



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

MEJORA DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL
ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE LA
ESCUELA SUPERIOR DE CARRERAS
ADMINISTRATIVAS.



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN ENTORNOS DIGITALES

TRABAJO DE TITULACIÓN

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

TEMA

**Mejora del diseño instruccional del entorno virtual de aprendizaje de la Escuela
Superior de Carreras Administrativas**

Autores:

**Vicente Napoleón Checa Calderón
Diana Mercedes Carriel Chávez**

Tutor:

PhD. Raidell Avello Martínez


ECUADOR

2025



La Universidad para todos



	UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR	MEJORA DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE LA ESCUELA SUPERIOR DE CARRERAS ADMINISTRATIVAS.
---	--	---

DEDICATORIA


El presente trabajo es dedicado a Sofía y Francisco Checa García, cuya existencia ilumina mi camino y me motiva a seguir adelante con determinación. A mi esposa Stefanía Julissa García Pérez, compañera de vida y pilar fundamental en cada desafío, por su amor inquebrantable y apoyo constante.

Vicente Napoleón Checa Calderón

Esta tesis es dedicada a Josue Guizado Carriel, quien es mi fuente de inspiración para seguir superándome. Y a mi querida madre, Clara Chávez, por su apoyo incondicional, el cual me recuerda que el verdadero éxito se construye con gratitud y dedicación.

Diana Mercedes Carriel Chávez



	UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR	MEJORA DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE LA ESCUELA SUPERIOR DE CARRERAS ADMINISTRATIVAS.
---	--	---

AGRADECIMIENTO

A DIOS, fuente inagotable de motivación y guía en nuestras vidas, por darnos la fortaleza para seguir aprendiendo y para mantener el propósito de ser cada día mejores seres humanos y profesionales en la docencia. Su luz ha iluminado nuestro camino en cada desafío, recordándonos siempre el valor del esfuerzo y la perseverancia.

A nuestros padres, por su amor incondicional y su apoyo constante, pilares fundamentales en cada paso de nuestra formación.

Al PhD. Raidell Avello, por su dedicación y excelencia como tutor, cuyo conocimiento y orientación han sido clave en este camino de investigación y trabajo de tesis.

Y a la Lcda. Martha Atocha, por ser el vínculo que nos guía con sabiduría y compromiso en nuestro aprendizaje durante esta maestría y en el avance de esta tesis.

A todos, nuestro más profundo agradecimiento.


Vicente Napoleón Checa Calderón

Diana Mercedes Carriel Chávez



La Universidad para todos



	UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR	MEJORA DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE LA ESCUELA SUPERIOR DE CARRERAS ADMINISTRATIVAS.
---	--	---

RESUMEN

El entorno virtual de aprendizaje de la Escuela Superior de Carreras Administrativas carece de una estructura pedagógica adecuada, lo cual afecta a la calidad del proceso enseñanza-aprendizaje de los estudiantes. La investigación buscó mejorar el diseño instruccional del entorno virtual de aprendizaje, fundamentándose en un modelo metodológico que optimice los procesos de enseñanza y aprendizaje.


Para lograr las metas propuestas, se establecieron cuatro objetivos específicos, en los que se analizaron modelos efectivos de entornos virtuales, se diagnosticó la situación actual, se formularon mejoras alineadas con las necesidades de los estudiantes y se validó la propuesta con expertos. La metodología aplicada combinó la observación directa en el entorno virtual de aprendizaje, entrevistas al rector y docente de la materia analizada y una encuesta realizada a una muestra de estudiantes. Los resultados revelaron deficiencias en la organización de los contenidos, escasa interactividad, ausencia de rúbricas de evaluación y falta de motivación para la participación de estudiantes. Más allá de que el entorno virtual permite el uso de herramientas útiles, su implementación es limitada y poco estratégica.

Como solución, se propuso mejorar el diseño instruccional basado en el modelo ADDIE, priorizando una estructura clara, con recursos interactivos y evaluaciones bien definidas; este enfoque garantiza un aprendizaje más efectivo y dinámico.

La presente investigación evidenció que la optimización del entorno virtual de aprendizaje impactará positivamente en la formación de los estudiantes, promoviendo la participación y mejorando la calidad de enseñanza. El trabajo investigativo sienta las bases para futuras mejoras, brindando un modelo de referencia para el desarrollo de entornos virtuales más eficientes en educación superior.

Palabras claves: Entorno virtual de aprendizaje, Diseño instruccional, Modelo ADDIE, Calidad de la enseñanza.



	UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR	MEJORA DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE LA ESCUELA SUPERIOR DE CARRERAS ADMINISTRATIVAS.
---	--	---

ABSTRACT

The School of Administrative Careers' virtual learning environment lacks an adequate pedagogical structure, which affects the quality of the students' teaching-learning process. The research sought to improve the instructional design of the virtual learning environment, based on a methodological model that optimizes the teaching and learning processes.


To achieve the proposed goals, four specific objectives were established. These objectives included analyzing effective models of virtual environments, diagnosing the current situation, formulating improvements aligned with student needs, and validating the proposal with experts. The methodology applied combined direct observation in the virtual learning environment, interviews with the principal and instructor of the subject analyzed, and a survey conducted with a sample of students. The results revealed deficiencies in content organization, limited interactivity, a lack of evaluation rubrics, and a lack of motivation for student participation. While the virtual environment allows for the use of useful tools, their implementation is limited and lacking in strategic planning.

As a solution, we proposed improving instructional design based on the ADDIE model, prioritizing a clear structure with interactive resources and well-defined assessments; this approach ensures more effective and dynamic learning.

This research demonstrates that optimizing the virtual learning environment will positively impact student development, promoting participation and improving teaching quality. This research lays the groundwork for future improvements, providing a reference model for the development of more efficient virtual environments in higher education.

Keywords: Virtual learning environment, Instructional design, ADDIE model, Teaching quality.



	UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR	MEJORA DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE LA ESCUELA SUPERIOR DE CARRERAS ADMINISTRATIVAS.
---	--	---

INDICE GENERAL

PORTADA

FICHA SENESCYT PARA EL REPOSITORIO

COPIA DEL INFORME DE SIMILITUD (ANTIPLAGIO)

CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS DE AUTORES

AVAL DEL TUTOR DE LA TESIS

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

RESUMEN

ABSTRACT

INTRODUCCION.....	1
Presentación y contextualización.....	1
Justificación del problema	1
Planteamiento del problema.....	2
Problema científico.....	4
Precisión del tema	4
Objeto de investigación.....	4
Planteamientos hipotéticos, (idea a defender)	5
Declaración de las variables de la investigación a declarar	5
Objetivo general.....	5
Objetivos específicos	5
Métodos a emplear.....	6
Métodos Teóricos.....	6



Métodos Empíricos	7
Método matemático /Estadístico	8
Población y muestra.....	8
Declaración del tipo de investigación	9
Principales aportes	9
Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica	9
Descripción de los capítulos	10
1. MARCO TEÓRICO.....	12
1.1. Teorías del aprendizaje relacionadas con el entorno virtual de aprendizaje	12
1.1.1 El constructivismo en los entornos virtuales de aprendizaje.....	13
1.1.2 El aprendizaje social en los entornos virtuales de aprendizaje.....	15
1.1.3 El conductismo en los entornos virtuales de aprendizaje.	17
1.1.4 El aprendizaje autónomo en los entornos virtuales de aprendizaje.	18
1.2. El diseño instruccional del entorno virtual de aprendizaje.....	19
1.3. Planificación de objetivos de aprendizaje.	22
1.4. Modelos del diseño instruccional de los entornos virtuales de aprendizaje.	24
1.4.1 Modelo SAM	25
1.4.2 Modelo DUA	26
1.4.3 Modelo ADDIE	26
1.5. Aplicación de los modelos instruccionales en el entorno virtual de aprendizaje.	27
1.5.1 Aplicación del Modelo ADDIE.....	28
1.6. Proceso enseñanza-aprendizaje en los entornos virtuales de aprendizaje.	30
1.6.1 Componentes del proceso enseñanza aprendizaje en entornos virtuales de aprendizaje.	32
1.6.2 Roles de estudiantes y docentes en los entornos virtuales de aprendizaje	33
1.6.3 Importancia de la interacción y retroalimentación.	35
1.6.4 Formas de evaluación en entornos virtuales de aprendizaje.....	35
1.7. Bases legales de la investigación.....	37
2. METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO.....	40



2.1.	Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías.	40
2.1.1	Variable independiente	40
2.1.2	Variable dependiente	42
2.2.	Enfoque de la investigación.....	44
2.3.	Alcance de la investigación	45
2.4.	Declaración y justificación del tipo de investigación.	45
2.5.	Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de la investigación.	46
2.6.	Instrumentos derivados de la metodología seleccionada.....	47
2.7.	Delimitación de la población y muestra.	48
2.8.	Estrategia metodológica de investigación.	49
2.9.	Descripción metodológica.	49
2.10.	Presentación de los resultados del estudio diagnóstico.	50
2.10.1	Informe de la entrevista al rector de la institución.	50
2.10.2	Informe por observación directa en la plataforma.....	53
2.10.3	Informe de encuesta realizada a estudiantes.....	58
2.10.4	Informe de la entrevista al profesor de la materia “Utilitarios”.	70
2.10.5	Conclusiones del diagnóstico.	72
3.	PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA	75
3.1.	Presentación.....	75
3.2.	Objetivos de la propuesta	76
3.2.1	Objetivo general de la propuesta	76
3.2.2	Objetivos específicos de la propuesta.....	76
3.3.	Fundamentación.....	76
3.4.	Justificación de la propuesta.....	79
3.5.	Características y estructura de la propuesta.....	80
3.6.	Desarrollo de fases ADDIE	80
3.6.1	Fase de: ANÁLISIS.....	80
3.6.2	Fase de: DISEÑO	82
3.6.3	Fase de: DESARROLLO.....	84



3.6.4	Fase de: IMPLEMENTACIÓN	86
3.6.5	Fase de: EVALUACIÓN.....	89
3.7.	Estructura del diseño instruccional ADDIE	92
3.8.	Requisitos de la aplicación del entorno virtual de aprendizaje	93
3.9.	Validación por Expertos	94
3.9.1	Forma en que se medirán los resultados para valorar la efectividad de la propuesta 94	
3.9.2	Análisis de la validación por expertos del diseño instruccional ADDIE.	88
4.	CONCLUSIONES	90
5.	RECOMENDACIONES	92




INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Operacionalización de la variable independiente	40
Tabla 2. Operacionalización de la variable dependiente	42
Tabla 3. Diagnóstico de necesidades institucionales	81
Tabla 4. Recursos para el diseño del aula virtual Utilitarios	81
Tabla 5. Mapa de la estructura propuesta	82
Tabla 6. Software para el diseño del aula virtual.....	83
Tabla 7. Estructura Instruccional de Bienvenida.....	84
Tabla 8. Sección de Unidades del Aula Virtual Utilitarios	85
Tabla 9. Rúbrica de evaluación formativa.....	90
Tabla 10. Diseño de rúbrica para evaluación sumativa del entorno virtual.....	90
Tabla 11. Forma de medición de resultados de la propuesta.....	94
Tabla 12. Rúbrica de validación por expertos	88

INDICE DE FIGURAS

Figura 1. Teorías del aprendizaje	13
Figura 2. Elementos fundamentales del diseño instruccional	20
Figura 3. Modelos del diseño instruccional.....	24
Figura 4. Evaluación del entorno virtual de aprendizaje	36
Figura 5. Entorno virtual de aprendizaje de Utilitarios.	54
Figura 6. Estructura de unidades materia. Utilitarios	55
Figura 7. Sección final del entorno virtual de aprendizaje. Utilitarios.....	56
Figura 8. Facilidad de navegación en el entorno virtual de aprendizaje	59
Figura 9. Recursos y herramientas claras en entorno virtual.....	59
Figura 10. Dificultades técnicas en entorno virtual.....	60
Figura 11. Fomento de participación con recursos interactivos	61
Figura 12. Efectividad en comunicación en entorno virtual.....	61
Figura 13. Motivación en el entorno virtual	62
Figura 14. Materiales adecuados para el aprendizaje	63
Figura 15. Claridad y comprensión en recursos de aprendizaje	63
Figura 16. Contenidos con estándares de calidad académica.....	64
Figura 17. Promueve el alcance de objetivos de aprendizaje	64
Figura 18. Mejora en habilidades y conocimientos.....	65
Figura 19. Facilita aprendizaje autónomo	65
Figura 20. Fomento de mayor capacidad del entorno virtual	66
Figura 21. Percepción para aumento de contenidos y actividades	67
Figura 22. Percepción de actualización y funcionalidad	67
Figura 23. Características del aula virtual de Utilitarios	78
Figura 24. Esquema de propuesta ADDIE	80
Figura 25. Propuesta de portada de bienvenida al aula virtual de Utilitarios.....	87
Figura 26. Diseño de unidades de trabajo del curso de Utilitarios	88
Figura 27. Estructura de la propuesta del diseño instruccional ADDIE.....	92
Figura 28 Validación por expertos del diseño instruccional ADDIE.....	88

	UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR	MEJORA DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE LA ESCUELA SUPERIOR DE CARRERAS ADMINISTRATIVAS.
---	--	---

LISTADO DE ANEXOS

Anexo N.º 1: Reunión para proponer tema de tesis en la Escuela Superior de Carreras Administrativas.

