez et al. 2016).

La influencia y el efecto que tendrá el rendimiento educativo en los estudiantes es muy complejo identificar ya que muchos factores pueden actuar de forma positiva en los alumnos y en cambio otros o los mismos pueden afectar de forma negativa.



CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO

2.1 Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías, con su parametrización u operacionalización

En la presente unidad se aborda qué tipo de metodología se emplea en el proceso de investigación sobre la implementación de una estrategia didáctica en Moodle para los estudiantes de segundo de bachillerato en la asignatura de Educación Cultural y Artística.

2.1.2 Planteamientos hipotéticos

La implementación de una estrategia didáctica a través de la plataforma Moodle en la asignatura de Educación Cultural y Artística mejorará el rendimiento académico en los estudiantes de segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa San Rafael de Sharug periodo 2023-2024.

2.1.3 Variables o categorías de la investigación

1. **Variable Independiente:** Educación virtual en Moodle
2. **Variable Dependiente:** Mejorar el rendimiento académico.

2.1.4 Operacionalización de las variables

En el anexo 3 se puede observar la matriz de operacionalización de las variables, en cada variable tenemos su definición, su dimensión, sus indicadores e instrumentos y por último su escala de valoración.

2.2 Enfoque de la investigación

Este trabajo investigativo utiliza el enfoque cuantitativo ya que representa un conjunto de procesos, es secuencial y es comprobado. Cada fase no se puede eludir, es decir, el orden es riguroso. La idea se va acotándose y una vez delimitada se conocen los objetivos y preguntas de investigación. De las preguntas seleccionadas se establecen las hipótesis y sus variables. Después se realiza un plan para probarlas, se mide las variables en su contexto, se utiliza los métodos estadísticos para medir y por último las conclusiones con relación a las hipótesis planteadas (Hernández et al., 2017).

2.3 Alcance de la investigación

Aplicada; Su finalidad es resolver los problemas de cualquier actividad humana. Se denomina aplicadas; porque en base a investigación básica, pura o fundamental en las ciencias fácticas o formales se formulan problemas o hipótesis de trabajo para resolver los problemas de la vida productiva de la sociedad (Nieto, 2018).

Es aplicada porque resuelve un problema en los estudiantes de segundo de bachillerato partiendo

de una hipótesis que busca ser resuelta en beneficio de los alumnos de la Unidad Educativa San Rafael de Sharug.

2.4 Declaración y justificación del tipo de investigación

2.4.1 Tipo de investigación

Exploratoria: Cuando el objetivo es examinar un tema o problema de investigación poco estudiado, del cual se tienen muchas dudas o no se ha abordado antes. Es decir, cuando la revisión de la literatura reveló que tan sólo hay guías no investigadas e ideas vagamente relacionadas con el problema de estudio, o bien, si deseamos indagar sobre temas y áreas desde nuevas perspectivas (Hernández Sampieri et al., 2014).

Esta investigación debe ser exploratoria porque aborda un tema poco estudiado del cual se tiene muchas interrogantes y experimenta en un objeto de estudio concreto que son los estudiantes de segundo de bachillerato en la asignatura de Educación Cultural y Artística.

Correlacional: Este tipo de estudios tiene como finalidad conocer la relación o grado de asociación que existe entre dos o más conceptos, categorías o variables en un contexto en particular, para cuantificarlas y evaluar su grado de asociación (Hernández Sampieri et al., 2010).

Este estudio se clasifica como tal ya que la variable independiente educación virtual en Moodle se relaciona con la variable dependiente, mejorar el rendimiento académico, con el fin de solucionar un problema en los estudiantes de segundo de bachillerato.

Experimental: Según, Hernández Sampieri et al. (2014), investigación experimental es cualquier investigación realizada con un enfoque científico, donde un conjunto de variables se mantiene constantes, mientras que el otro conjunto de variables se mide como sujeto del experimento.

En el presente estudio la variable dependiente se modifica en relación a la variable independiente, que busca mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de segundo de bachillerato en la asignatura de Educación Cultural y Artística.

Se modifica el estado de la variable dependiente mediante la manipulación de la variable independiente. En este caso, al utilizar la plataforma Moodle, se espera aumentar la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje y se busca mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de segundo de bachillerato.

Transversal: Según, Hernández Sampieri et al. (2014), La investigación transversal o Transeccional es la recolección de los datos que se hace en un solo momento, en un tiempo único.

En la presente investigación el propósito es describir la incidencia de las variables en un espacio

determinado. Se aplica a un período de tiempo del segundo y tercer trimestre del periodo escolar 2023-2024 en la asignatura de Educación Cultural y Artística.

2.5 Métodos empleados y su propósito dentro de la investigación

En el presente estudio se aplicaron diferentes métodos teóricos, empíricos y estadísticos de investigación según Vizcaíno et al. (2023). Los métodos de investigación permiten validar los conocimientos. Partiendo de esta definición se pretende investigar y resolver un problema en los estudiantes de segundo de bachillerato.

2.5.1 Teóricos

En cuanto a los métodos teóricos que se aplicaron en esta investigación podemos definir los siguientes: Analítico - Sintético Inductivo - Deductivo y Abstracto – Concreto.

En la tabla 2 expone diversos criterios acerca de la definición del método analítico y sintético métodos que se emplearon en la investigación del proyecto.

Tabla 2

Método Analítico - Sintético

Método	Descripción	Referencia
Analítico sintético	Parte de entender el análisis como el procedimiento mental que descompone lo complejo en sus partes y cualidades, permitiendo la división mental del todo en sus múltiples relaciones; y la síntesis como la unión entre las partes analizadas, descubriendo las relaciones y características generales entre ellas, lo cual se produce sobre la base de los resultados del análisis.	Delgado Hito & Romero García, (2021)

Nota. Elaboración propia.

En la tabla 3 podemos observar la descripción del método inductivo - deductivo de igual manera métodos que se aplicaron dentro del proceso investigativo

Tabla 3

Método Inductivo - Deductivo

Método	Descripción	Referencia
--------	-------------	------------

Inductivo El método inductivo es una relación de juicios que va de lo particular a lo general. Se parte de juicios particulares para concluir con un Juicio Universal. Martínez Cabrera, (1987)

Deductivo El método deductivo en términos sintéticos podríamos definirlo como la relación de juicios que va de lo general a lo particular. Estos métodos se combinan para enriquecer el conocimiento, algunas veces se emplea más uno que otro, pero los dos son necesarios. Son distintos, pero complemento uno del otro

Nota. Elaboración propia.

A continuación, se presenta la tabla 4 con la definición del método Abstracto - Concreto

Tabla 4

Método Abstracto - Concreto

Método	Descripción	Referencia
Abstracto y Concreto	Lo concreto es a la vez el punto de inicio y de llegada del proceso cognoscitivo. Lo concreto pensado es el resultado obtenido por el conocimiento y las abstracciones son el medio para lograr dicho resultado. También es necesario plantear que el tránsito de lo abstracto a lo concreto no se efectúa solamente en el estudio de cualquier fenómeno en el ámbito de una ciencia específica, sino que tiene carácter universal en el desarrollo del conocimiento humano en todos los campos del saber.	García Dihigo y Cisnero Gutiérrez, (2005)

Nota. Elaboración propia

2.5.2 Empíricos

En este trabajo de investigación se aplicaron métodos empíricos como la observación, la revisión documental, entrevista y la encuesta los que nos permitirán estudiar los procesos observables, confirmados mediante las hipótesis y las teorías, para solucionar el problema.

La Observación: consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos o

conductas que se manifiestan en sujetos o fenómenos determinados, con el fin de analizarlos e interpretarlos (Hernández et al., 2010). Se emplea una observación directa al objeto de estudio en este caso los alumnos de segundo de bachillerato, a través de las visitas áulicas la cual permitió identificar la problemática en los estudiantes, en relación al rendimiento académico en la asignatura de Educación Cultural y Artística.

Se observa que existe una desmotivación en los estudiantes, de igual manera no se utilizan recursos y herramientas tecnológicas en la hora de clase, la metodología tradicionalista poco aporta al desempeño académico, para abordar esta necesidad se decidió realizar una estrategia didáctica que utilice recursos y herramientas digitales en la plataforma Moodle la cual ayude a mejorar el rendimiento académico.

La revisión documental

Una revisión documental es una técnica que depende principalmente de la información que se obtiene sobre un tema específico. Este material se utiliza como fuente de referencia, aporta investigaciones o proporciona testimonio de una realidad (Hernández Sampieri et al., 2010).

La entrevista

La entrevista según Torres et al., (2019) es la vía más directa para saber lo que piensan, sienten, o creen las personas, radica en preguntarlo, permite obtener datos precisos de los docentes, su estructura es formal o con cuestionario utiliza preguntas preestablecidas que pueden ser abiertas y cerradas, los criterios, opiniones o sugerencias que se obtienen de la entrevista son un aporte fundamental para la correcta implementación del proyecto.

La encuesta

La encuesta es una técnica de adquisición de información de interés sociológico, mediante un cuestionario previamente elaborado, a través del cual se puede conocer la opinión o valoración del sujeto seleccionado en una muestra sobre un asunto dado. En la encuesta a diferencia de la entrevista, el encuestado lee previamente el cuestionario y lo responde por escrito, sin la intervención directa de persona alguna de los que colaboran en la investigación (Tramullas, 2020).

2.5.3 Matemáticos estadísticos

En esta investigación se establece la recolección de datos a partir de los instrumentos aplicados a los estudiantes de segundo de bachillerato de la Unidad Educativa San Rafael de Sharug, para luego realizar el análisis y estadística de los resultados.