Anexo N.º 2: Entrevista al Rector de la Escuela Superior de Carreras Administrativas.

Anexo N.º 3: Entrevista al profesor de la materia utilitarios.

Anexo N.º 4: Entrevista al profesor de Utilitarios de la Escuela Superior de Carreras Administrativas.

Anexo N.º 5: Presentación del entorno virtual de aprendizaje aplicado en la institución y entrega de usuario y clave.

Anexo N.º 6: Imagen de Google form, herramienta con la cual se aplicó la encuesta a los estudiantes.


Anexo N.º 7: Validación de experto en educación online

Anexo N.º 8: Validación de experto en Diseño de Entornos Virtuales de Aprendizaje

Anexo N.º 9: Validación de experto en Comunicación.

Anexo N.º 10: Registro del tribunal de proyecto de titulación



	UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR	MEJORA DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE LA ESCUELA SUPERIOR DE CARRERAS ADMINISTRATIVAS.
---	--	---

INTRODUCCION


Presentación y contextualización

El entorno virtual de aprendizaje de la Escuela Superior de Carreras Administrativas, es una herramienta clave para fomentar una mejor educación online, especialmente en un contexto donde la formación a distancia va tomando mayor relevancia. Sin embargo, el diseño instruccional demuestra áreas de oportunidad para mejora, sobre lo cual se debe trabajar en pro de optimizar la calidad del aprendizaje y la satisfacción de estudiante y docentes. Este trabajo propone la mejora de dicho diseño instruccional, implementando un enfoque metodológico que defina una estructura más pedagógica y tecnológica, así como procesos de enseñanza-aprendizaje que se despeguen de ambigüedades educativas. La investigación busca atender las necesidades específicas de la educación virtual en la institución sujeto de estudio y fortalecer su oferta educativa virtual.

Justificación del problema

La presente investigación pretende analizar el entorno virtual de aprendizaje y plantear mejoras en la enseñanza de la modalidad virtual de estudios de la Escuela Superior de Carreras Administrativas. Se busca desarrollar una propuesta de intervención que permita:

- Promover la participación activa e interacción de los estudiantes en educación virtual para promover un mejor proceso de aprendizaje en clases.
- Facilitar el aprendizaje significativo a través de clases virtuales implementando material didáctico innovador.
- Personalizar el aprendizaje en clases de las clases virtuales mediante la evaluación continua y el apoyo individualizado a los estudiantes.
- Aprovechar al máximo el potencial de las tecnologías educativas para crear un entorno de aprendizaje virtual más dinámico y efectivo.

	UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR	MEJORA DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE LA ESCUELA SUPERIOR DE CARRERAS ADMINISTRATIVAS.
---	--	---


- La investigación a desarrollar, pretende contribuir a la mejora de la calidad del proceso educativo, a través del desarrollo de una propuesta que responda a las necesidades de los estudiantes y se aproveche las ventajas del entorno virtual.

Planteamiento del problema

La modalidad de estudios virtual de la Escuela Superior de Carreras Administrativas, es una oferta académica de pregrado que está estructurado para trabajar identificando grupos de maestros. Por un lado, están los maestros autores que son los profesores que generan los contenidos de la materia dentro del entorno virtual de aprendizaje, y por otro lado está el maestro tutor, quien tiene el rol de impartir la clase síncrona por medio de zoom.

En dicha situación se pueden presentar brechas entre los contenidos generados por el maestro autor y la forma en cómo puede plantear el proceso enseñanza-aprendizaje que implementa el maestro tutor. Por lo cual, se presentan las razones de la brecha, que se fundamentan en:

- **Diferencias en estilos de enseñanza:** Los maestros autores y tutores pueden tener diferentes estilos de enseñanza, lo que puede afectar la forma en que se imparten las clases.
- **Falta de comunicación:** Puede haber una falta de comunicación entre los maestros autores y tutores, lo que puede generar una descoordinación en la entrega de los contenidos.
- **Flexibilidad del modelo:** El modelo de enseñanza virtual de la Escuela Superior de Carreras Administrativas, permite cierta flexibilidad a los maestros tutores en la forma en que imparten las clases, lo que puede generar diferencias en el proceso enseñanza-aprendizaje.


	UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR	MEJORA DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE LA ESCUELA SUPERIOR DE CARRERAS ADMINISTRATIVAS.
---	--	---

Las consecuencias de la brecha, son las siguientes:

- **Inconsistencia en el aprendizaje:** Los estudiantes pueden experimentar una falta de coherencia en el aprendizaje si el contenido del entorno virtual de aprendizaje no corresponde con las clases sincrónicas.
- **Confusión:** Los estudiantes pueden sentir confusión si los métodos de enseñanza del maestro autor y el tutor son muy diferentes.
- **Desmotivación:** La falta de coherencia y la confusión pueden desmotivar a los estudiantes.

En el desarrollo de contenidos, también se podrá evaluar la diversidad de recursos tecnológicos y cómo su presencia o ausencia influye en la forma en que el estudiante va aprendiendo. Las situaciones descritas anteriormente generan las siguientes manifestaciones que afectan el desarrollo del proceso educativo, entre ellas:

- **Falta de una plataforma virtual integral:** la Escuela Superior de Carreras Administrativas carece de una plataforma virtual que integre de manera eficiente los recursos educativos, las actividades de aprendizaje y la evaluación.
- **Bajo uso de las herramientas tecnológicas:** existe una escasa utilización de las herramientas tecnológicas disponibles por parte de los docentes y estudiantes.
- **Metodologías de enseñanza tradicionales:** predominan las metodologías de enseñanza tradicionales, centradas en el docente, con poca participación activa del estudiante con recursos tecnológicos.
- **Limitado acceso a recursos educativos:** los estudiantes no tienen acceso a una amplia variedad de recursos educativos digitales actualizados y relevantes.
- **Necesidades de formación:** docentes y estudiantes requieren formación en el uso de las tecnologías educativas y en metodologías de enseñanza innovadoras.

	UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR	MEJORA DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE LA ESCUELA SUPERIOR DE CARRERAS ADMINISTRATIVAS.
---	--	--

Problema científico

¿Cómo contribuir a mejorar el diseño instruccional del entorno virtual de aprendizaje en el proceso enseñanza de la modalidad de estudios online de la Escuela Superior de Carreras Administrativas?

Precisión del tema


El tema del proyecto de investigación es “Mejora del diseño instruccional del entorno virtual de aprendizaje de la Escuela Superior de Carreras Administrativas”, para lo cual se precisa el análisis de las siguientes sujetos y aspectos:

Unidad de análisis: Estudiantes, profesores y recursos utilizados en el entorno virtual de aprendizaje de la Escuela Superior de Carreras Administrativas.

El proyecto esta direccionado a mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje en la modalidad de estudios online a través de la propuesta de un nuevo diseño instruccional del entorno virtual de aprendizaje utilizado en el programa de estudios. Por lo cual, es importante destacar que se sigue la línea de investigación de “diseño y desarrollo del curso de educación virtual”.

Objeto de investigación

El objeto de la investigación se refiere al aspecto o fenómeno que se desea estudiar y comprender en profundidad. En este caso, el objeto de la investigación es el diseño instruccional del entorno virtual de aprendizaje de la Escuela Superior de Carreras Administrativas.

	UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR	MEJORA DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE LA ESCUELA SUPERIOR DE CARRERAS ADMINISTRATIVAS.
---	--	---

Planteamientos hipotéticos, (idea a defender)

Si se implementa un nuevo diseño instruccional de entorno virtual de aprendizaje se logrará una mejora en la calidad de la enseñanza en la modalidad virtual de estudios de la Escuela Superior de Carreras Administrativas.

Declaración de las variables de la investigación a declarar

Para el presente trabajo académico se establecen las siguientes variables:

Variable independiente: Diseño instruccional del entorno virtual de aprendizaje.

Variable dependiente: La calidad de la enseñanza en el entorno virtual de aprendizaje.


Objetivo general

Proponer un nuevo diseño instruccional del entorno virtual de aprendizaje para la Escuela Superior de Carreras Administrativas, fundamentado en un modelo metodológico, para optimizar la calidad de la enseñanza.

Objetivos específicos

Los siguientes son los objetivos específicos del trabajo investigativo:

- 1.- Elaborar un marco teórico que identifique los componentes del diseño de los entornos virtuales de aprendizaje más utilizados en la modalidad de estudios online en instituciones de pregrado similares a la Escuela Superior de Carreras Administrativas.
- 2.- Diagnosticar la situación actual del diseño del entorno virtual de aprendizaje en la modalidad de estudios online de la Escuela Superior de Carreras Administrativas.
- 3.- Formular mejoras al diseño instruccional del entorno virtual de aprendizaje en función de las necesidades de los estudiantes y de la modalidad de estudios online de la Escuela Superior de Carreras Administrativas.

	UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR	MEJORA DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE LA ESCUELA SUPERIOR DE CARRERAS ADMINISTRATIVAS.
---	--	---

4.- Validar a través de criterio de expertos las mejoras al diseño instruccional del entorno virtual de aprendizaje para optimizar la calidad de la enseñanza en la modalidad de estudios online de la Escuela Superior de Carreras Administrativas.

Métodos a emplear

La aplicación de cada método se enfoca en alcanzar la consecución de cada objetivo específico, lo cual tenemos los siguientes métodos a emplear:


Métodos Teóricos

En el presente trabajo académico se establecerá el método teórico, el cual permite describir las relaciones esenciales del objeto de investigación, cumpliendo con la construcción del conocimiento a través de la interpretación conceptual de los datos y el desarrollo de teorías.

El método teórico de análisis – síntesis, es fundamental en el desarrollo de la investigación, debido a que permitirá el análisis de objeto de estudio, el cual debe ser descompuesto en las partes que lo constituyen, para a posterior integrar las partes para el estudio del objeto en su totalidad.

Es de gran beneficio por que nos permite tener argumentos válidos para poder elaborar el marco teórico, planteado en el primer objetivo específico de la investigación, pues permite alcanzar un conocimiento profundo del objeto de estudio; además facilita la identificación de las relaciones entre las partes del objeto de estudio.