2.6 Instrumentos derivados de la metodología seleccionada

2.6.1 En la revisión documental

Aspectos a comprobar

- 1- Revisar las calificaciones obtenidas por los estudiantes de segundo de bachillerato en la asignatura de Educación Cultural y Artística año 2022-2023.
- 2- Examinar las planificaciones micro curriculares del docente de segundo de bachillerato en la asignatura de Educación Cultural y Artística, para comprobar el planteamiento de objetivos reales y concretos, la aplicación de métodos y estrategias lúdicas en clase.
- 3- Realizar visitas áulicas al docente de segundo de bachillerato a fin de observar la ejecución de la clase planificada de Educación Cultural y Artística.

2.6.2 La entrevista

La entrevista se realiza a las autoridades y docentes de la institución con la finalidad de recabar información sobre la metodología, rendimiento, recursos y herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de segundo de bachillerato en la asignatura de Educación Cultural y Artística.

Tabla 5 tenemos los nombres de las personas y cargos que desempeñan en el ámbito educativo, ellos nos ayudaron en la entrevista.

Tabla 5

Autoridades y Docentes entrevistados

Participantes	Cargo que desempeña
Mgs. Nelva Pesantez H.	Rectora
Mgs. Mariuxi Lata D.	Docente de artística
MSc. Cesar Navarrete	Docente de artística

Nota. Elaboración propia.

En el anexo 4 se exponen las preguntas que se desarrollaran en la entrevista a la autoridad en este caso la señora Rectora de la Unidad Educativa San Rafael de Sharug.

También el anexo 5 presenta las preguntas dirigidas en la entrevista a docentes del área de Educación Cultural y Artística.

2.6.3 La encuesta

El cuestionario consiste en una serie de preguntas diseñadas para recopilar información específica

de los estudiantes de segundo de bachillerato acerca de su rendimiento académico, manejo de recursos y herramientas digitales en la asignatura de Educación Cultural y Artística.

El anexo 6 contiene la evidencia de la encuesta realizada a los estudiantes de segundo de bachillerato de la Unidad Educativa San Rafael de Sharug.

2.7 Delimitación de la población y la muestra

Una vez definidos los instrumentos que serán utilizados en la recolección de la información, se procede a determinar una muestra a partir de la población del objeto de estudio. La población se refiere al conjunto completo de elementos o individuos que poseen ciertas características comunes y sobre los cuales se busca obtener conclusiones o generalizaciones (Hernández et al., 2010). En este caso, la población está conformada por 2 docentes y 37 estudiantes de segundo de bachillerato técnico de la Unidad Educativa San Rafael de Sharug, Cantón Pucará de la provincia del Azuay.

En este proyecto no se aplicaría un muestreo, ya que la población es muy reducida, por lo que se utilizara el total de 37 alumnos (muy cercano a los 30 mínimos establecidos) de segundo de bachillerato de la Unidad Educativa fiscal San Rafael de Sharug, que representan el 100 % de la población con la que se trabajara en la investigación.

2.8 Estrategia metodológica investigativa

Para abordar la causa de la investigación sobre el mejorar el rendimiento académico con el apoyo de la plataforma Moodle en la enseñanza aprendizaje de la asignatura de ECA, se realizó una revisión de diversas definiciones sobre el rendimiento académico y el uso de la plataforma Moodle en educación. Esta información proporciona un marco teórico orientado al diseño de la investigación, la definición de objetivos que guiaron el trabajo y ayudaron a orientar la efectividad del rendimiento académico con Moodle en el aprendizaje de Educación Cultural y Artística.

Seguidamente, se procedió a la selección de la población conformada por docentes y estudiantes de segundo de bachillerato técnico especialidad contabilidad de la Unidad educativa San Rafael de Sharug, perteneciente a la parroquia del mismo nombre, del cantón Pucará provincia del Azuay. Se diseñaron los instrumentos de recolección de datos dirigidos a la población docente y estudiantil que evaluaron la efectividad percibida de mejorar el rendimiento académico con Moodle en dimensiones como foros, cuestionarios, recursos, evaluaciones, entre otros.

Se desarrolla un diagnóstico en el que se aplican instrumentos dirigidos a los docentes para conocer sobre el rendimiento académico en la asignatura de Educación Cultural y Artística en una unidad didáctica, así como la revisión documental de informes de visitas áulicas, registros de calificaciones

de los dos últimos años en la asignatura de Educación Cultural y Artística y las planificaciones de la primera unidad de la asignatura respectiva.

Los datos obtenidos, como consecuencia de la encuesta aplicada a los estudiantes, permiten completar el diagnóstico sobre la base de las percepciones de los estudiantes acerca del proceso educativo. Sus procesamientos con herramientas estadísticas permiten establecer la validez y fiabilidad del instrumento utilizado.

Sobre la base del marco teórico conceptual creado y de los resultados del diagnóstico se realiza la propuesta de una estrategia didáctica en la plataforma Moodle la cual ayude a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de segundo de bachillerato de la Unidad Educativa San Rafael de Sharug de la provincia del Azuay periodo 2023-2024.

Por último, se comprueban los resultados alcanzados por medio de una encuesta dirigida a los estudiantes la cual ayude a determinar si el proyecto investigativo cumplió con sus objetivos.

2.9 Resultados de los instrumentos aplicados

2.9.1 Análisis de la revisión documental

Una vez analizada la documentación en secretaría correspondiente al periodo académico 2022-2023 se determina que, del total de 37 estudiantes, 6 estudiantes se encuentran próximos a alcanzar los aprendizajes requeridos con un puntaje en la escala cuantitativa de 5 a 6; 27 alcanzan los aprendizajes requeridos con un puntaje en la escala cuantitativa de 7 a 8; y solamente 4 estudiantes dominan los aprendizajes requeridos con un puntaje de 8 a 9 según la escala de valoración cuantitativa.

En las planificaciones micro curriculares se observan carencias en cuanto al planteamiento de métodos y estrategias lúdicas que empleen herramientas y recursos digitales, para el aprendizaje de Educación Cultural y Artística.

En las visitas áulicas realizadas la ejecución de la clase se desarrolla con normalidad, bajo la metodología tradicional, con participación de los estudiantes muy limitada, no muestran interés y no utilizan recursos y herramientas digitales en clase.

2.9.2 Análisis valorativo de la entrevista al director de la institución

Una vez realizada la entrevista a la Mgs. Nelva Pesantez H. Rectora de la Unidad Educativa Fiscal San Rafael de Sharug (anexo 7) sus respuestas abordan de manera detallada los desafíos estrategias y limitaciones relacionadas con la falta de herramientas y recursos digitales implementados en el proceso de enseñanza aprendizaje de Educación Artística. Se destaca la importancia de los recursos

digitales en la educación actual, señala que su implementación sin duda mejoraría el rendimiento académico en los estudiantes y a su vez el no utilizar esta tecnología no solo afecta la calidad educativa, sino también la competitividad de la institución.

Resalta la importancia del compromiso y el papel crucial de los docentes de la asignatura como partícipes y creadores de nuevas estrategias que involucren la implementación de recursos y herramientas tecnológicas en su hora de clase. Se enfatiza que las brechas digitales no deberían ser limitantes que detengan el avance educativo al conjugarse con la tecnología digital. Se reconoce que estos desafíos son a largo plazo, pero los beneficios sin duda mejorarán el rendimiento académico no solo en la asignatura de Artística.

Enfatiza en la amplitud de estrategias recursos y herramientas que el docente puede utilizar para transmitir los contenidos a los estudiantes desde su óptica los juegos y videos son recursos que despiertan mucho interés en los alumnos. La mejora de la educación no consiste en seguir el método tradicional, al contrario, se debe ir caminado en base a los avances y actualización de los recursos digitales ya que estamos en una era tecnológicamente avanzada y más en el ámbito educativo.

2.9.3 Análisis valorativo de la entrevista a los docentes de la institución

En la entrevista realizada a los docentes de artística se manifiesta que, en la institución educativa, utilizan métodos de enseñanza tradicionales y emplean de manera ocasional herramientas digitales. Debido a una serie de limitantes como el mal uso de dispositivos móviles en el aula, la falta de una amplia cobertura de red y la falta de capacitación docente.

Sin embargo, se reconoce que el uso de herramientas digitales motiva a los estudiantes ya que la utilización de recursos como videos, chats, juegos y tareas interactivas estimulan la participación activa de los alumnos incluso esta nueva metodología de enseñanza ayuda a mejorar el rendimiento académico en los estudiantes.

En la actualidad la inclusión de herramientas y recursos digitales a través de plataformas de aprendizaje es ya una necesidad debido a que sus múltiples recursos permiten que los estudiantes aprendan a través de los diferentes medios como son el auditivo, visual, figura, textual y audiovisual provocando una mejor efectividad educativa. El proceso de enseñanza tradicional ha sido la mayor causa de la desmotivación en el aula, ya que los estudiantes de esta era tecnológica necesitan trabajar con los medios y recursos que ellos dominan, uno de estos es su dispositivo móvil, a través de un adecuado enfoque se puede integrar plataformas gratuitas que incluyan el contenido de la asignatura de manera interactiva e incluso personalizar el aprendizaje.

Las principales limitantes que se puede mencionar es la falta de una amplia cobertura de red la cual cubra todo el perímetro de la institución, la falta de valores en los estudiantes provoca que exista pérdidas de los dispositivos móviles por lo que se ha prohibido el uso de estos dispositivos en la institución, la escasa implementación de un buen laboratorio de informática que esté a disposición de los alumnos.

Actualmente no se emplean herramientas, plataformas ni recursos digitales de manera permanente (anexo 8), de forma ocasional se ha trabajado en presentaciones en Canva, Genially y Moodle, sin embargo, la aceptación y ejecución de tareas en estas herramientas causó mucho interés en los estudiantes.

Sin duda que la implementación de recursos y herramientas digitales mejorará el rendimiento académico de los estudiantes en la asignatura de Educación Cultural y Artística. Para la implementación de esta nueva metodología de enseñanza utilizará la plataforma Moodle que es muy amigable, gratuita y permite incorporar diferentes recursos como video, chat, juegos, tareas interactivas, foros y presentaciones multimedia también podemos personalizar la estructura navegación, funcionamiento y diseño de nuestro entorno de aprendizaje (anexo 9).

2.9.4 Resultados de la aplicación de la encuesta

Aplicación de la encuesta

Los resultados de la aplicación de la encuesta se muestran en el anexo 10.

2.9.5 Determinación de la fiabilidad

Los resultados obtenidos de la encuesta se procesan con el software SPSS versión 25.0. Se obtienen valores de Alfa de Cronbach de 0.835 y R cuadrado de 0.764, iguales o superiores a 0.7, lo que comprueba la validez y fiabilidad del instrumento utilizado (ver anexo 11 y 12).

Además, la encuesta se procesa con el software SPSS versión 25.0. Se obtienen valores de Alfa de Cronbach de 0.744 y R cuadrado de 0.7, iguales o superiores a 0.7, lo que comprueba la validez y fiabilidad del instrumento utilizado.

2.9.6 Resumen de los resultados

La tabla 6 muestra para cada pregunta la cantidad de evaluaciones que se otorgan por cada categoría 1 a 5, así como la suma de puntos que se asigna a la pregunta y el promedio.

Tabla 6

Resumen de resultados

Resultados	Preguntas de la encuesta					
	1	2	3	4	5	6
Con 1	0	0	0	8	7	4
Con 2	12	19	8	14	17	29
Con 3	21	18	23	10	9	0
Con 4	0	0	0	0	4	4
Con 5	6	0	8	5	0	0
Total	37	37	37	37	37	37
Promedio	2.70	2.54	2.86	2.24	2.41	2.27

Nota. Elaboración propia.

En relación con los resultados, se puede observar que con el factor 1 se respondieron las preguntas 4, 5, 6, lo que indica que los docentes no aplican herramientas tecnológicas en el aula. Por otro lado, con el factor 2 todas las preguntas fueron calificadas, lo que resalta la necesidad de integrar la tecnología en la asignatura de Educación Cultural y Artística, ya que no está siendo utilizada. Con respecto al factor 3, las preguntas del 1 al 5 recibieron puntuación, pero no así la pregunta 6, lo que sugiere la importancia de aumentar la motivación de los estudiantes en el aula. Con el factor 4, las preguntas 5 y 6 recibieron puntuación, mientras que las preguntas 1, 2, 3, 4 no la obtuvieron, evidenciando la necesidad de fomentar un aprendizaje que promueva la independencia y autonomía de cada estudiante. Por último, con el factor 5, las preguntas 1, 3, 4, obtuvieron puntuación, pero no así las preguntas 2, 5, 6, lo que subraya la importancia de utilizar herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los promedios por preguntas se muestran en la figura 7.

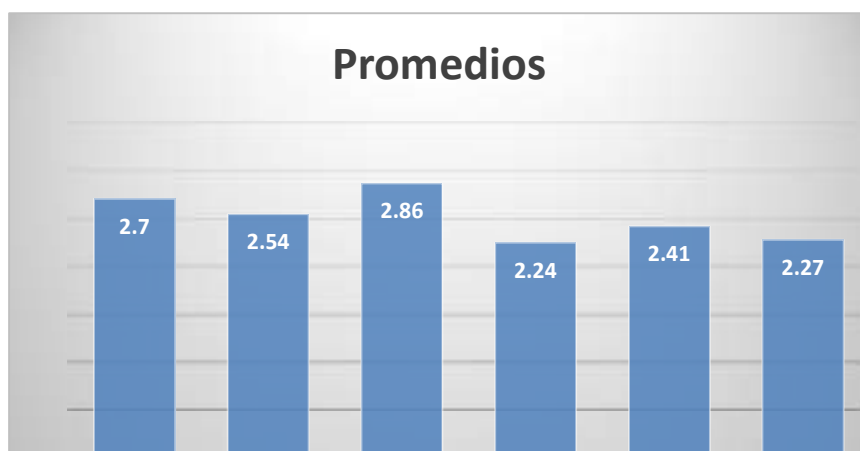


Figura 5. Promedios de las preguntas. Fuente: Elaboración propia

Encuesta valorativa para los estudiantes

3.4. Análisis e interpretación de los resultados

Pregunta 1

En las actividades diarias usted usa herramientas y recursos digitales en su vida (WhatsApp, videos, Facebook, twitter, plataformas, etc., ver figura 6).



Figura 6. Pregunta 1. Fuente: Elaboración propia

En el análisis de la primera pregunta, se observó que el 68 %, equivalente a 25 estudiantes, afirmaron que utilizan herramientas y recursos digitales en su rutina diaria, mientras tanto el 32% equivalente a 12 alumnos menciona que casi siempre utilizan herramientas y recursos digitales. Cabe recalcar que los recursos y herramientas digitales que utilizan los estudiantes son para la diversión y redes sociales.

Pregunta 2. Se utilizan herramientas y recursos digitales en el proceso de enseñanza en la asignatura de Educación Cultural y Artística en su Institución (ver figura 7).



Figura 7. Pregunta 2. Fuente: Elaboración Propia

En la segunda pregunta se observa que el 51 % de estudiantes manifiestan que casi siempre utilizan recursos y herramientas digitales en la asignatura de Educación Cultural y Artística sin embargo estos recursos no han sido adecuados en el proceso de enseñanza aprendizaje, mientras tanto el 49 % equivalente a 18 personas mencionan que no utilizan recursos y herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de ECA.

Pregunta 3. Considera que las clases de ECA son motivadoras (figura 8).



Figura 8. Pregunta 3. Fuente: Elaboración propia

En este escenario las estadísticas nos revelan que el 43 % que corresponde a 17 estudiantes consideran que casi siempre las clases de artística son motivadoras, mientras tanto el 35 % que representa a 12 alumnos manifiestan que en ocasiones son motivadoras las clases de artística, por otro lado, el 22 % que corresponde a 8 alumnos mencionan que las clases de artística siempre son motivadoras.

Pregunta 4. Considera factible implementar recursos y herramientas digitales en las clases de Educación Cultural y Artística (figura 9).



Figura 9. Pregunta 4. Fuente: Elaboración Propia

En esta pregunta se puede evidenciar que el 43 % que equivale a 16 estudiantes consideran que casi siempre es factible implementar recursos y herramientas digitales en las clases de Educación Cultural y Artística, mientras tanto el 22 % que representa a 8 alumnos exponen que siempre se debería implementar recursos y herramientas digitales, por otro lado el 35 % con 13 estudiantes afirman que en ocasiones es factible la implementación de recursos y herramientas digitales en las horas de Educación Cultural y Artística.

Pregunta 5

Ha utilizado la plataforma Moodle en actividades académicas (ver figura 10).



Figura 10. Pregunta 5. Fuente: Elaboración Propia

En el análisis de esta pregunta se observa que el 46 % que equivale a 17 estudiantes consideran que casi siempre utilizan Moodle en actividades académicas, mientras tanto el 24 % que representa a 9 alumnos exponen que en ocasiones se utiliza la plataforma Moodle, por otro lado el 19 % con 7 estudiantes afirman que siempre se utiliza Moodle en actividades académicas, sin embargo el 11 % que está representado por 4 estudiantes manifiestan que no se ha utilizado la plataforma Moodle en actividades académicas en este periodo.

Pregunta 6

Cree usted que el rendimiento académico de los estudiantes mejoraría al implementar recursos y herramientas digitales en la asignatura de Artística (figura 11).



Figura 11. Pregunta 6. Fuente: Elaboración propia

En el análisis de esta pregunta podemos observar que el 78 % que es representado por 29 estudiantes manifiestan que casi siempre mejoraría el rendimiento académico si se utilizan herramientas y recursos digitales, mientras que el 11 % que corresponde a 4 alumnos afirman que siempre mejorará el rendimiento académico si se utilizan las herramientas y recursos digitales y por último de igual manera el 11 % representado por 4 estudiantes mencionan que casi nunca se mejora el rendimiento académico utilizando recursos y herramientas digitales.

2.10 Conclusiones del diagnóstico

- Contexto Institucional y Uso de Recursos Digitales: La entrevista con la autoridad educativa proporcionó datos cruciales para comprender el contexto institucional de la Unidad Educativa San Rafael de Sharug, así como los factores positivos y negativos asociados al uso de recursos y herramientas digitales en el segundo año de bachillerato. Esta información fue fundamental para identificar áreas de mejora y potenciales desafíos en la implementación de tecnología educativa.
- Opiniones de los Docentes: En la entrevista a los docentes, se constató un consenso general sobre la necesidad de implementar nuevas estrategias didácticas que promuevan el trabajo participativo y colaborativo de los estudiantes. Los profesores están de acuerdo en que la incorporación de recursos y herramientas digitales puede mejorar significativamente el rendimiento académico en la asignatura de Educación Cultural y Artística (ECA).
- Percepción de los Estudiantes: La encuesta realizada a los estudiantes reveló que, aunque actualmente utilizan sus dispositivos móviles y redes sociales principalmente para



entretenimiento, consideran que el uso de recursos y herramientas digitales en el ámbito educativo podría mejorar notablemente su rendimiento en la asignatura de ECA.