La aplicación del método teórico de enfoque sistémico-estructural-funcional, es también de gran importancia para su aplicación, pues nos permite establecer los vínculos entre los fundamentos teóricos y la propuesta metodológica educativa en el desarrollo de la investigación, esto es debido a que el método en mención nos permite realizar un estudio del objeto de investigación como un sistema con sus partes interconectadas y sus funciones.

	UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR	MEJORA DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE LA ESCUELA SUPERIOR DE CARRERAS ADMINISTRATIVAS.
---	--	---

Por lo tanto, permitirá conocer las partes del objeto, la relación de las partes, sus funcionamientos y la interacción entre las partes que lo componen, generando una comprensión holística del objeto de estudio. El método se aplica para alcanzar el tercer objetivo específico, que direcciona a formular las mejoras del diseño instruccional del entorno virtual de aprendizaje, identificando la relación entre las partes de estudio y su correcto funcionamiento.

Métodos Empíricos

En el presente trabajo investigativo, es necesario aplicar los métodos empíricos de investigación, pues permite colocar en contacto el objeto de investigación con los fenómenos reales de la problemática de estudio, proporcionando argumentos para la construcción de conocimientos y conduce a la verificación de interrogantes formuladas.

El desarrollo del método empírico permitirá alcanzar el segundo objetivo específico, pues se pretende determinar un diagnóstico de la situación actual del diseño de los entornos virtuales de aprendizaje, para lo cual es necesario aplicar el método de observación, la encuesta a estudiantes de la modalidad de estudios online y la entrevista al profesor de la materia utilitarios, docente que el rector de la institución designo para que nos colabore.

El método de observación es un elemento fundamental de todo proceso de investigación, debido a que el investigador se apoya en este método para obtener mayor número de datos y apreciar directamente de la situación que se investiga y se analiza.

La encuesta es fundamental para consultar a los estudiantes de la muestra de estudio, para obtener información directa del tema de investigación, lo cual puede enriquecer y respaldar los argumentos del trabajo investigativo. Además, permite contextualizar el problema de investigación dentro de un análisis más amplio, al obtener el criterio y la percepción de un grupo de personas que representan a la población de estudios.

Es necesario implementar una entrevista direccionada al profesor que crea los entornos virtuales de aprendizaje, pues su criterio nos permitirá ayudar a recopilar información detallada sobre los temas específicos relacionados con la enseñanza – aprendizaje a través del entorno virtual de aprendizaje.

El maestro de la materia utilitarios ha creado entornos virtuales de aprendizaje y ha impartido clases virtuales en la Escuela Superior de Carreras Administrativas, está en capacidad de analizar el modelo actual del diseño instruccional y opinar al respecto.

La implementación del método por criterio de expertos es fundamental para alcanzar el cuarto objetivo específico, que es la validación del nuevo diseño instruccional de entornos virtuales de aprendizaje propuesto para la Escuela Superior de Carreras Administrativas; este método nos permite obtener información de un grupo de expertos para identificar su análisis y discernimientos de alta calidad de fuentes confiables con diferentes perspectivas con respecto a lo desarrollado de lo propuesto en la tesis.


Método matemático /Estadístico

La necesidad de aplicar el método matemático/estadístico, es debido a que al aplicar las encuestas se debe realizar un análisis porcentual de los resultados para obtener conclusiones. El método permitirá tener una visión general de los resultados de la encuesta e identificar tendencias y patrones de los datos; con ello se contribuye al alcance del objetivo específico dos.

Población y muestra

Para el desarrollo de la investigación se ha definido como población de estudio a los estudiantes registrados en la modalidad de estudios online de la Escuela Superior de Carreras Administrativas en el primer trimestre del 2024, el cual asciende a 189 estudiantes.

Para establecer una muestra de estudio se utilizará la técnica del muestreo no probabilístico por conveniencia, debido a que se eligen los participantes según la accesibilidad y disponibilidad indicada por la autoridad. La muestra de estudio se tomó por los 19 estudiantes de la materia utilitarios que la institución educativa nos indicó que sería la base de análisis relacionada al maestro que mejor desempeño demuestra en responsabilidad y desarrollo de avances en informática.

 <p data-bbox="485 138 662 212">UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR</p>	<p data-bbox="678 117 1321 247">MEJORA DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE LA ESCUELA SUPERIOR DE CARRERAS ADMINISTRATIVAS.</p>
---	---

Declaración del tipo de investigación

Se desarrollará la investigación descriptiva pues se puntualizará en detallar la naturaleza del problema a investigar y analizar datos que permitan dar solución al problema a investigar.

Principales aportes

La presente investigación ofrece como aporte principal, un modelo de mejora del diseño instruccional del entorno virtual de aprendizaje de la Escuela Superior de Carreras Administrativas, fundamentado en el enfoque sistemático del modelo ADDIE. Con lo cual, se contribuye a la optimización de los procesos pedagógicos y tecnológicos, el planteamiento de un diseño de estrategias didácticas más efectivas y alineadas con las necesidades de estudiantes y docentes para el fortalecimiento de la calidad educativa del entorno virtual de la institución educativa sujeta de estudio.

Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica

La educación evoluciona a pasos agigantados, y la modalidad online de estudios de la Escuela Superior de Carreras Administrativas, no es la excepción. El proponer mejoras en el diseño instruccional en esta modalidad de estudios, abre las puertas a una educación de calidad, más atractiva, interactiva y personalizada para los estudiantes.

Los Entornos Virtuales de Aprendizaje, son la piedra angular de este nuevo enfoque, debido a que le permite a los estudiantes, aprender a su propio ritmo y desde cualquier lugar, brindando accesibilidad a la educación a personas con diferentes necesidades, horarios y estilos de aprendizaje.

Esta flexibilidad rompe las barreras tradicionales del aula, democratizando el acceso al conocimiento. Las sociedades modernas exigen una educación que se adapte a las necesidades y estilos de aprendizaje de cada individuo.

La demanda de educación flexible aumenta día a día, impulsada por la necesidad de brindar oportunidades de aprendizaje a personas con diferentes realidades y objetivos. Los Entornos Virtuales de Aprendizaje emergen como una respuesta a esta demanda, ofreciendo una alternativa flexible que permite a los estudiantes aprender a su propio ritmo, desde cualquier lugar y en cualquier momento.

También rompe las barreras del tiempo y el espacio, para personas en zonas rurales, con discapacidades o con limitaciones de tiempo. El diseño instruccional tradicional se encuentra en un proceso de transformación, impulsado por la necesidad de brindar una experiencia de aprendizaje más efectiva, atractiva y personalizada.


Las mejoras en el diseño instruccional a aplicar en la institución sujeto de investigación, se basa en tres pilares fundamentales: el uso de tecnologías emergentes, un enfoque centrado en el estudiante y la implementación de metodologías de aprendizaje innovadoras.

La implementación de las mejoras en el diseño instruccional para la modalidad de estudios online de la Escuela Superior de Carreras Administrativas, puede tener un impacto positivo en la calidad de la educación, el acceso a la educación y la preparación de los estudiantes para el mercado laboral.

Descripción de los capítulos

En el capítulo N. °1, constan los fundamentos de la investigación como las teorías de aprendizaje, diseños y modelos instruccionales; entornos virtuales de aprendizaje, proceso de enseñanza – aprendizaje y bases legales de la investigación; esto permitió a los investigadores que en base a las teorías y modelos desarrollen la investigación aplicando en el contexto educativo.

El capítulo N.º 2 trata sobre la metodología para el desarrollo de la investigación, donde se realiza un estudio de diagnóstico del entorno virtual de aprendizaje de la Escuela Superior de Carreras Administrativas, en la cual se evidencia la problemática y de tal manera se orienta hacia la solución que es la propuesta de un diseño instruccional en base al modelo ADDIE.

	UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR	MEJORA DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE LA ESCUELA SUPERIOR DE CARRERAS ADMINISTRATIVAS.
---	---	---

El capítulo N.º 3 consiste en el desarrollo de la propuesta, donde constan características, estructuras y desarrollo de cada una de las fases del modelo ADDIE; así también se compone de la validación por expertos.



CAPITULO 1

1. MARCO TEÓRICO

En el contexto educativo vigente, el entorno virtual de aprendizaje se ha consolidado como una herramienta fundamental para la enseñanza y el aprendizaje. La evolución tecnológica ha dado lugar a que las instituciones educativas, como la Escuela Superior de Carreras Administrativas (ESCA), establezca la utilización de una plataforma digital que facilite el acceso a recursos educativos y fomente la interacción entre estudiantes y docentes; sin embargo, la eficacia del entorno virtual de aprendizaje depende en gran medida de un diseño instruccional adecuado que se sustente en principios pedagógicos.

Para abordar la mejora del diseño instruccional del entorno virtual de aprendizaje de la Escuela Superior de Carreras Administrativas, es importante considerar las teorías del aprendizaje relacionadas a los entornos virtuales de aprendizaje, para repotenciar las prácticas pedagógicas y tecnológicas que se implementan en el entorno virtual. Estas teorías generan una base conceptual que direcciona el desarrollo y la evaluación de estrategias educativas efectivas, generando experiencias de aprendizaje eficaces y significativas para los estudiantes.

1.1. Teorías del aprendizaje relacionadas con el entorno virtual de aprendizaje

La premura de identificar las teorías del aprendizaje, se debe a que desempeñan un rol importante en el desarrollo de entornos virtuales de aprendizaje significativo y efectivo. Este conjunto de teorías proporciona un marco que guía el diseño y la implementación de estrategias pedagógicas y tecnológicas, asegurando que los entornos virtuales de aprendizaje no solo sean herramientas de transmisión de información, sino también ambientes dinámicos que causen aprendizaje activo, el desarrollo de habilidades y la enseñanza colaborativa (Velasco, 2021).

Existen gran variedad de teorías relacionadas a los entornos virtuales de aprendizaje (EVA), dentro de las más destacas están:

Figura 1.

Teorías del aprendizaje



Fuente: (Elaboración propia)

El conjunto de teorías del aprendizaje, poseen aspectos relevantes que son de gran vinculación al desarrollo significativo en el diseño de entornos virtuales de aprendizaje (Escorza, 2020).

1.1.1 El constructivismo en los entornos virtuales de aprendizaje.

En el contexto del diseño instruccional, el constructivismo se constituye como una de las teorías del aprendizaje más relevantes; teoría propuesta por Jean Piaget y promulgada por las grandes aportaciones de Lev Vygotsky.

En el contexto del diseño instruccional, el constructivismo impulsa la idea de que el aprendizaje es un proceso activo en el cual, es el estudiante quien construye el nuevo conocimiento, basado en la interacción con el entorno y en sus experiencias previas...” Dentro de un entorno virtual de aprendizaje, esta teoría promueve la creación de acciones interactivas que fomentan el descubrimiento y la exploración, permitiendo a los alumnos, la concepción de su propio conocimiento a través de la reflexión y la praxis (Mora L. , 2019).

La teoría del constructivismo muestra un rol clave en el diseño y la implementación de los entornos virtuales de aprendizaje. Esta teoría, desarrollada por personajes influyentes en la educación como Piaget y Vygotsky, definen que el aprendizaje se constituye como un proceso activo y constructivo, donde los estudiantes amplían y generan sus conocimientos a través de la integración de nuevas experiencias con sus conocimientos previos (Valero Muñoz, 2016).