CAPÍTULO 3: ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA PARA LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCAL SAN RAFAEL DE SHARUG

En este último capítulo se propone el diseño de una estrategia didáctica que implemente el uso de la plataforma Moodle en el proceso de enseñanza aprendizaje de Educación Cultural y Artística para mejorar el rendimiento académico en los estudiantes de segundo de bachillerato de la Unidad Educativa San Rafael de Sharug.

3.1 Título de la estrategia

Moodle como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje de Educación Cultural y Artística en segundo de bachillerato.

3.2 Introducción

El avance tecnológico está ha significado un avance en el sistema educativo, y esto implica que los docentes deben capacitarse y utilizar nuevas estrategias de enseñanza aprendizaje que involucren el uso de recursos y herramientas digitales en el aula.

Estos cambios promueven la participación activa de los estudiantes dentro de entornos virtuales de aprendizaje donde el estudiante es el centro de atención y protagonista de nuevos aprendizajes, (Saldarriaga et al., 2016) la instauración de la tecnología como herramientas para mejorar la educación a través de plataformas como Moodle donde su aprendizaje es creativo, dinámico y abierto permitirá que mejore el sistema educativo.

La implementación de recursos y herramientas digitales dentro de la plataforma Moodle a través de una estrategia didáctica la cual ayude a mejorar el rendimiento académico en los estudiantes de segundo de bachillerato de la Unidad Educativa San Rafael de Sharug periodo 2023-2024.

Se justifica por la necesidad de mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de segundo de bachillerato, debido al desinterés que provoca el uso de metodologías tradicionales en Educación Cultural y Artística, a través de la plataforma Moodle se pretende cambiar ese enfoque ya que la implementación del uso de entornos virtuales de aprendizaje en diferentes plataformas se ha convertido en una necesidad educativa (García y García, 2021) que sin duda ayuda a mejorar el rendimiento académico en los estudiantes.

Moodle es conocida como una herramienta digital de fácil acceso que permite incorporar múltiples actividades como foros, talleres, cuestionarios, videos, recursos de la web 2.0, Ros (2008)

actualmente esta herramienta educativa es una de las más utilizadas en el mundo en el ámbito educativo. Por todos estos beneficios y los resultados de la encuesta realizada se está implementando la estrategia didáctica en la plataforma Moodle.

En esta investigación se utilizará un enfoque cuantitativo e implicará realizar una estrategia didáctica en Moodle, para la recolección de datos se aplicó el uso a través de herramientas como la observación, revisión de documentos y entrevistas. Que ha permitido determinar los resultados de la investigación la cual contribuirán a la comprensión de la efectividad de Moodle como herramienta de enseñanza y su impacto en el rendimiento académico de los estudiantes.

3.3 Objetivo General

Implementar un sistema de educación virtual para el logro del rendimiento académico en los estudiantes de segundo de bachillerato de la Unidad Educativa San Rafael de Sharug en la asignatura de Educación Cultural y Artística a través del apoyo de Moodle periodo 2023-2024.

3.4 Objetivos específicos

1. Diagnosticar la situación existente del proceso de enseñanza con énfasis en el rendimiento académico y la factibilidad de implementación de herramientas de educación virtual en la asignatura de Educación Cultural y Artística.
2. Proponer el sistema de actividades que se desarrollaran en la plataforma Moodle para mejorar el rendimiento académico en la asignatura de Educación Cultural y Artística.
3. Evaluar los resultados alcanzados con la aplicación de la estrategia para mejorar el rendimiento académico con el apoyo de Moodle.

3.5 Público objetivo

Este proyecto está dirigido a docentes y estudiantes de segundo de bachillerato de la unidad Educativa San Rafael de Sharug periodo 2023 2024

3.6 Responsables de la concreción de la estrategia

Los docentes de segundo de bachillerato y autoridades de la Unidad Educativa San Rafael de Sharug.

3.7 Fundamentación Teórica

Según Ariza et al. (2021), la aplicación de TIC se considera un elemento indispensable para lograr la formación de alumnos con conocimientos, habilidades, actitudes y valores que permita incrementar sus competencias y mejorar su rendimiento académico.

El uso adecuado de las TIC en la educación tiende a mejorar las experiencias de aprendizaje

facilitando la comunicación e interacción en entornos que utilicen video, chat, documentos interactivos provocando mejor capacidad de adquirir conocimientos (Johnson y Johnson ,2014).

Lázaro (2010), menciona que las ventajas de Moodle a nivel pedagógico son muy importantes para el profesorado, porque permiten incluir todo tipo de recursos didácticos a disposición de los estudiantes, además de una revisión y alcance del trabajo realizado por parte de los estudiantes del aula virtual.

El uso de Moodle como herramienta para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, permite resaltar las oportunidades que tendrá el estudiante para adquirir los conocimientos ya que la versatilidad de la plataforma permite que el docente la adapte o diseñe según su necesidad.

3.8 Importancia de la propuesta

En la actualidad Moodle es una de las herramientas más utilizadas en el ámbito educativo, esta plataforma posee múltiples beneficios que van desde su estructura, funcionamiento, diseño y manejo de la plataforma con la finalidad de mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje.

A continuación, podemos mencionar varias características sobre la importancia de usar Moodle como herramienta para el proceso de enseñanza aprendizaje enfocado en los estudiantes de segundo de bachillerato de la Unidad Educativa San Rafael de Sharug, estas resultan:

- **Diseño fácil e intuitivo:** para utilizar Moodle no necesita tener amplio conocimiento en diseño para crear sus propios entornos de aprendizaje los docentes pueden adaptar sus contenidos de manera muy sencilla y operacional.
- **Accesibilidad:** los docentes y estudiantes pueden acceder a la plataforma desde cualquier lugar o dispositivo tecnológico lo importante es tener una cobertura de red al alcance.
- **Precio:** no tiene costo Moodle es una plataforma gratuita de gestión de aprendizaje que la puede descargar o utilizar desde su navegador o su cuenta de gmail.
- **Cursos online:** Moodle permite crear cursos online y hacer un monitoreo del progreso de los estudiantes en las actividades asignadas en cada unidad.
- **Es una herramienta multifacética y flexible** con otras aplicaciones que permiten promover la participación activa de los estudiantes.
- **Confianza en la plataforma Moodle,** cada día son más las instituciones educativas, alumnos y docentes que valoran la creación de su propia herramienta e-learning en los procesos de enseñanza aprendizaje por su multifuncionalidad.

- Seguridad y privacidad: la plataforma es completamente segura por lo que los datos no quedarán expuestos a ciberataques además posee un sistema que brinda protección frente a accesos no autorizados, pérdida de datos y mal uso.
- Ahorro de tiempo: las actividades prediseñadas que estarán en la plataforma de fácil interfaz permiten a los estudiantes optimizar el tiempo y emplearlo en otras actividades académicas.
- Adaptabilidad: los docentes pueden elaborar sus recursos y adaptarlos a distintas plataformas y formatos como videos, carteles, infografías y talleres interactivos dándole una mejor versatilidad a las actividades educativas.
- Trabajo colaborativo: la plataforma Moodle permite que los estudiantes puedan realizar trabajos en línea de manera sincrónica y asincrónica esto representa un gran aporte ya que favorece la participación de los alumnos en cualquier momento.

La utilización de Moodle en la Unidad Educativa San Rafael de Sharug permite obtener grandes ventajas en el proceso educativo, el más importante mejorar el rendimiento académico en los estudiantes, la versatilidad de la plataforma, su gratuidad y fluidez en la navegación la han convertido en la mejor estrategia de enseñanza aprendizaje.

3.9 Resultados del estudio diagnóstico

3.9.1 Resultado del diagnóstico a los docentes

Los resultados de los instrumentos empíricos de investigación que se aplicaron a los docentes como las entrevistas, revisión documental y visitas áulicas permiten exponer un panorama de manera simplificada.

- 1.- Los docentes no utilizan recursos y herramientas digitales en la hora de clase de Educación Cultural y Artística.
- 2.- Las competencias digitales en los docentes son muy limitadas ya que no pueden inscribirse en los procesos de capacitación, adicionalmente no se auto capacitan en procesos tecnológicos digitales en educación.
- 3.- Los maestros continúan utilizando metodologías tradicionales de enseñanza aprendizaje, lo que ha provocado desinterés en los estudiantes hacia la asignatura de Educación Cultural y Artística.
- 4.- Los educadores necesitan implementar recursos y herramientas digitales en la asignatura de

Educación Cultural y Artística, ya que los estudiantes se motivan con el uso de la tecnología, también fomentan una participación más activa y permiten la personalización del proceso de enseñanza aprendizaje.

5.- Los docentes consideran que implementar Moodle como herramienta digital ayudará a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes en la asignatura de Educación Cultural y Artística.

3.9.2 Resultado del diagnóstico a los estudiantes

La encuesta y la visita áulica (realizada y analizada en el capítulo II) nos permite extraer los resultados siguientes:

- 1.- El 85 % de los estudiantes tienen dispositivos tecnológicos y los utilizan en redes sociales o para actividades de entretenimiento, en el ámbito académico su uso es muy reducido ya que en las horas de clase los maestros no les permiten utilizar sus dispositivos.
- 2.- los estudiantes se muestran desmotivados en la hora de clase de Educación Cultural y Artística. Debido a que se utiliza como recursos y herramientas la pizarra, marcador y copias para trabajar en la hora de clase.
- 3.- Los alumnos desean utilizar recursos y herramientas digitales en la hora de clase. Sin embargo, no tiene la cultura de un uso adecuado de sus dispositivos.
- 4.- El promedio general de los alumnos en el año 2022-2023 en la asignatura de Educación Cultural y Artística no supera el 7.44 del promedio general.
- 5.- Los estudiantes no están a gusto con la metodología y estrategias tradicionales con las que se imparten las clases de Educación Cultural y Artística,
- 6.- Los estudiantes poseen competencias digitales que les permiten adaptarse o manejar cualquier herramienta y recurso tecnológico o digital.