En el impulso de concebir entornos virtuales de aprendizaje, el constructivismo involucra a los estudiantes como participantes activos en el conocimiento, dejando a un lado el rol de meros receptores de información. Este enfoque requiere que los entornos virtuales proporcionen circunstancias para la exploración, el descubrimiento y la reflexión. Por lo tanto, los entornos virtuales de aprendizaje no deben presentar contenido lineal y estático, más bien deben ser diseñados para fomentar la interacción del estudiante, permitiendo al estudiante, experimentar y aplicar conceptos en escenarios diversos y situaciones prácticas (Tafur Quiroz, 2021).

El principio clave del constructivismo es la idea de que el aprendizaje se caracteriza por ser más efectivo cuando se encuentra contextualizado. Esto expresa que los entornos virtuales de aprendizaje deben contener recursos y actividades que se relacionen con situaciones de la vida real y que sean de gran relevancia para las necesidades e intereses de los estudiantes. Así, por ejemplo, se puede dar realce al uso de simuladores, estudios de casos y proyectos basados en problemas que permitan a los estudiantes, aplicar de manera autentica los conocimientos, promoviendo comprensión más profunda y transferible (Arenas, 2023).

Según Vygotsky, el aprendizaje se enriquece con la interacción social, debido a que esta interacción facilita el desarrollo de habilidades cognitivas superiores; dentro de los entornos virtuales de aprendizaje, esto se puede alcanzar mediante la instauración de espacios colaborativos, como foros de discusión, grupos de trabajo y actividades colaborativas en línea. Estas herramientas, no solo facilita la comunicación entre estudiantes y profesor, sino que además fomenta un sentido de comunidad y pertenencia, lo cual es necesario para promulgar la motivación y el compromiso del estudiantado (Castillo, 2019).

El rol del maestro en un entorno constructivista está direccionado meramente a ser un guía, más allá de solo ser el tradicional transmisor de conocimientos. En los entornos virtuales de aprendizaje, los profesores deben diseñar actividades que le permitan a los estudiantes descubrir y explorar por sí mismos los conocimientos, proporcionando apoyo y orientación en los casos que sean necesarios. Lo cual amerita, la determinación de tareas abierta y desafiantes que estimulen el pensamiento crítico, así como la provisión de la respectiva retroalimentación que ayude a los estudiantes a analizar sobre su propio proceso de aprendizaje (Almánzar Durán, 2023).

1.1.2 El aprendizaje social en los entornos virtuales de aprendizaje

La teoría del aprendizaje social promovida por Albert Bandura, es otra teoría importante, que destaca por caracterizarse en dar relevancia a la observación, la imitación y el modelado en el proceso de aprendizaje. En los entornos virtuales de aprendizaje, esta teoría es aplicada mediante la utilización de foros de discusión, videos educativos y sesiones síncronas de tutorías, donde los estudiantes logren observar y aprender de los ejemplos proporcionados por compañeros y profesores. Además, la interacción social en estos entornos de aprendizaje, fomenta un sentido de pertenencia, lo cual es fundamental para el compromiso y el empoderamiento de los conocimientos, por parte del estudiantado (Sánchez, 2019).

En los entornos virtuales, el aprendizaje social se facilita a través de múltiples herramientas y estrategias diseñadas para provocar la interacción entre estudiantes y también con el maestro. La plataforma virtual en línea, como el sistema de gestión de aprendizaje, integran funcionalidades como chats en tiempo real y talleres grupales en sesiones virtuales, que permiten a los alumnos la comunicación y colaboración, más allá de su ubicación geográfica. Estas herramientas fomentan el aprendizaje social y al mismo tiempo, permiten el aprendizaje colaborativo, para que los estudiantes puedan trabajar proyectos, compartir recursos y proporcionar retroalimentación entre pares (Mesa Rave, 2022).

El aprendizaje social en los entornos virtuales de aprendizaje, se ve fortalecido por la teoría del modelado de Bandura, que sugiere que las personas aprenden observando el comportamiento de los demás y los resultados obtenidos. En un entorno virtual, esto implica la observación de videos educativos, demostraciones en línea y ejemplos de trabajo realizados por otros estudiantes. Los maestros podrían proceder como modelos al demostrar destrezas y procesos, mientras que los estudiantes pueden aprender observando y replicando dichas demostraciones (Rodriguez Rey, 2020).

La teoría del aprendizaje social resalta el papel de la autoeficacia, la creación en la propia capacidad para realizar tareas específicas, a través de la interacción con sus pares y la participación en trabajos colaborativos, de esa manera los estudiantes logran recibir reconocimiento por sus alcances y recibir el apoyo adecuado, lo que fortalece su confianza en sus capacidades y habilidades. Este sentido de apoyo mutuo es primordial para mantener el interés y la motivación en los entornos virtuales, donde la falta de contacto presencial siempre será un desafío (Carbajal Altamirano, 2024).

La implementación de estrategias soportadas en el aprendizaje social en los entornos virtuales de aprendizaje, también requiere un cuidadoso diseño instruccional, debido a que el profesor debe diseñar actividades que fomenten actividades colaborativas y el intercambio de ideas, como estudios de caso y proyectos grupales.

Además, es necesario establecer estructuras y guías claras para las actividades diseñadas, asegurando que todos tengan la oportunidad de participar y beneficiarse de la interacción social (Martínez, 2022).

1.1.3 El conductismo en los entornos virtuales de aprendizaje.

Según la teoría del conductismo, impulsada por B.F. Skinner, esta teoría busca fomentar la aplicación de las prácticas del diseño instruccional de los entornos virtuales de aprendizaje, a partir de lo tradicional, como el refuerzo positivo y la retroalimentación inmediata, buscando efectividad en la incorporación del diseño del curso virtual. Así, por ejemplo, se repotencia la gamificación y el uso de incentivos o premios de reconocimiento en plataforma, por el logro de metas específicas que pueden aumentar la motivación y el rendimiento en los estudiantes (Águila, 2021).

La ejecución del conductismo situado en los entornos virtuales de aprendizaje manifiesta el uso de herramientas y estrategias que proporcionan refuerzo y retroalimentación, a través del uso de cuestionarios y exámenes online, que permiten a los estudiantes la obtención de comentarios inmediatos sobre su práctica. La retroalimentación es de gran relevancia en el aprendizaje conductista, ya que le permite al estudiante identificar y corregir sus falencias de manera oportuna, mejorando así la retención y reforzando el conocimiento correcto (Cubas Castillo, 2024).

Por su parte, la gamificación es otra estrategia ligada al conductismo, que se utiliza en los entornos virtuales de aprendizaje, incorporando elementos de juego dentro del proceso; al asignar recompensas como puntos, certificados e insignias, por desarrollar tareas y alcanzar metas, la gamificación fomenta en los estudiantes la participación activa del aprendizaje. Estas recompensas generan refuerzos positivos, aumentando el compromiso y la participación de los estudiantes con el contenido educativo (Pacheco, 2020).

El uso de módulos de aprendizaje, se va estructurando un sistema de gestión de aprendizaje a través del conductismo, guiando a los estudiantes a través de contenido específico de manera secuencial. Estos módulos deben incluir actividades interactivas, ejercicios prácticos y cuestionarios que proporcionan retroalimentación oportuna. Además, permiten incorporar recordatorios y plazos para que el estudiante pueda programar de manera planificada, el cumplimiento de labores y el ritmo de aprendizaje constante, promoviendo disciplina.

El conductismo en los entornos virtuales de aprendizaje se ve reflejado en la planificación de actividades que promueven prácticas de refuerzo continuo. Así, por ejemplo, los ejercicios desarrollados en simuladores online, permitiendo prácticas en escenarios muy cercanos a la realidad. Estas prácticas son fundamentales para consolidar el aprendizaje y desarrollar la competencia específicas en habilidades determinadas (Antolínez, 2020).

El entorno virtual puede utilizar análisis de datos y aplicar seguimiento del progreso para identificar las necesidades individuales de los estudiantes. Al analizar los datos para identificar el desempeño, los maestros pueden reconocer áreas en donde los estudiantes necesiten más prácticas para ajustar conocimientos. Esto asegura que el aprendizaje sea más efectivo y eficiente.

1.1.4 El aprendizaje autónomo en los entornos virtuales de aprendizaje.

Esta teoría del aprendizaje promueve la auto regulación y la responsabilidad que debe tener el estudiante para apropiarse del proceso de aprendizaje, lo cual es un factor clave en los entornos virtuales; es por ello, que siempre deben incluir recursos y herramientas que le permitan a los estudiantes planificar, regular y evaluar su propio aprendizaje, motivando así la autonomía (Madrazo, 2020).

Los entornos virtuales de aprendizaje están diseñados para infundir en el estudiante, el espíritu de autonomía en el aprendizaje a través de una variedad de herramientas y recursos que faciliten la autodirección. Por lo tanto, la implementación de la gestión adecuada del aprendizaje en plataforma, ofrecerá características como módulos de autoaprendizaje, evaluaciones autoadministradas y recursos educativos en línea que los estudiantes pueden explorar de forma independiente. Estas herramientas dan lugar a que el estudiante logre definir sus propios objetivos de aprendizaje, administrar y analizar su progreso y evaluar la comprensión del material, desarrollando así, habilidades críticas de autorregulación (Caballero-Cantu J. J.-R.-A.-M., 2023).

El entorno virtual de aprendizaje debe ser flexible, característica preponderante en el aprendizaje autónomo, para ello, se debe permitir a los estudiantes, el acceso a los materiales de estudio en cualquier momento y desde cualquier lugar. Esta accesibilidad generará un equilibrio en el estudiante, ya que muy seguramente posee más responsabilidades, como el trabajo o la vida familiar. Al adaptar su horario de estudio a sus actividades personales, el estudiante puede desarrollar mayor responsabilidad e independencia en su proceso educativo.

El rol del maestro en un entorno virtual de aprendizaje autónomo está direccionado específicamente a ser un facilitador y guía, más que el transmisor de los conocimientos. El profesor debe estar encaminado a diseñar actividades que promuevan la toma de decisiones independiente y la reflexión crítica, sin dejar de ser orientador y de proporcionar el apoyo adecuado cuando sea necesario. Por ello, se debe dominar la creación de tareas desafiantes que estimulen el pensamiento crítico, así como la provisión de retroalimentación constructiva que ayude al estudiante a reflexionar con respecto a su propio aprendizaje (Muñoz W. M., 2020).

1.2.El diseño instruccional del entorno virtual de aprendizaje.

El componente esencial para alcanzar la eficacia en los entornos virtuales de aprendizaje, es la aplicación de un diseño instruccional, debido a que proporciona una estructura

y las respectivas estrategias necesarias para promover el aprendizaje y garantizar el alcance de los objetivos educativos.

El diseño instruccional debe considerar no solo los principios pedagógicos, sino también aspectos tecnológicos que permitan la creación de experiencias de aprendizaje que promulguen interactividad, accesibilidad y elementos atractivos para los estudiantes (Buitrago-Bohórquez, 2021).

Figura 2.

Elementos fundamentales del diseño instruccional



Fuente: (Elaboración propia)

El diagnóstico de las necesidades es una etapa de inicio en el desarrollo del diseño instruccional, debido a que es necesario identificar las necesidades de los estudiantes y las condiciones en las cuales gira su aprendizaje.

Dentro de un entorno virtual de aprendizaje, es necesario identificar las competencias tecnológicas de los estudiantes, sus preferencias de aprendizaje y su acceso a la tecnología. Este análisis permite conocer en qué situación los estudiantes aprenden y en que estilos, de tal manera que los diseñadores instruccionales creen y propongan recursos y contenidos relevantes y accesibles para todos los estudiantes (Mateos, 2021).

La formulación de los objetivos es un factor clave en el diseño instruccional de los entornos virtuales de aprendizaje; estos objetivos deben ser claros, específicos, medibles, alcanzables, relevantes y definidos en el tiempo. Estas características permiten que los objetivos guíen tanto a los estudiantes como a los maestros, proporcionando una guía clara sobre lo que se pretende alcanzar al término del módulo de estudio. Para ello, es importante que estos objetivos se comuniquen desde el inicio del proceso enseñanza-aprendizaje, objetivos que deben estar alineados a las actividades y evaluaciones del módulo (González Alban, 2024).

La determinación de los contenidos es otro elemento importante; este contenido debe ser interactivo y multimodal para cautivar la atención del estudiantado e impulsar diversos estilos de aprendizaje. Por ejemplo, el contenido debería presentar recursos como videos, infografías, podcasts y simulaciones, para producir dinamismo en el aprendizaje. Además, es importante que el contenido sea accesible y alcance los estándares de accesibilidad, que garantice que la totalidad de los estudiantes, puedan participar plenamente en el entorno de aprendizaje (Fuentes Aparicio, 2021).

La selección de las experiencias de aprendizaje, permite darle interactividad y creatividad al diseño de los entornos virtuales de aprendizaje. Estos ambientes deben facilitar la interacción de estudiantes en la plataforma, la interacción del maestro con su propuesta de aprendizaje, la interacción entre estudiantes y el maestro y la interacción entre pares. Las herramientas como foros de discusión, chats en tiempo real, videoconferencias y actividades colaborativas en línea, fomentan un sentido de apoyo mutuo, lo cual motiva e impulsa el compromiso de los estudiantes.

La interactividad se ve reflejada como aprendizaje activo, en el cual los estudiantes no son solo receptores de conocimientos, sino que se convierten en protagonistas activos de su propio aprendizaje. La evaluación es el elemento final que cierra el ciclo, y debe estar conectado con los objetivos de aprendizaje, proporcionando retroalimentación constructiva y continua.

Las evaluaciones formativas como quizzes y actividades prácticas, permiten que los estudiantes sean conscientes de su propio progreso, lo cual es necesario dentro de un proceso de aprendizaje efectivo.

Las evaluaciones sumativas, como los exámenes y los proyectos finales, deben ser evaluaciones integrales que evalúen la comprensión y la aplicación de los conocimientos. Para ello, se debe estratégicamente, aprovechar las tecnologías que ofrecen los entornos virtuales de aprendizaje, promoviendo la utilización de herramientas más dinámicas e interactivas, como cuestionarios en línea, simulaciones y presentaciones multimedia (Santana Encarnación, 2024).

La personalización y la flexibilidad son beneficios significativos del diseño instruccional en los entornos virtuales de aprendizaje, pues los cursos virtuales permiten a los estudiantes aprender a su ritmo y con su propio horario, lo cual es ventajoso para aquellos con responsabilidades adicionales, como familia o trabajo. Además, los entornos virtuales de aprendizaje ofrecen caminos de aprendizaje personalizado basado en las necesidades y en el rendimiento de cada estudiante, utilizando aprendizaje adaptativo para ajustar las actividades y el contenido según las fortalezas y áreas de mejora.

El diseño del entorno virtual de aprendizaje debe considerar los elementos claves mencionados, para asegurar su eficacia; estos elementos deben acompañarse por una correcta planificación de objetivos de aprendizaje, la selección de modelos de aprendizaje y la determinación de la aplicación de los modelos instruccionales del entorno virtual de aprendizaje.

1.3. Planificación de objetivos de aprendizaje.

El punto clave en el diseño instruccional de un entorno virtual de aprendizaje es la definición de los objetivos de aprendizaje; definir objetivos claros proporciona una guía tanto para el maestro como para los estudiantes, estableciendo metas alcanzables y expectativas claras. El contenido educativo debe ser diseñado para ser atractivo y accesible, esto incluye la elaboración de material didáctico que abarque videos, textos, imágenes y actividades

interactivas; por lo tanto, debe presentarse de manera lógica y estructurada, facilitando la comprensión y la navegación del estudiante (Chicaiza Yugcha, 2023).

La selección de herramientas adecuadas mejora significativamente la experiencia de aprendizaje. Entre las herramientas más comunes se encuentran los sistemas de gestión de aprendizaje, como Moodle, que ofrece una plataforma para la administración y distribución de contenido educativo. Además, el uso de tecnologías, como foros de discusión, videoconferencias y simuladores en línea, enriquecen el proceso educativo.

La evaluación es un componente crítico del diseño instruccional, pues permite medir el progreso de los estudiantes y la efectividad de los entornos virtuales de aprendizaje. Las evaluaciones formativas, como cuestionarios y actividades en línea, proporcionan retroalimentación continua a los estudiantes, ayudándoles a identificar áreas de mejora y las evaluaciones sumativas, como exámenes y proyectos finales, miden el logro de los objetivos de aprendizaje al término de cada unidad y del módulo de estudio (Losada, 2022).

La implementación de un entorno virtual de aprendizaje requiere un enfoque sistemático y una planificación cuidadosa. Es necesario capacitar a los maestros, en el uso de las herramientas tecnológicas y en las estrategias pedagógicas convenientes para el proceso enseñanza-aprendizaje. Además, es importante recoger retroalimentación de los estudiantes y de los maestros, para identificar áreas de ajustes necesarios.

La mejora continua es un proceso iterativo que requiere la evaluación constante del entorno virtual de aprendizaje, y la implementación de cambios basados en la analítica del aprendizaje.

Esto permitirá actualizar el contenido educativo, incluir nuevas tecnologías y ajustar las estrategias pedagógicas para responder a las necesidades cambiantes de los estudiantes. El diseño instruccional de un entorno virtual de aprendizaje es un proceso complejo, para lo cual es necesario la comprensión profunda de las teorías del aprendizaje y la aplicación práctica de las mismas, a través del uso de las tecnologías innovadoras. Un entorno virtual de aprendizaje bien diseñado, puede transformar la educación, proporcionando una experiencia de aprendizaje accesible, flexible y efectivo para el alumnado (Vargas-Murillo, 2021).

El éxito de un entorno virtual de aprendizaje depende en gran proporción de la capacidad de los diseñadores instruccionales, para crear un entorno que no solo transmita conocimientos, sino que también motive y capacite a los estudiantes para convertirse en aprendices autónomos y críticos. La continua evolución de la tecnología y las prácticas educativas, ofrece oportunidades únicas para seguir mejorando y adaptando los entornos de aprendizaje en línea.

1.4. Modelos del diseño instruccional de los entornos virtuales de aprendizaje.


La educación ha cursado una evolución significativa con la integración de la tecnología, de manera especial con la creciente adaptación del uso de los entornos virtuales de aprendizaje. Estos entornos le permiten a la educación en línea, ofrecer accesibilidad y flexibilidad a los estudiantes sin importar el lugar del mundo en donde te encuentres. Sin embargo, para que un entorno virtual de aprendizaje sea efectivo, es imperativo implementar un modelo instruccional que guíe la organización y creación de contenido educativo.

El presente trabajo académico, pretende explorar los modelos instruccionales más relevantes, destacando sus características, aplicaciones prácticas y ventajas. Los modelos instruccionales proporcionan una estructura para el diseño, implementación y evaluación de los procesos educativos; estos modelos se basan en las teorías del aprendizaje y optimizan la experiencia educativa. Algunos de los modelos más influyentes en el contexto de los entornos virtuales de aprendizaje son:

Figura 3.
Modelos del diseño instruccional



Fuente: *(Elaboración propia)*

	UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR	MEJORA DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE LA ESCUELA SUPERIOR DE CARRERAS ADMINISTRATIVAS.
---	--	---

Todos estos modelos son muy utilizados en tiempo actual, son modelos interactivos y generadores de conocimiento significativo en entornos virtuales de aprendizaje. Para su mejor entendimiento es necesario ir identificando de qué se trata cada uno de ellos.


1.4.1 Modelo SAM

Este modelo de diseño instruccional se caracteriza por ser interactivo y flexible; este modelo en particular es de gran utilidad en entornos dinámicos, donde se busca adaptaciones continuas y rápidas. Este modelo de diseño instruccional se fundamenta en tres pilares fundamentales: Es un modelo de diseño instruccional que se caracteriza por su enfoque flexible e iterativo; es muy útil cuando se pretende generar entornos dinámicos en los que se pretende establecer una adaptación a corto plazo y continua (Aguilar W. O., 2024).

En la fase de preparación, se establecen los objetivos generales y se recaba información base. Esta fase de inicio, pretende establecer la comprensión de la situación en la cual se pretende plantear la propuesta.

Luego se establece la etapa de iteración, en la cual se establecen ciclos de desarrollo y se crean prototipos, se genera retroalimentación y se busca implementar mejoras. Este enfoque permite ir desarrollando ajustes en el camino y aquello asegura que la propuesta definitiva, cumpla con las perspectivas esperadas (Muñoz G. F., 2024).

El proceso cierra con la fase de desarrollo, partiendo de los prototipos planteados, a los cuales se les desarrollara el contenido completo del entorno virtual de aprendizaje. Esta fase se caracteriza por ser de larga duración, iterativa, innovadora y adaptativa partiendo de los ajustes que se pueden establecer basado en la retroalimentación (Vergara Avalos, 2024).

	UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR	MEJORA DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE LA ESCUELA SUPERIOR DE CARRERAS ADMINISTRATIVAS.
---	--	---

1.4.2 Modelo DUA

El llamado diseño universal para el aprendizaje es un modelo que busca crear entornos educativos inclusivos y accesibles, sin importar sus habilidades o antecedentes. Este modelo se centra en tres principios fundamentales que se manifiestan a continuación:

El principio de representación, suministra variedad de formas en cómo se puede presentar la información, lo cual se puede desarrollar a través de textos, imágenes, audios y videos, para abarcar la diversidad que reflejan las necesidades de los estudiantes (Sánchez-Gómez, 2020).

El principio de acción y expresión, contempla las diversas maneras en la que los estudiantes puede demostrar sus habilidades y conocimientos. Por lo tanto, deberíamos enfocarnos en el planteamiento de proyectos, presentaciones interactivas y actividades prácticas (Lorenzo-Lledó, 2023).


El último principio, es el compromiso, a través del cual se pretenden fomentar participación y motivación realizando actividades variadas, desafiantes y relevantes. Es en este punto en donde deben tener presente el involucramiento de todos los estudiantes, dándoles opciones y actividades de aprendizaje significativo (Berríos Armijo, 2021).

1.4.3 Modelo ADDIE

El modelo es uno de los más utilizados en los entornos virtuales de aprendizaje y se compone de cinco fases de los cuales deriva su nombre, ADDIE significa análisis diseño, desarrollo, implementación y evaluación; ofrece una estructura sistemática y clara para el establecimiento de materiales educativos (Delgado H. L., 2021).

Todo comienza con la fase inicial de análisis en donde se identifican las necesidades educativas, el perfil de los estudiantes y los objetivos de aprendizaje; teniendo en claro un análisis exhaustivo para comprender el contexto en el cual se desarrolla el proceso enseñanza-aprendizaje.

En la fase dos de diseño, se planifica en base a estrategias instruccionales y se establecen los objetivos específicos, para estructurar un plan detallado del módulo de estudio. En esta etapa

	UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR	MEJORA DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE LA ESCUELA SUPERIOR DE CARRERAS ADMINISTRATIVAS.
---	--	---

se definen métodos de evaluación y el esquema sobre el cual se desarrollará el contenido de la materia.

La fase tres se denomina desarrollo y es el momento exacto en donde se crean los materiales educativos, los cuales se deben caracterizar por ser diseñados para ser atractivos y accesibles. La fase de implementación, implica la puesta en marcha del curso en el entorno virtual de aprendizaje, es allí en donde se forman a los instructores, se configura la plataforma y se plasman las actividades educativas (Losada Cárdenas, 2022).