3.10 Propuesta de solución al problema

Tabla 7

Propuesta de solución al problema

Etapas	Actividades	Objetivo	Materiales	Imagen - tiempo
Primera etapa	Presentación de Moodle	Identificar herramienta Moodle y los beneficios en el ámbito educativo	la Pizarra Computadora Internet Tablet Celulares	<p>Plataforma Moodle</p>  <p>https://aulasmoodle.com/moodle/que-es-y-para-que-sirve-la-plataforma-moodle/</p> <p>2 semanas</p>
Segunda etapa	Determinación de la herramienta Moodle	Definir la herramienta Moodle como estrategia de enseñanza aprendizaje de Educación Cultural y Artística	la Pizarra Computadora Internet Tablet Celulares	 <p>Imagen</p> <p>https://www.mentesliberadas.com/2014/01/06/moodleplataformaeducativa-libre-gratuita/</p> <p>1 semana</p>



Tercera
etapa

Diseño y Organización de recursos en el aula virtual para estudiantes

Organización del aula virtual insertando los recursos digitales que serán utilizados para los estudiantes

Diseñar la interfaz Pizarra Computadora Internet Tablet Celulares



Foto recursos plataforma

Fuente Propia

Nota. Elaboración propia.



Estructura y dinámica de sus componentes.

En la primera fase de la propuesta se presenta la plataforma Moodle, destacando sus beneficios y los recursos que pueden ser utilizados dentro de la misma. A partir de esta introducción, se evalúa y selecciona la estructura más adecuada para su implementación en el proyecto.

La estrategia didáctica está diseñada para un trimestre y se organiza en cuatro módulos. Cada módulo aborda temas relacionados con el cine, incluyendo sus elementos clave, tipos de planos y ángulos visuales. La estructura adoptada es lineal, lo que facilita que los estudiantes trabajen de manera organizada y secuencial, permitiendo un aprendizaje progresivo y coherente.

Tabla 8

Integración de la propuesta en el aula

Etapas de la Propuesta	Actividades	Objetivo	Materiales	Imagen/tiempo
Primera etapa	Introducción y presentación de la plataforma Moodle en la Asignatura de Educación Cultural y Artística	Identificar la plataforma Moodle como la nueva estrategia de aprendizaje en Educación Cultural y Artística	Pizarra Computadora Internet Tablet celulares	 Imagen Presentación plataforma Fuente Propia 1 semana
Segunda etapa	Visualización de recursos y módulos del aula virtual en Moodle	Inspeccionar los recursos y herramientas dentro de la plataforma para la aplicación de los estudiantes de segundo de bachillerato	Pizarra Computadora Internet Tablet Celulares	 Imagen video en la plataforma Fuente Propia 1 semana



Tercera etapa Ejecución de los recursos y actividades planificadas

Desarrollar las actividades y recursos de la plataforma siguiendo el orden determinado

las Pizarra y Computadora Internet Tablet Celulares



Imagen Actividades a desarrollar

Fuente Propia

5 semanas

Nota. Elaboración propia.

Exigencias/ requisitos / condiciones/ criterios que debe cumplir de acuerdo a su naturaleza y alcance.

El primer paso que deberán cumplir los estudiantes es registrarse en la plataforma utilizando su nombre de usuario y correo electrónico. Tras completar el registro, el sistema les proporcionará una contraseña temporal. Una vez dentro, el estudiante formará parte del curso y podrá avanzar de manera secuencial por cada unidad.

En cada unidad, el alumno deberá realizar las tareas, talleres y actividades asignadas. Al concluir las tres unidades, será necesario completar una evaluación final. Es importante destacar que todas las actividades serán evaluadas, y para aprobar el módulo se requiere obtener un promedio mínimo de 7 puntos sobre 10.

Si el estudiante desea mejorar su rendimiento en los reportes, podrá repetir las actividades, ya que se permite hasta dos intentos. El sistema registrará la nota más alta obtenida. Además, se han planificado actividades de refuerzo con el objetivo de garantizar el cumplimiento de los objetivos del curso y mejorar el rendimiento académico de los participantes.

Tabla 9

Desarrollo de competencias digitales

Etapas de la Propuesta	Actividades	Objetivo	Materiales	Imagen/tiempo
Primera etapa	Acceder y evaluar la información	Comprender los contenidos de cada unidad a través de los diferentes recursos digitales	Pizarra Computadora Internet Tablet celulares	 <p>Imagen informativa Fuente propia</p>
Segunda etapa	Comunicarse y colaborar en entornos virtuales	Aprender a mantener una comunicación asertiva y colaborativa con los compañeros a través de los diferentes recursos como chat o trabajos en línea	Pizarra Computadora Internet Tablet Celulares	 <p>Imagen de comunicación en la plataforma Fuente propia</p>
Tercera etapa	Utilizar herramientas tecnológicas para el aprendizaje y resolver problemas de forma creativa	Aplicar los diferentes recursos para resolver las tareas cuestionarios y evaluaciones de cada unidad	Pizarra Computadora Internet Tablet Celulares	 <p>Imagen cuestionario Fuente propia</p>

Fuente: Elaboración propia



Formas de aplicación, implementación y evaluación. Recursos y beneficiarios

La utilización de la plataforma Moodle es de manera gratuita los estudiantes pueden acceder al curso desde cualquier dispositivo tecnológico como celular, Tablet y computadora, los recursos y herramientas digitales seleccionados son de fácil manejo por ejemplo tenemos crucigramas, videos y actividades que fomentan el trabajo participativo, los beneficiarios en general toda la comunidad educativa maestros adquieren competencias digitales, estudiantes mejoran su rendimiento académico, padres de familia ahorran dinero, cabe recalcar que también es una plataforma amigable con el medio ambiente ya que reduce la contaminación al no utilizar papel y trabajar solo de manera digital.

Ejemplo de la interfaz y manejo del aula virtual

A.- Ingreso a través del siguiente enlace al aula virtual de Moodle de la asignatura de Educación Cultural y artística. <https://colegiosanrafael.xeted.com/>

B.- el siguiente paso es ingresar su usuario y contraseña, previamente proporcionado por el docente.

Entrar a Unidad Educativa San Rafael de Sharug

Acceder

[¿Olvidó su contraseña?](#)

Algunos cursos permiten el acceso de invitados

Entrar como persona invitada

Español - Internacional (es) ▼

Aviso de Cookies

Figura 12. Autenticidad de usuario y contraseña

C.- Al ingresar al aula virtual observamos la página principal con el menú de navegación en el cual el estudiante puede ir explorando cada unidad, el cursor resalta automáticamente la opción que el estudiante seleccionara.



Figura 13. Interfaz del Curso de ECA

D.- La primera actividad es la presentación del curso a través de un video de bienvenida acompañado de un foro de dudas y un foro de presentación el estudiante deberá completar estas actividades



Figura 14. Presentación del curso

E.- Continuamos con la unidad 1 en la cual el estudiante puede abrir los links de actividades y recursos digitales en este caso tenemos una infografía un cuestionario y actividades de retroalimentación.



Figura 15. Unidad 1 de Curso Virtual



Figura 16. Actividad de Retroalimentación

F.- El estudiante en la unidad 2 y 3 encontrara más recursos como Patlet, video, Cuestionario y actividades de refuerzo de acuerdo al tema de la unidad.



Figura 17. Unidad 2 del Curso Virtual



UBO2 TareaFinal

TareaFinal

Tarea Configuración Calificación inventario

Buscar con fecha

Apertura: sábado, 9 de septiembre de 2022, 00:00
Cierre: sábado, 30 de septiembre de 2022, 00:00

tareafinal.pdf 9 de septiembre de 2022, 11:28

Ver todos los envíos Calificar

Sumario de calificaciones

Ocultado a los estudiantes	NO
Participantes	4
Enviados	0
Pendientes por calificar	0
Tiempo restante	Tarea pendiente

Figura 20. Proyecto final del Curso virtual



3.11 Resultados de la validación de la propuesta

3.11.1 Comparación de las percepciones de los estudiantes antes y después de la aplicación de la estrategia

Tabla 10

Análisis de los resultados alcanzados en la encuesta

Resultados	Preguntas de la encuesta					
	1	2	3	4	5	6
TOTAL	100	94	106	83	89	84
Promedio	2.70	2.54	2.86	2.24	2.41	2.27
Total	37	37	37	37	37	37
Con 1	0	0	0	0	0	1
Con 2	3	4	0	0	14	16
Con 3	19	16	22	18	8	0
Con 4	7	12	11	10	4	3
Con 5	8	5	4	9	11	17
Promedio	3.57	3.54	3.59	3.86	3.46	3.68
Diferencia	0.87	1	0.73	1.62	1.05	1.41

Nota. Elaboración propia.