La fase final, es la evaluación, la cual se lleva a cabo evaluaciones formativas y sumativas para medir la efectividad del módulo de estudio y el alcance de los objetivos planteados, teniendo en consideración la retroalimentación, como un aspecto relevante, para mantenernos en el proceso de mejora continua.

1.5. Aplicación de los modelos instruccionales en el entorno virtual de aprendizaje.

La puesta en marcha de un modelo en un entorno virtual de aprendizaje, requiere de una planificación estratégica y de flexibilidad para adaptar las necesidades cambiantes de la tecnología y de los estudiantes.

El primer paso, debe ser un análisis de las necesidades educativas y las características principales de los estudiantes. Lo que incluye, evaluar sus habilidades tecnológicas, objetivos académicos y estilos de aprendizaje.

Al seleccionar el modelo, se procede con la creación de los contenidos, así, por ejemplo, si se elige desarrollar el modelo ADDIE, se elaboran actividades interactivas que promuevan la participación activa de los estudiantes. En el caso de seleccionar el modelo SAM, se desarrollan prototipos de materiales educativos para perfeccionar los recursos antes de su implementación.

El desarrollo del modelo instruccional debe ser flexible, permitiendo ajustes en función de la retroalimentación que se pueda recibir, para lo cual siempre es necesario tener soporte pedagógico y técnico, de tal manera que se pueda utilizar eficaz y eficientemente las herramientas tecnológicas. Todas las actividades deben fomentar la interacción y comunicación, para lo cual es muy valioso utilizar foros de discusión, trabajos grupales y chats en vivo (Quinde-Herrera, 2022).

La evaluación debe ser multidimensional y continua, aplicando evaluaciones formativas y sumativas; recordando que la retroalimentación en los estudiantes es un factor invaluable porque permite identificar de mejora. El contenido debe ser ajustado de manera periódica, para que las estrategias pedagógicas se acoplen a las circunstancias y se asegure que el entorno virtual de aprendizaje evolucione y se mantenga de manera relevante.

El diseño instruccional es fundamental en un entorno virtual de aprendizaje, modelos como ADDIE, DUA y SAM, otorgan un marco flexible y estructurado que es capaz de acoplarse a las necesidades de los estudiantes y de las instituciones educativas. La clave radica en generar una planificación minuciosa, la creación de contenidos accesibles y atractivos, apegados a evaluaciones continuas que permitan palpar una excelente experiencia educativa. En una sociedad cada vez más tecnológica, el entorno virtual de aprendizaje se constituye como una oportunidad importante para promover el aprendizaje a lo largo de la vida.


1.5.1 Aplicación del Modelo ADDIE

El Modelo ADDIE (análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación) es uno de los diseños instruccionales ampliamente aplicables y reconocidos, que proporcionan una estructura sistemática que crea experiencias educativas significativas. En su aplicabilidad al entorno virtual de aprendizaje, el modelo se adapta muy bien, permitiendo a los diseñadores, desarrollar módulos online que son sólidos en términos pedagógicos y también tecnológicamente avanzados (Garzón, 2019).

A continuación, constan las fases del modelo ADDIE.



Fuente: (Elaboración propia)

	UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR	MEJORA DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE LA ESCUELA SUPERIOR DE CARRERAS ADMINISTRATIVAS.
---	--	---

Fase de análisis


La primera fase del modelo implica la evaluación minuciosa de las necesidades educativas; en esta fase se inicia con la identificación de los objetivos de aprendizaje y las necesidades de los estudiantes. El diseñador del entorno virtual debe considerar los conocimientos previos de los estudiantes, sus componentes tecnológicos, sus estilos de aprendizaje y factores de accesibilidad y conectividad a internet. Estos aspectos son fundamentales, para tener la certeza de que el curso se adapte las necesidades específicas del estudiantado.

Fase de diseño

En esta fase, se crean los planos detallados del módulo, que incluyen la selección de estrategias pedagógicas, la estructura del contenido y los métodos de evaluación a aplicar. Es necesario tener en cuenta que el diseño debe caracterizarse por ser interactivo y centrado en el estudiante, esto significa que el contenido debe ser organizado de manera clara y lógica, aplicando variedad de recursos multimedia para atender a distintos estilos de aprendizaje. El diseñador debe planificar actividades que motiven la participación activa y el aprendizaje autónomo (Morales González, 2022).

Fase de desarrollo

Esta fase comprende la elaboración y ensamble de los elementos del curso de estudio. Esto implica la producción de materiales didácticos, como videos, lecturas interactivas y evaluación en línea. El maestro que diseña debe asegurarse de que los materiales mencionados, sean de alta calidad, alineados tecnológica y pedagógicamente al proceso enseñanza-aprendizaje de la materia. La plataforma de gestión del aprendizaje juega un rol fundamental en esta etapa, proporcionando un entorno en el que se alojara el curso; por ello se deben realizar pruebas exhaustivas para asegurar el buen funcionamiento de los contenidos desarrollados, así como la correcta navegación y fácil uso.

	UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR	MEJORA DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE LA ESCUELA SUPERIOR DE CARRERAS ADMINISTRATIVAS.
---	--	---

Fase de implementación

La implementación es la fase en donde se pone en marcha el curso y se les entrega a los estudiantes su uso. Aquello requiere un lanzamiento coordinado, con instrucciones claras sobre cómo acceder y navegar en el curso.

Esta fase incluye el apoyo continuo a los estudiantes y a los maestros, para el correcto uso y desarrollo del aprendizaje, por lo tanto, el diseñador debe estar preparado para ofrecer soporte técnico y pedagógico, para resolver problemas que puedan surgir y generara posterior los ajustes necesarios para que la experiencia de aprendizaje mejore con el tiempo.


Fase de evaluación

Es la fase final y la etapa en la cual se mide la efectividad del proceso de aprendizaje. La evaluación debe incluir evaluaciones formativas y sumativas; dentro de las primeras deben constar encuestas y cuestionarios, proporcionando retroalimentación continua para ajustar dentro del proceso de aprendizaje. Las evaluaciones sumativas, se establecen a manera de exámenes finales y proyectos; miden el logro de los objetivos de aprendizaje al final del curso. Además, se debe recopilar toda la información que se genere, para evaluar el éxito del curso y planificar mejoras a corto plazo (Hernandez, 2024).

1.6. Proceso enseñanza-aprendizaje en los entornos virtuales de aprendizaje.

La educación se ha transformado, a raíz de la implementación del proceso enseñanza-aprendizaje, en los entornos virtuales de aprendizaje, pues se ha adaptado a las demandas de un mundo cada vez más digitalizado y globalizado. En dicho contexto los entornos virtuales de aprendizaje, proporcionan una plataforma flexible y dinámica, que le permite tanto a estudiantes como a maestros, interactuar y colaborar en espacios sin restricciones de tiempo. Este cambio ha permitido que la educación sea más accesible y ha introducido nuevas metodologías y estrategias pedagógicas que mejoran el aprendizaje (Vargas-Murillo, 2020).



	UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR	MEJORA DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE LA ESCUELA SUPERIOR DE CARRERAS ADMINISTRATIVAS.
---	--	---


El proceso de enseñanza en los entornos virtuales de aprendizaje se caracteriza por ser adaptable y flexible, permitiendo a los maestros diseñar contenidos que se adapten a las necesidades de los estudiantes.

El profesor puede utilizar gran variedad de recursos como videos, simulaciones y presentaciones interactivas, para impulsar al contenido a que sea más comprensible y adaptativo.

La personalización del aprendizaje siempre es uno de los aspectos más destacados, pues mediante el uso de la analítica del aprendizaje y tecnologías adaptativas, los entornos virtuales pueden ajustar actividades y contenidos de acuerdo al avance y a las necesidades de cada estudiante. Esto ayuda al estudiante a aprender a su propio ritmo y también permite identificar aquellas áreas en donde demuestran debilidades que deben ser reforzadas, mediante la eficiencia del proceso de aprendizaje. El maestro debe estar en capacidad de monitorear el progreso del aprendizaje, a tiempo real y generar retroalimentación adecuada e individualizada, lo que proporciona un enfoque más personalizado (Jurado Ronquillo, 2020).

La colaboración y la interacción son elementos relevantes del proceso de aprendizaje en el entorno virtual de aprendizaje; a través de herramientas variadas como foros, videoconferencias, chats de tiempo real y espacios colaborativos, el alumnado puede interactuar entre ellos y con el profesor, debatiendo temas, compartiendo ideas y desarrollando en conjunto proyectos áulicos. La autorregulación y la autoeficacia son habilidades importantísimas que hay que fomentar en los entornos virtuales de aprendizaje, pues cuando el estudiante toma el rol activo de su propio aprendizaje, comienza a establecer sus propias metas, su gestión del tiempo y valora su propio progreso.

Con ello, el estudiante aprende a ser más autónomo y responsable con su educación, habilidades importantes para la vida. Las evaluaciones formativas como quizizz y ejercicios prácticos, proporcionan retroalimentación constante que permite que el estudiante identifique sus fortalezas y debilidades en el aprendizaje, fomentando aprendizaje autodirigido y reflexivo (Delgado J. L., 2019).

	UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR	MEJORA DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE LA ESCUELA SUPERIOR DE CARRERAS ADMINISTRATIVAS.
---	--	---

La evaluación en los entornos virtuales de aprendizaje debe ser continua y multifacética, pues es necesario aprovechar la tecnología y utilizar variedad de métodos de evaluación que deben ir más allá de los exámenes tradicionales. La evaluación en línea debe incluir cuestionarios interactivos, presentaciones virtuales, proyectos interactivos y simulaciones, que le permitan al estudiante demostrar una comprensión holística, cimentada en la práctica.

La digitalización y el avance tecnológico han producido cambios en diversos aspectos de la sociedad, incluyendo a la educación moderna. En pleno siglo XXI, los entornos virtuales de aprendizaje se han consolidado como una herramienta esencial en el proceso enseñanza-aprendizaje, pues ofrecen accesibilidad y flexibilidad, dando lugar a que el proceso educativo trascienda más allá de las limitaciones temporales y físicas.

1.6.1 Componentes del proceso enseñanza aprendizaje en entornos virtuales de aprendizaje.

El proceso enseñanza-aprendizaje en los entornos virtuales de aprendizaje es un tema complejo que incluye diversos elementos relacionados entre sí. Entre los más importantes se encuentran: El contenido educativo en un entorno virtual de aprendizaje debe ser diseñado de manera cuidadosa de tal manera que pueda ser relevante, atractivo y accesible, a través de la creación de materiales didácticos que creen textos, imágenes, videos y actividades interactivas. Para cumplir aquello, el contenido debe estar ligado directamente con los objetivos de aprendizaje y debe ser presentado de manera clara y coherente, de tal forma que facilite la comprensión y retención del conocimiento (Pastora Alejo, 2021).

La estrategia pedagógica es otro elemento importante, que se encarga de guiar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los entornos virtuales de aprendizaje. Entre las más efectivas encontramos tres, que son:

Aprendizaje colaborativo: El cual intenta motivar la cooperación y la interacción entre el alumnado, permitiéndoles aprender entre pares, de tal forma que se fomente el trabajo en equipo. Dentro de los entornos virtuales de aprendizaje, se puede aplicar a través de foros de discusión, grupos de trabajo y proyectos colaborativos (Vargas, 2020).

Aprendizaje basado en proyectos ABP: Este tipo de aprendizaje envuelve a los estudiantes en el desarrollo de un proyecto práctico que permite a los aprendizajes, apegarse a casos realistas relacionados a los temas de estudio, permitiéndoles aplicar conocimientos adquiridos en situaciones prácticas. De tal manera que se promueve el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la creatividad (Zambrano Briones, 2022).


Aprendizaje adaptativo: Este tipo de estrategia utiliza la tecnología para personalizar el aprendizaje relacionado al progreso y a las necesidades de cada estudiante. Esto permitiría la inclusión de más contenido y actividades en función de los resultados de evaluación y de la retroalimentación (Véliz Vega, 2021).

Por otra parte, los recursos y actividades son otro componente clave, que se debe analizar para plantear correctamente el proceso de enseñanza-aprendizaje implementado en un entorno virtual de aprendizaje. Las plataformas de gestión de aprendizaje como Moodle, entregan un marco estructural para la distribución y administración de contenidos educativos. Las herramientas de comunicación como videoconferencias, chats en vivo y foros de discusión, impulsan la colaboración y la interacción entre estudiantes y profesor.

1.6.2 Roles de estudiantes y docentes en los entornos virtuales de aprendizaje

El entorno virtual de aprendizaje es una herramienta que gira en torno al uso adecuado de estudiantes y docentes, por ello es importante identificar sus roles, tratando de establecer sus cambios en el tiempo, pues en la actualidad requieren de nuevas habilidades y enfoques, al ser marcados por la tecnología y la era del conocimiento.

En el entorno virtual de aprendizaje, el estudiante debe tomar un rol autónomo y activo en su aprendizaje, destacando:

	UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR	MEJORA DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE LA ESCUELA SUPERIOR DE CARRERAS ADMINISTRATIVAS.
---	--	---

Autogestión en el aprendizaje: Cada estudiante debe generar habilidades para organizarse y administrar el tiempo respectivo para cumplir con actividades y evaluaciones del módulo de estudio. Para ello es fundamental, tener el criterio suficiente para plantear metas, planificar jornadas de estudio y aplicar la autoevaluación para alcanzar el éxito en estudios online aprovechando un entorno virtual de aprendizaje (Matute, 2020).

Participación activa: Cada estudiante debe abarcar participaciones activas y colaborativas, interactuando en foros en línea, aportando ideas en debates y resolviendo casos, trabajando en equipo.


Uso adecuado de tecnologías: El grupo de estudiantes debe palpar un ambiente amigable utilizando diversas herramientas tecnológicas para acceder al contenido, para comunicarse con sus compañeros y docentes, y de esa manera avanzar en el desarrollo de actividades de aprendizaje (Urtecho, 2021).

Por otra parte, los docentes asumen el rol de facilitador y guía, que transmiten sus conocimientos utilizando el entorno virtual de aprendizaje. Sus responsabilidades incluyen:

Organización y diseño del módulo de estudio: “...Cada docente debe crear y establecer la estructura del contenido del curso, asegurando que este alineado con un orden lógico, objetivos de aprendizaje y diversas estrategias pedagógicas...” (Zambrano, 2021).

Comunicación constante: “...Es fundamental la interacción continua y retroalimentación oportuna con los estudiantes, de tal manera que se construya y se enriquezca el conocimiento en un ritmo adecuado, según la planificación del proceso de enseñanza-aprendizaje...” (Zambrano, 2021).

Soporte pedagógico y técnico: Cada maestro debe estar capacitado y motivado para ayudar a cada estudiante con problemas técnicos que presente el entorno virtual de aprendizaje y ofrecer orientación para el uso adecuado de las herramientas. También, es necesario adaptar estrategias pedagógicas para cubrir las necesidades de cada uno de los estudiantes (Zambrano, 2021).

	UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR	MEJORA DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE LA ESCUELA SUPERIOR DE CARRERAS ADMINISTRATIVAS.
---	--	---

1.6.3 Importancia de la interacción y retroalimentación.

La interacción y la retroalimentación, son dos elementos claves dentro del proceso enseñanza-aprendizaje en el entorno virtual de aprendizaje. La falta del primero, podría direccionar a los estudiantes a desmotivarse o desconectarse del aprendizaje online, afectando de forma negativa al progreso de los estudiantes. La interacción en los entornos virtuales de aprendizaje puede darse de varias formas como:

Interacción estudiante-contenido: Es importante para el éxito educativo, ya que el estudiante logra construir el conocimiento de forma autónoma y activa. Si el diseño instruccional es eficaz, entonces ofrecerá contenidos claros, dinámicos y estructurados, fomentando el interés y la comprensión.

Interacción estudiante-docente: Es esencial para generar motivación, resolver dudas y además, guiar el proceso educativo. Un docente que aplica herramientas tecnológicas para comunicar y retroalimentar, fomenta aprendizaje significativo y promulga confianza en los estudiantes.

Interacción estudiante-estudiante: Es clave para el desarrollo de habilidades colaborativas, el intercambio de ideas y la construcción de conocimientos. Se incentiva a través de grupos de trabajo, foros, actividades síncronas y asíncronas; los estudiantes enriquecen su aprendizaje compartiendo criterios y enfoques (Hernández-Sellés, 2021).

Por otra parte, la retroalimentación oportuna es de gran relevancia para el progreso del estudiante, ya que orienta específicamente sobre el desempeño y zonas de mejora en el aprendizaje. Una retroalimentación personalizada, oportuna y constructiva, refuerza la comprensión de lo aprendido, corrige errores y motiva a seguir aprendiendo, impulsando un proceso de mejora continua.

1.6.4 Formas de evaluación en entornos virtuales de aprendizaje.

El análisis de la creación de un entorno virtual de aprendizaje es una actividad compleja que demanda la consideración de múltiples elementos para garantizar que el entorno sea eficiente, accesible y enfocado en el aprendizaje.

A continuación, se describen las principales formas de evaluar la creación de un entorno virtual de aprendizaje:

Figura 4.


Evaluación del entorno virtual de aprendizaje



Fuente: *(Elaboración propia)*

La usabilidad es un componente transcendental en la evaluación de un entorno virtual de aprendizaje, ya que influye directamente la experiencia del usuario y la efectividad del aprendizaje. Para evaluar este componente, se pueden utilizar pruebas de usabilidad, encuestas de satisfacción del usuario y análisis heurísticos. Estas herramientas permiten identificar problemas de navegación, accesibilidad y diseño que podrían obstaculizar el aprendizaje (Escalante, 2023).

La calidad del contenido es esencial para garantizar que el entorno virtual de aprendizaje cumpla con sus objetivos educativos. Para evaluar este aspecto, se pueden utilizar rúbricas de evaluación específicas que consideren la relevancia, claridad, y precisión del contenido presentado. También es importante evaluar la alineación del contenido con los objetivos de aprendizaje establecidos y la inclusión de recursos multimedia de alta calidad que faciliten el entendimiento (Aguilar W. O., 2020).

	UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR	MEJORA DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE LA ESCUELA SUPERIOR DE CARRERAS ADMINISTRATIVAS.
---	--	---

La interactividad es un factor clave que diferencia a los entornos virtuales de aprendizaje, de otros formatos de aprendizaje. La evaluación de la interactividad puede incluir la revisión de las oportunidades para la participación activa de los estudiantes, tales como foros de discusión, actividades colaborativas y herramientas de retroalimentación inmediata. También es relevante medir la efectividad de las herramientas de comunicación y colaboración integradas en el entorno virtual de aprendizaje, como chats en vivo y videoconferencias. Para evaluar la eficacia del aprendizaje, es fundamental analizar el desempeño académico de los estudiantes a través de exámenes, trabajos y proyectos.

La escalabilidad y sostenibilidad de un entorno virtual de aprendizaje, son aspectos importantes a considerar, especialmente en contextos de educación masiva.


Para evaluar estos factores, se pueden realizar análisis de costo-beneficio y estudios de viabilidad técnica. Es importante asegurarse de que la infraestructura tecnológica pueda soportar un gran número de usuarios simultáneamente y que el modelo de entrega de contenido sea sostenible a largo plazo (Cargua Cando, 2024).

Para evaluar la creación de un entorno virtual de aprendizaje, se requiere un enfoque integral que considere los cinco factores fundamentales que se presentaron en este trabajo académico. Al emplear una combinación de métodos de evaluación cuantitativos y cualitativos, los desarrolladores e instructores pueden garantizar que el entorno virtual de aprendizaje sea efectivo, accesible y capaz de cumplir con sus objetivos educativas.

1.7. Bases legales de la investigación.

Entre las leyes, normas y reglamentos que regulan el proceso educativo en el Ecuador se encuentran la Carta Magna del Ecuador, en la que se promulga como derecho fundamental la igualdad, la prevención de la discriminación y la protección de los derechos secundarios, la provisión de una educación de calidad para todos los ciudadanos y ciudadanas, en el Capítulo II: Parte V de la Educación, Art 26, señala: “La educación el derecho de todas las personas, las personas pueden aprender habilidades para el futuro” (Congreso Nacional, 2008, p. 14).

En el Capítulo Segundo: Sección Tercera de la Comunicación y la Información, en su artículo 16, determina el derecho al acceso y uso para todos de manera individual o individual

	UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR	MEJORA DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE LA ESCUELA SUPERIOR DE CARRERAS ADMINISTRATIVAS.
---	--	---

a través del uso correcto y adecuado de la tecnología y los recursos digitales para su formación y desarrollo. Así, estos artículos declaran la responsabilidad del Estado de garantizar el acceso a la educación a todos los ecuatorianos y promoverla como un área prioritaria para el desarrollo del país.


Además, sanciona que el Estado garantizará el acceso y disponibilidad de todo ciudadano al uso de las herramientas tecnológicas. Así mismo, confirman que la educación es el proceso fundamental para adquirir conocimientos, ejercer los derechos ciudadanos y contribuir a la construcción de una sociedad soberana.

Por lo que, se considera la educación como el proceso que presenta un eje estratégico que favorece y contribuye al desarrollo nacional, para quien el sistema educativo debe permitir el desarrollo y potenciación de las capacidades, aptitudes y competencias individuales, que conduzcan a un campo de aprendizaje, generación y utilización de conocimientos y técnicas pedagógicas y didácticas, aplicables en situaciones reales. Este artículo también destaca que “el sistema educativo se centrará en el aprendizaje de cada materia y funcionará de manera inclusiva, dinámica, flexible, eficaz y eficiente” (Congreso Nacional, 2008, p. 18).

Ley Orgánica De Educación Intercultural (Congreso Nacional, 2017) con base en esta ley, incluidos sus principios y objetivos, se señala:

Art 2.- Principios. Responsabilidad compartida: La educación debe ser una responsabilidad compartida en la formación y educación de niños y jóvenes, requiriendo los esfuerzos de estudiantes, familias, docentes, instituciones educativas, comunidades locales, sociedad civil, medios de comunicación y sociedad en general. Para alcanzar este objetivo, todos deben guiarse de acuerdo con las reglas establecidas en la ley (p. 3). En cuanto a las obligaciones oficiales relacionadas con el derecho a la educación, esta misma ley, promulga:

Art. 6- Obligaciones: El gobierno es responsable de la garantía plena, continua e implícita de los derechos y garantías legales en el campo de la educación, con los fines y objetivos de esta ley. Debe asegurar la integración de la alfabetización digital y el uso de las TIC en el curso, además de promover la conexión entre la enseñanza y las actividades prácticas, o el trabajo social (p. 4).

 <p data-bbox="485 142 662 212">UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR</p>	<p data-bbox="678 121 1317 247">MEJORA DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE LA ESCUELA SUPERIOR DE CARRERAS ADMINISTRATIVAS.</p>
--	--

También se encuentra el respaldo legal a la investigación en la Ley de la Niñez y la Adolescencia (Congreso Nacional, 2017) artículos 37 al 42 sobre el derecho a una educación de calidad, donde se reconoce a los niños, niñas, adolescentes y jóvenes que tienen acceso a la educación desde temprana edad y durante todo el tiempo que se pueda encontrar y proporcional el acceso.