Figura 21. Comparación de los resultados antes y después de la estrategia. Fuente: Elaboración propia

De los resultados anteriores se aprecia que todas las preguntas elevan sus resultados con la aplicación de la estrategia incluso las preguntas 4 y 6 que resultaban las mejor valoradas antes de la creación de la estrategia. Se destacan los incrementos que reconocen los estudiantes en la en la utilización de recursos digitales (0.87), en el proceso de enseñanza con uso de TIC (1.00), en lo motivacional (0.73), utilización de Moodle (1.05). El incremento de los valores promedios resultó de 1.11

3.11.2 Índice de Promotores Netos

Se decide aplicar la prueba del índice de promotores netos (NPS). El Índice de los Promotores Netos (NPS) por sus siglas en inglés según García Pulido et al. 2021 se basa en aplicar una única pregunta a los usuarios de la problemática a evaluar, consistente en preguntar si recomiendan la aplicación de la estrategia didáctica en la asignatura de ECA (ver anexo 13), con evaluación en una escala de 0 a 10; con 10 en el valor máximo y 0 en el mínimo (figura 15). Se considera que quien recomienda posee una percepción superior a la satisfacción

En esencia los pasos resultan:

- (1) administrar la pregunta a los usuarios potenciales;
- (2) resumir la información de acuerdo a la escala y
- (3) determinar el NPS de acuerdo con la expresión.



Figura 22. Índice de promotores netos Fuente. Elaboración propia

Para cada categoría se determina el porcentaje que representa del total y el índice resulta la diferencia en valores porcentuales entre los promotores y los detractores.

$$\text{NPS} = \% \text{ DE PROMOTORES NETOS} - \% \text{ DETRACTORES}$$

Los expertos empleados se muestran en la tabla 11.

Tabla 11

Nómina de especialistas

N	Nombre y apellido	Cargo	Institución
1	MSc. Cesar Wladimir Navarrete	Docente ECA	de Unidad Educativa Fiscal Conocoto
2	MSc..Ángel Sandovalin Patiño	Docente ECA	de Unidad Educativa Fiscal Once de Febrero
3	Lic. Jorge Lema	Docente ECA	de Unidad Educativa Fiscal General Pintag
4	Lic. Edwin Danilo Alvarado Arce	Docente ECA	de Unidad Educativa Jaime Roldós Aguilera
5	Lic. Carla Núñez	Docente ECA	de Unidad Educativa Fiscal Amable Arauz
6	Lic. Lucia Suntaxi	Docente ECA	de Unidad Educativa Fiscal Conocoto

Nota. Elaboración propia.

Los resultados de la encuesta en el Google forms se muestran en la figura 23.



Figura 23. Resultados de la encuesta en Google forms. Fuente: Resultados google forms

La tabla 12 muestra los resultados numéricos de la encuesta, el cálculo de los porcentajes por cada categoría.

Tabla 12

Resultados numéricos del NPS

	Cantidad de votos y porcentaje contra el total					
	0-6	% detractores	7-8	% neutros	de 9-10	% de Promotores netos
¿Recomiendan la aplicación de la estrategia didáctica en la asignatura de ECA?	0	0	0	0	6	100

Nota. Resultados de la aplicación del instrumento.

Por tanto, 100 unidades porcentuales superior a 0.5 establecido, es excelente.

A continuación, tenemos la lista de los especialistas que colaboraron en la elaboración del índice de promotores netos.



Una vez finalizado el índice de promotores netos que se realizó a 6 docentes de diferentes instituciones, se puede observar en el grafico anterior que el 100 % de especialistas de la asignatura de Educación Cultural y Artística recomiendan que se aplique la estrategia didáctica en la Unidad Educativa San Rafael de Sharug.



CONCLUSIONES

- 1.- El diagnóstico inicial realizado con la utilización de métodos empíricos, permitió evidenciar que no se utilizan recursos y herramientas digitales en la asignatura de Educación Cultural y Artística, de igual manera se demostró el bajo rendimiento académico de los estudiantes, lo cual permitió definir la ruta adecuada en el desarrollo de una estrategia didáctica que incluya herramientas y recursos digitales de fácil manejo.
- 2.- La plataforma Moodle por su versatilidad y fácil manejo ha demostrado ser una excelente herramienta en el proceso de enseñanza aprendizaje para los estudiantes de segundo de bachillerato de la Unidad Educativa San Rafael de Sharug,
- 3.- La estrategia didáctica a través del uso de recursos y herramientas digitales que promueve la participación activa de los estudiantes, ha mejorado la concentración y el interés de los alumnos en la asignatura de Educación Cultural y Artística.
- 4.- Los resultados de la aplicación de la estrategia evidencian que el rendimiento académico en los estudiantes ha mejorado el último trimestre con 1,5 de incremento en su promedio general según la percepción de los estudiantes para el conjunto de variables estudiadas asociadas a las habilidades deseadas a lograr con la estrategia en comparación a las primeras estadísticas, de la misma manera las competencias digitales en los estudiantes y docentes se han ido incrementando de forma positiva, el NPS este índice dice que los profesores consultados recomiendan la implementación y generalización de la estrategia diseñada.



RECOMENDACIONES

- 1.- Capacitar a todos los docentes en el uso y manejo de recursos y herramientas digitales, con el fin de mejorar sus competencias tecnológicas, lo cual ayude a implementar nuevas estrategias de aprendizaje que involucren el uso de tecnología digital en el salón de clase
- 2.- Promover el trabajo colaborativo entre docentes para intercambiar conocimientos y habilidades en el manejo de diferentes plataformas o herramientas digitales de enseñanza aprendizaje, lo cual ayude a fomentar estrategias didácticas más eficientes.
- 3.- Implementar más proyectos que utilicen recursos y herramientas digitales en todas las asignaturas, ya que los alumnos se motivan y mejoran su trabajo participativo y colaborativo, lo cual es algo beneficio en su proceso de aprendizaje.
- 4.- Se debe actualizar la plataforma con nuevos contenidos y aplicaciones didácticas al finalizar cada periodo académico, para ir mejorando sus competencias digitales ya que la tecnología cada día avanza con nuevos contenidos y recursos digitales.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Asamblea Nacional Constituyente. (2008). Constitución de la República del Ecuador. https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf
- Asamblea Nacional Constituyente. (2018). Ley Orgánica de Educación Superior (LOES). Quito, LEXIS FINDER - www.lexis.com.ec.
- Alcívar Cedeño, A. K., Bastidas Logroño, D. J., Toctaguano Cruz, S. J., & Mora Marcillo, A. B. (2023). Interacción Humano-Computador en el Metaverso Educativo. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS*, 5(2), 94–104. <https://www.editorialalema.org/index.php/pentaciencias/article/view/487>
- Aragón, A. & Ranulfo, O. (2012). Las tecnologías de información y comunicación como recursos educativos en la formación para el ejercicio ciudadano. *Integra educativa*, 5(2), 105–118. http://www.scielo.org/bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1997-40432012000200007
- Ariza, J. F., Saldarriaga, J. P., Reinoso, K. Y., & Tafur, C. D. (2021). Tecnologías de la información y la comunicación y desempeño académico en la educación media en Colombia. *Lecturas de Economía*, (94), 47-86. http://www.scielo.org/co/scielo.php?pid=S0120-25962021000100047&script=sci_arttext
- Barberis, María. (2020). Retrato de un aprendizaje. Haciendo visible mi camino. *Educación Y Tecnología*, 3(1). 2-11 <https://publicaciones.flacso.edu.uy/index.php/edutic/article/view/6/7>
- Barráez, D. P. (2020). La educación a distancia en los procesos educativos: Contribuye significativamente al aprendizaje. *Revista Docentes 2.0*, 8(1), 41–49. <https://click.endnote.com/viewer?doi=10.37843%2Frted&token=WzQyODc5NzEsIjEwLjM3ODQzL3J0ZWQixQ.WxW7PdJVbYoYoOrHPAv0IKumsPo>
- Bautista, A. (2010). Desarrollo tecnológico y educación. *Educatio Siglo XXI*, 29(2), 435-438. <https://revistas.um.es/educatio/article/download/133161/122861/512571>
- Bonilla, M. de L. Á., Cárdenas Benavides, JP., Arellano Espinoza, FJ., & Pérez Castillo, DF (2020). Estrategias metodológicas interactivas para la enseñanza y aprendizaje en la educación superior. *Revista Científica UISRAEL*, 7(3), 25–36. <https://click.endnote.com/viewer?doi=10.35290%2Frcui.v7n3.2020.282&token=WzQ>



[yODc5NzEsIjEwLjM1MjkwL3JjdWkudjduMy4yMDIwLjI4MiJd.Sgc6zmEB0TZU
Mn8epnXyz7alds](http://saber.ucv.ve/ojs/index.php/rev_docu/article/view/4502/4312)

- Brioli, C., Amaro, R., & García, I. (2011). Referente teórico y metodológico para el diseño instruccional de entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje (EVEA). *Docencia universitaria*, XII, 2(1), 71-99. http://saber.ucv.ve/ojs/index.php/rev_docu/article/view/4502/4312
- Bustos, A., & Román, M. (2019). La importancia de evaluar la incorporación y el uso de las TIC en educación. *Revista Iberoamericana de evaluación educativa*, 4(2), 3-7. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4504885>
- Cabero Almenara, J. (2005). Las TIC y las universidades: retos, posibilidades y preocupaciones. *Revista de la educación superior*, 34(135), 77-100. <https://www.scielo.org.mx/pdf/resu/v34n135/0185-2760-resu-34-135-77.pdf>
- Cabero Almenara, J., Arancibia, ML. y Del Prete, A. (2019). Dominio técnico y didáctico del LMS Moodle en la educación superior. Más allá del uso funcional. *Revista de nuevos enfoques en investigación educativa*, 8(1), 25-33. <https://click.endnote.com/viewer?doi=10.7821%2Fnaer.2019.1.327&token=WzQyODc5NzEsIjEwLjc4MjE2bmFlci4yMDE5LjEuMzI3Ii0.EaW-7C1paaNzL49xdzUNMhDzQZk>
- Cao, M., Martínez, N., & Rigo, C. (1998). La educación artística ante los retos sociales del siglo XXI. *Revista Tendencias pedagógicas*, 2(2), 185-200. <https://produccioncientifica.ucm.es/documentos/61989c8749d6133331f4e36f>
- Carrasco, Mullins, R., & Pacheco, M. F. . (2022). TIC, globalización y educación: triada emergente en el nuevo orden social. *Delectus*, 5(1), 78-86. <https://www.inicc-peru.edu.pe/revista/index.php/delectus/article/view/164/175>
- Casal, J., & Mateu, E. (2003). Tipos de muestreo. *Revista Epidem. Med. Prev*, 1(1), 3-7.
- Casales, R., Rojas, J. y Paulí, G. (2008). Algunas experiencias didácticas en el entorno de la plataforma Moodle. *Revista de Informática Educativa y Medios Audiovisuales*, 5(19), 1-10. https://teach-points.com/pluginfile.php/2711/mod_resource/content/1/A1mar2008.pdf
- Casas Anguita, J., Repullo Labrador, J. R., & Donado Campos, J. (2003). La encuesta como técnica de investigación. *Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos*



- (I). *Atención primaria*, 31(8), 527–538. [https://doi.org/10.1016/s0212-6567\(03\)70728-8](https://doi.org/10.1016/s0212-6567(03)70728-8)
- Congreso Nacional. (2014). Código de la niñez y la adolescencia. eSilec Profesional - www.lexis.com.ec. pp.
- Constitución de la República del Ecuador 2008 [Const.]. (2021, 13 de Julio). Artículo 347 Título VII. Quito: Registro Oficial.
https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf.
- Cueva Delgado, Jorge Luis, García Chávez, A., & Martínez Mooina, O. A. (2020). La influencia del conectivismo para el uso de las tic en el proceso de enseñanza aprendizaje. *Dilemas contemporáneos: educación, política y valores*.
<https://dilemascontemporaneoseduccionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/1975/2033>
- Delgado Bailón, J. E. & Vélez Loor, J. M. (2021). Plataforma MOODLE: caracterización, aplicaciones y beneficios para las competencias docentes. *Revista Cognosis*, 6(4), 11–36. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/3046/4188>
- Delgado, Hito, P., & Romero, García, M. (2021). Elaboración de un proyecto de investigación con metodología cualitativa. *Enfermería intensiva*, 32(3), 164–169.
<https://www.sciencedirect.com/sdfe/pdf/download/eid/1-s2.0S1130239921000298/first-page-pdf>
- Díaz SanJuan, L. C. (2010). *La observación*. Texto Apoyo Didáctico Método Clínico 3 Sem.
https://www.psicologia.unam.mx/documentos/pdf/publicaciones/La_observacion_Lidia_Diaz_Sanjuan_Texto_Apoyo_Didactico_Metodo_Clinico_3_Sem.pdf
- Flores Ortiz, M. E. y Sánchez Cancino, F. (2016). *Como evaluar al rendimiento académico*. Grupo Editorial Éxodo.
https://www.researchgate.net/publication/312926726_Bajo_rendimiento_academico_Mas_alla_de_los_factores_sociopsicopedagogicos.
- Gallo Macias, G. G., Cañas Suarez, A. J. C., & Campi Mayorga, J. A. (2021). Aplicaciones de las TIC en la educación. *RECIAMUC*, 5(2), 45-56.
<https://reciamuc.com/index.php/RECIAMUC/article/download/644/985>
- Gallo Macias, G. G., Cañas Suarez, A. J., & Campi Mayorga, J. A. (2021). Aplicaciones de las TIC en la educación. *RECIAMUC*, 5(2), 45-56.
<https://reciamuc.com/index.php/RECIAMUC/article/view/644/985>



García Martín, J., & García Martín, S. (2021). Uso de herramientas digitales para la docencia en España durante la pandemia COVID-19. *Revista española de educación comparada*, 38(1), 151-173.

https://www.researchgate.net/publication/350634509_Uso_de_herramientas_digitales_para_la_docencia_en_Espana_durante_la_pandemia_COVID-19

García Ponce, F. J. (2012). Accesibilidad, TIC y educación: (ed.). Madrid, Spain: Ministerio de Educación y Formación Profesional de España.

<https://elibro.net/es/ereader/ube/49243?page=16>.

Godoy Rosero, Pedro C. (2016). Utilización de Moodle en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje. *Revista Científica Hallazgos* 21, 1(2), 163-171.

<https://revistas.pucese.edu.ec/hallazgos21/article/view/26/35>

Gordillo Mera SM, Washima Zhunio ME, Enriquez Jaya IM. (2019). Estrategias metodológicas de enseñanza aprendizaje en Educación Cultural y Artística para el desempeño docente de educadores en formación. *REEA*. 5, (II), 202-219. Centro Latinoamericano de Estudios en Epistemología Pedagógica. URL disponible en:

<http://www.eumed.net/rev/reea>

Guamán Gómez, V. J., & Venet Muñoz, R. (2019). El aprendizaje significativo desde el contexto de la planificación didáctica. *Conrado*, 15(69), 218-223.

<https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/1062/1074>

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. D. P. (2010). Metodología de la investigación (Quinta). Mc Graw Hi. <https://www.smujerescoahuila.gob.mx/wp-content/uploads/2020/05/Sampieri.Met.Inv.pdf>

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, R., & Baptista Lucio, P. (2014). METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION (SEXTA). Mc Graw Hi. [https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-](https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf)

[Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf](https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf)

Hurtado Mora, E. E., Medina León, A., Ruilova Cueva, M. B., & Flores Verdezoto, K. L. (2024). Gamificación como estrategia didáctica en la asignatura Estudios Sociales de décimo año de Educación Básica. *Journal of Science and Reserach*, 9(1), 44-64. <http://revistas.utb.edu.ec/index.phd>



- Jiménez, H., & Miriam, A. (2015). Una mirada reflexiva sobre las TIC en Educación Superior. *Revista electrónica de investigación educativa*, 17(1), 1–4. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412015000100011
- Johnson, D., & Johnson, R. (2014). Using technology to revolutionize cooperative learning: an opinion *Frontiers in Psychology*, 3(5), 1156–1156. <https://n9.cl/nu37u>
- Juca Maldonado, F., Carrión González, J., & Juca Abril, A. (2020). B-learning y Moodle como estrategia en la educación universitaria. *Conrado*, 16(76), 215–220. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=s199086442020000500215&script=sci_arttext&tln_g=en
- Lázaro, D., & Reyes, M. (2010). Moodle, una plataforma formativa con gran proyección en los nuevos modelos de enseñanza. *didáctica, innovación y multimedia*, 19, 0001–0014. <https://ddd.uab.cat/record/64930>
- Maliza Muñoz, W. F. (2023). Aprendizaje autónomo en Moodle [Master's thesis, Babahoyo: UTB, 2023]. <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/13683/C-UTB-CEPOS-TIE-000065.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Maliza Muñoz, W. F., Medina León, A., Medina Nogueira, Y. E., Vera Mora, G. (2020). Moodle: Entorno Virtual para el fortalecimiento del aprendizaje autónomo. *Uniandes Episteme*, 8(1), 137-152. <https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/EPISTEME/article/view/1971>
- Mariño, S. I., Alfonzo, P. L., & Godoy, M. V. (2020). Medidas de Accesibilidad Web en una Plataforma Educativa. *European Scientific Journal*, 16(01), 12-20. https://click.endnote.com/viewer?doi=10.19044%2Fesj.2020.v16n1p11&token=WzQyODc5NzEsIjEwLjE5MDQ0L2Vzai4yMDIwLnYxNm4xcDExIl0.zAwFyrH6_YNH HcvW9vcJwqvIYT4
- Martí Contreras, O. (2013). *Moodle para docentes*. Editorial CEP, S.L. <https://elibro.net/es/ereader/ube/50620?page=8>
- Martínez Cabrera, F. (1987). El método inductivo (Doctoral dissertation, Universidad Autónoma de Nuevo León).
- Martínez, J.; Rimm, S. (1985). *Cuestionarios de creatividad*. Madrid: SanPío X. <https://www.redalyc.org/pdf/3498/349832311016.pdf>

- MINEDUC. (2020). ACUERDO Nro. MINEDUC-MINEDUC-2021-00013-A M. D. EDUCACION. QUITO-ECUADOR, QUITO. 7 pp. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/03/MINEDUC-MINEDUC-2021-00013-A.pdf>
<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/03/MINEDUC-MINEDUC-2021-00013-A.pdf>
- Ministerio de Educación. (2018). Currículo de Educación Cultural y Artística. Quito: MINEDUC <https://educacion.gob.ec/educacion-cultural-y-artistica/>
- Moodle. (2022). Características de Moodle 3.9 - MoodleDocs. https://docs.moodle.org/all/es/Caracter%C3%ADsticas_de_Moodle_3.9
- Morales, F. (2020). Conozca 3 tipos de investigación: Descriptiva, Exploratoria y Explicativa., 11(3, 25-32). <https://www.studocu.com/es-mx/document/tecnologico-de-estudios-superiores-de-ecatepec/taller-de-investigacion/tipos-de-investigacion/17431755>
- Moreira Sánchez, P. (2019). Las TIC en el aprendizaje significativo y su rol en el desarrollo cognitivo de los adolescentes. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 4(2), 1-14. <https://doi.org/10.33936/rehuso.v4i2.2124>
- Navarro, R. E. (2003). El rendimiento académico: concepto, investigación y desarrollo. REICE. *Revista Iberoamericana sobre calidad, eficacia y cambio en educación*, 1(2), 0. <https://www.redalyc.org/pdf/551/55110208.pdf>
- Navarro, R. E. (2003). Factores asociados al rendimiento académico. *Revista iberoamericana de Educación*, 33(1), 1-20. <https://rieoei.org/historico/investigacion/512Edel.PDF>
- Nieto, E. (2018). TIPOS DE INVESTIGACION. www.studocu.com. <https://www.studocu.com/pe/document/universidad-tecnologica-del-peru/calculo-aplicado-a-la-fisica-1/esteban-nieto-n-2018-tipos-de-investigacion/64165903>
- Palacio, P. A. S., Múnera, M. V., & Vásquez, D. A. L. (2018). Las herramientas y recursos digitales para mejorar los niveles de literacidad y el rendimiento académico de los estudiantes de primaria. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 1(54), 184-198 <https://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/990/1438>
- Parra, C. (2012). TIC, conocimiento, educación y competencias tecnológicas en la formación de maestros. *Nómadas*, 36(1), 145-159. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3964185>



- Peláez, A., Rodríguez, J., Ramírez, S., Pérez, L., Vázquez, A., & González, L. (2013). *La entrevista*. [Universidad autónoma de México. En línea] https://www.academia.edu/28830090/LA_ENTREVISTA_pdf
- Peña, M. O. (2014). *La plataforma Moodle: características y utilización*. Università degli Studi di Perugia, 913, 921. https://scholar.google.it/citations?view_op=view_citation&hl=es&user=RIAjW38AAAJ&citation_for_view=RIAjW38AAAJ:2osOgNQ5qMEC
- Plano, Y. R., González, R. C., González, K. V., & Torres, M. A. G. (2020). Estudio de los principales beneficios del uso de la Gamificación en las plataformas educativas. *Serie Científica de la Universidad de las Ciencias Informáticas*, 13(6), 158-178. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8590288>
- Quiroz Martínez, M. Á., Mora Mora, J., Medina Gruezo, J., & Leyva Vázquez, M. Y. (2020). Modelos causales como ayuda a la comprensión de sistemas complejos: análisis de los factores críticos de éxito en el desarrollo de chatbots. *Revista Universidad y Sociedad*, 12(4), 64-72. <https://pure.ups.edu.ec/es/publications/modelos-causales-como-ayuda-a-la-comprensi%C3%B3n-de-sistemas-complejo>
- Quizhpi Sinchi, H. C. (2023). *Herramientas digitales relacionadas con las destrezas del área de Educación Cultural y Artística* [Master's thesis, Universidad del Azuay]. <https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/13139/1/18664.pdf>
- Redondo Rojo, J. M. (1997). La dinámica escolar: de la diferencia a la desigualdad. *Revista De Psicología*, 6 (1), 7–18. <https://doi.org/10.5354/0719-0581.1997.18656>
- Reglamento a la Ley Orgánica de Educación Intercultural. (2023, 02 de febrero). Artículo 51 Titulo II, Registro Oficial Suplemento. https://www.evaluacion.gob.ec/wp-content/uploads/lotaip/2023/Anexos_Marzo_2023/a/RGLOEI.pdf
- Rengifo Ávila, G. K., & Espinoza Freire, E. E. (2019). Estudio sobre los problemas en la educación ecuatoriana y políticas educativas, 1990-2018. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 2 (3), 175-182. <https://doi.org/https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6732755>
- Rodríguez Pérez, I., & Madrigal Arroyo, A. (2016). Rendimiento académico y estrategias de aprendizaje. *Revista de Docencia e Investigación Educativa*, 2(6), 26-34



- [https://www.ecorfan.org/spain/researchjournals/Docencia e Investigacion Educativa /vol2num6/Revista de Docencia e Investigacion Educativa V2_N6.pdf#page=33](https://www.ecorfan.org/spain/researchjournals/Docencia_e_Investigacion_Educativa/vol2num6/Revista_de_Docencia_e_Investigacion_Educativa_V2_N6.pdf#page=33)
- Rodríguez, M. R. (2018). Aprendizaje con MOODLE. *Revista Multi-Ensayos*, 4(8), 18-25. <https://revistas.unan.edu.ni/index.php/Multiensayo/article/view/1477>
- Rojas Gutiérrez, W. J. (2022). La relevancia de la investigación cualitativa. *Stadium Veritatis*, 20(26), 79–97. <https://doi.org/10.35626/sv.26.2022.353>
- Román. M., Cardemil C., y Carrasco A., (2011). Enfoque Y Metodología Para Evaluar La Calidad Del Proceso Pedagógico Que Incorpora Tic En El Aula. *Revista Evaluacion Educativa*, 4(2), 9-35. https://www.researchgate.net/publication/236632530_Enfoque_y_Metodologia_para_Evaluar_la_Calidad_del_Proceso_Pedagogico_que_Incorpora_TIC_en_el_Aula
- Romero, T. A. (2006). Moodle, Unimos Mentes, Creamos Conocimiento Libre. Ponencia presentada al VI Congreso Internacional Virtual de Educación CIVE. La Palma.
- Romo, H. L. (1998). La metodología de la encuesta. *Técnicas de investigación en sociedad, cultura y comunicación*, 262(9), 33-74. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/autor?codigo=552173>
- Ros, I. (2008). Moodle, la plataforma para la enseñanza y organización escolar. *Ikastorratza, e-Revista de Didáctica 2*. 2(1), 3-12. https://www.researchgate.net/publication/28254014_Moodle_la_plataforma_para_la_ensenanza_y_organizacion_escolar
- Ruiz Domínguez, M. Á., Área Moreira, M., & Feliciano García, LA (2022). La evaluación de las políticas educativas TIC: análisis del impacto del Sistema Educativo Digital (SED). *Educar*, 58(2), 461-479. <https://doi.org/10.5565/rev/educar.1469>
- Saldarriaga, J. M., Morales, K. F., & Pulido, J. E. (2016). Evaluación de técnicas de producción accesible en cursos masivos, abiertos y en línea-MOOC. *Revista Cintex*, 21(1), 89-112 <https://revistas.pascualbravo.edu.co/index.php/cintex/article/view/11>
- Sánchez Reyes, C. E., & Calle García, X. (2019). Estrategias innovadoras en la planificación curricular, un reto de la educación contemporánea. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 4(3), 43-54. http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?pid=S2550-65872019000300043&script=sci_arttext



- Santana Tavera, K. (2022). El Uso de las TIC en la Educación. *Vida Científica Boletín Científico De La Escuela Preparatoria* No. 4, 10(19), 5-8.
<https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa4/article/view/8388>
- Silva Quiroz, J. (2011). *Diseño y moderación de entornos virtuales de aprendizaje (EVA)*: Editorial UOC. <https://elibro.net/es/ereader/ube/33530?page=32>.
- Suárez, N. y Custodio, J. (2014). Evolución de las tecnologías de información y comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Vínculos*, 11(1), 209-220.
https://click.endnote.com/viewer?doi=10.14483%2F2322939x.8028&token=WzQyODc5NzEsIjEwLjE0NDgzLzIzMjI5MzI4LjgwMjgiXQ.6SW7_PEc7KNw39Xkmc_z5R_vYdU
- Thomas. (2018). Information, Communications, and Educational Technology Standards for Students, Teachers, and School Leaders; At International Handbook of Information Technology in Primary and Secondary Education. Boston.
- Torres, M., Paz, K., y Salazar, F. G. (2019). Métodos de recolección de datos para una investigación. <http://148.202.167.116:8080/jspui/bitstream/123456789/2817/1/M%20%a9todos%20de%20recolecci%20%b3n%20de%20datos%20para%20una%20investigaci%20%b3n.pdf>
- Tramullas, J. (2020). Temas y métodos de investigación en Ciencia de la Información, 2000-2019. Revisión bibliográfica. *El profesional de la información*, 29(4), 11-30
<https://revista.profesionaldelainformacion.com/index.php/EPI/article/view/77328/60871>
- UNESCO. (2020). *Informe de seguimiento de la educación en el mundo*. Madrid: Santillana/UNESCO <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374817>
- Usiña Sulca, J. E. (2023). Recursos didácticos interactivos en Moodle, para la planificación de la enseñanza de Matemática de los estudiantes de educación básica elemental. [Maestría, Pontificia Universidad Católica del Ecuador].
<https://repositorio.puce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/352a00ee-153f-466d-80c7-89eb3277ea19/content>
- Villalobos, L. (2019). Enfoques y diseños de investigación social: cuantitativos, cualitativos, mixtos. *Revista Educación Superior*, 18(27), 96-99.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7023094>



- Vivas Escalante, A. D., & Doria Velarde, A. (2024). Plataforma moodle y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes de educación. En *Aula Virtual. Zenodo*, 5, (11), 227–242. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.10465797>
- Vizcaíno Zúñiga , P. I., Cedeño Cedeño , R. J., & Maldonado Palacios , I. A. (2023). Metodología de la investigación científica: guía práctica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 9723-9762. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7658
- Yong, E., Nagles, N., Mejía, C. & Chaparro, C. (2017). Evolución de la educación superior a distancia: desafíos y oportunidades para su gestión. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 50(1), 80-105.
<http://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/814/1332>.
- Zavala, D., Muñoz, K., & Lozano, E. (2017). Un enfoque de las competencias digitales de los docentes. *Revista Publicando*, 3(9), 330-340.
https://revistapublicando.org/revista/index.php/crv/article/view/353/pdf_219