Mientras que en el artículo 58, en el proyecto de política educativa nacional, se establece que el Estado debe promover la consecución de los más altos niveles de conocimiento científico y tecnológico y estimular el desarrollo del pensamiento autónomo en todos los niveles, crítico y creativo, respetando las características e iniciativas específicas de la población estudiantil.

De este modo, esta base legal respalda la investigación porque resalta la participación del Estado, los padres de familia y la comunidad educativa en general en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Los artículos también hacen referencia a la importancia de incorporar novedades e innovaciones en el proceso educativo, a través de la dotación de medios y recursos que fortalezcan el proceso de enseñanza-aprendizaje.

CAPÍTULO 2:

2. METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO.

2.1. Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías.

2.1.1 Variable independiente

En el presente trabajo académico la variable independiente es el diseño instruccional del entorno virtual de aprendizaje, el cual es un puntal importante en la planificación, desarrollo, implementación y evaluación de las estrategias educativas en una plataforma de estudios online. El propósito del diseño instruccional es estructurar y organizar los contenidos, actividades secuenciales, determinación de recursos didácticos adecuados y fomentar la mejor interacción entre los grupos de interés, con la finalidad de optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje. El diseño instruccional se compone de diversas dimensiones que garantizan su efectividad y alineación con los objetivos educativos, cada una aborda diversos aspectos fundamentales, los cuales se presentan a continuación

Tabla 1.

Operacionalización de la variable independiente

Variable	Dimensiones	Identificadores	Técnica	Instrumento
Diseño instruccional del entorno virtual de aprendizaje	Análisis	-Diagnóstico del entorno virtual. -Identificación de necesidades de los estudiantes. -Infraestructura tecnológica.	del Observación directa	Entorno Virtual de Aprendizaje de la materia: Utilitarios. Cuestionario de preguntas
	Desarrollo	-Creación de material educativo digital. -Integración de herramientas multimedia.		
	Implementación	-Análisis del diseño del curso		
	Evaluación	-Valoración del diseño instruccional.		

	UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR	MEJORA DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE LA ESCUELA SUPERIOR DE CARRERAS ADMINISTRATIVAS.
--	--	---

-Impacto del aprendizaje

Fuente: *(Elaboración propia)*

La variable independiente, se fundamenta en el modelo ADDIE, modelo metodológico que permite estructurar la enseñanza en entornos virtuales mediante cinco fases, las cuales se muestran como las dimensiones de análisis derivadas de la variable de estudio. A través de estas fases, se busca optimizar la organización de los contenidos, la interactividad y la accesibilidad del entorno virtual de aprendizaje de los estudiantes de la Escuela Superior de Carreras Administrativas.

En la fase de análisis, se identifican las necesidades de los estudiantes, se diagnostica la situación actual del entorno virtual y se evalúa la infraestructura tecnológica disponible. Eso permite determinar los elementos claves a considerar en el nuevo diseño de entorno a proponer. En la fase de diseño, se analiza la planificación de la estructura del curso, definiendo la organización de los contenidos, los objetivos de aprendizaje y las actividades interactivas que debe facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Luego, en la fase de desarrollo, se analiza la creación de los materiales educativos digitales, integrando herramientas multimedia y configurando la plataforma Moodle según las necesidades y requerimientos del curso. La cuarta dimensión es la fase de implementación, en la que debemos identificar el uso efectivo del entorno virtual puesto en marcha en la materia de Utilitarios. Finalmente, la última dimensión es la evaluación, la cual permite medir el impacto del diseño instruccional que el maestro de la materia utilitarios aplicó para medir el impacto del diseño instruccional en la enseñanza, analizando la percepción y satisfacción estudiantil, así como la efectividad en los recursos y en las estrategias implementadas.

Al colocar las fases del Modelo ADDIE, como dimensiones de estudio de la variable independiente, estamos filtrando el nivel de desarrollo del diseño instruccional en comparación a uno de los modelos más aplicados y reconocidos en la enseñanza virtual.

En la tabla que operacionalización de variables también se muestran las técnicas y herramientas con las cuales se pretende analizar la variable independiente, las dimensiones e indicadores; el valor de la observación directa al entorno virtual de aprendizaje de la materia utilitarios y la aplicación de un cuestionario de preguntas para una encuesta a los estudiantes de la materia en mención, nos permitirá recabar la información útil para analizar estos puntos determinantes del trabajo investigativo.

2.1.2 Variable dependiente

El trabajo académico que se presenta plantea como variable dependiente a la calidad del proceso enseñanza aprendizaje en los entornos virtuales de aprendizaje, el cual hace referencia a la interacción perenne y eficiente entre estudiantes, docente y contenidos educativos que se encuentran en el entorno virtual de aprendizaje, donde se trasfiere y construye el conocimiento. Este proceso contiene la planificación, ejecución y evaluación de diversas actividades pedagógicas ligadas al contexto virtual, así como la construcción de interacciones significativas a través de la tecnología. La variable dependiente presenta las siguientes dimensiones.

Tabla 2.
Operacionalización de la variable dependiente

Variable	Dimensiones	Identificadores	Técnica	Instrumento
Calidad del proceso enseñanza aprendizaje	Accesibilidad	Facilidad de navegación	Encuesta a estudiantes.	Cuestionario de preguntas en relación al entorno virtual de aprendizaje
	Interactividad estudiantil	Disponibilidad de recursos educativos	Entrevista	
	Autonomía en el aprendizaje	Actividades colaborativas	Observación directa	Entorno Virtual de Aprendizaje,

	UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR	MEJORA DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE LA ESCUELA SUPERIOR DE CARRERAS ADMINISTRATIVAS.
--	--	---

materia
Utilitarios

Satisfacción en Recursos
el aprendizaje autoaprendizaje
**Capacidad de
resolución de
casos**

Fuente: *(Elaboración propia)*


La calidad de la enseñanza en el presente contexto se evalúa de acuerdo a diversos factores que impactan a la experiencia de los estudiantes, como la accesibilidad al entorno virtual de aprendizaje, la claridad de contenidos, el nivel de interactividad, la autonomía en el aprendizaje y la satisfacción general con el entorno virtual de aprendizaje.

Uno de aquellos aspectos fundamentales es la accesibilidad al entorno virtual de aprendizaje, el cual se encuadra en la facilidad de navegación dentro de la plataforma Moodle, la disponibilidad de recursos educativos y la compatibilidad tecnológica. Un entorno accesible permite que los estudiantes interactúen de manera eficiente con las herramientas digitales y los contenidos, para optimizar la experiencia de aprendizaje.

La interactividad estudiantil, es otra dimensión que identifica los momentos en los cuales los estudiantes intercambian experiencias y conocimientos con los contenidos de la plataforma virtual y con el maestro, para lo cual se desarrolla comunicación síncrona y asíncrona. Además, se establecen foros de discusión, actividades colaborativas entre pares y retroalimentación oportuna que afiance el aprendizaje.

Además, se considera la autonomía en el aprendizaje, dimensión que identifica la capacidad de los estudiantes para gestionar su propio proceso de aprendizaje dentro del entorno virtual; la disponibilidad de recursos didácticos adecuados y las herramientas que favorecen la resolución de problemas permite que los estudiantes desarrollen habilidades de autoaprendizaje y sean más independientes en su forma académica.

La satisfacción y la motivación del estudiante, también debe ser identificada, pues es la percepción del estudiante y el nivel de complacencia relacionada al proceso enseñanza-aprendizaje en el entorno virtual.

	UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR	MEJORA DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE LA ESCUELA SUPERIOR DE CARRERAS ADMINISTRATIVAS.
---	--	---

En la actualidad, el estudiante necesita identificar un adecuado entorno para seguir en su preparación académica, es por ellos que siempre debemos estar al pendiente de la relevancia de los contenidos, de la manera en cómo el docente satisface las dudas de los estudiantes, la forma en como el aprendizaje autónomo se conecta con la motivación y la cantidad de actividades dinámicas que fomentan la participación de los estudiantes.


La capacidad del entorno para adaptarse a las necesidades y estilos de aprendizaje, es necesario de analizar y valorar continuamente. Por ello, es necesario definir una ruta del aprendizaje a través de un documento que defina la gestión de plazos por actividades. También será necesario identificar las capacidades de los docentes para ajustar estrategias en función del avance de los estudiantes, así como la inclusión de materiales y actividades adaptadas a variedad de estilos de aprendizaje.

2.2. Enfoque de la investigación

En el desarrollo del presente trabajo académico, se aplicaron métodos alineados con el enfoque mixto, con el propósito de generar una mirada integral sobre la mejora del diseño instruccional que se pretende proponer en esta tesis. Para el análisis cualitativo, se utilizó la observación directa y las entrevistas.

La observación directa permite explorar, la forma en como los estudiantes y docentes interactúan con el entorno virtual, identificando fortalezas las áreas de mejora en el diseño y la estructura del entorno virtual de aprendizaje. Por otra parte, las entrevistas realizadas al rector y al profesor responsable y facilitador del entorno virtual, aportan información valiosa desde la perspectiva técnica y estratégica, facilitando la identificación de oportunidad para mejora y desafíos institucionales.

En cuanto al análisis cuantitativo, se aplica una encuesta a los estudiantes de la materia utilitarios, quienes son usuarios activos del entorno virtual; el propósito de esta encuesta es recopilar datos sobre las precepciones de estudiantes en relación a la usabilidad, calidad de contenido, eficacia del aprendizaje e interacción dentro del entorno virtual de aprendizaje.

	UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR	MEJORA DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE LA ESCUELA SUPERIOR DE CARRERAS ADMINISTRATIVAS.
---	--	---

El enfoque mixto es el más adecuado para este trabajo por que combina la objetividad y la amplitud de los datos cuantitativos, con la comprensión y profundidad que brindan los datos cualitativos.

Al implementar ambos enfoques, la investigación medirá el impacto de las mejoras en el entorno virtual y también se entenderán las experiencias y necesidades que no ofrecen los datos numéricos. El enfoque mixto propone evidencias sólidas, desde el punto de vista de los resultados cuantitativos como desde la perspectiva cualitativa.

2.3. Alcance de la investigación

La investigación realizada se centra en explorar y vislumbrar las características actuales del entorno virtual de aprendizaje en la institución, identificando las principales oportunidades y deficiencias del diseño del entorno virtual de aprendizaje. El estudio exploratorio indaga aspectos investigados previamente, como la prevalencia de enseñanzas tradicionales y el uso limitado de herramientas tecnológicas.

A través de la investigación se pretende obtener una visión integral del estado actual del entorno virtual, a través de la investigación descriptiva, que se enfoca en detallar como se manifiestan las debilidades, como la baja interactividad, la escasa participación de estudiantes y la falta de recursos educativos digitales actualizados. Este análisis a desarrollar, permitirá proponer la optimización del diseño instruccional, con el alcance de mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje en el entorno virtual de la Escuela Superior de Carreras Administrativas.

2.4. Declaración y justificación del tipo de investigación.

El trabajo académico se fundamenta en una investigación de campo y de tipo transversal; este enfoque es el correcto en la presente tesis, debido a la necesidad de analizar las condiciones reales en las que se ha desarrollado el entorno virtual de aprendizaje en la institución de análisis. La investigación de campo permite obtener datos primarios recabados directamente desde la fuente, es decir, desde los estudiantes y docente, lo que asegura la comprensión más detallada de las necesidades y problemáticas.



	UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR	MEJORA DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE LA ESCUELA SUPERIOR DE CARRERAS ADMINISTRATIVAS.
---	--	---

La investigación se realizó de manera transversal desde febrero del 2024 hasta septiembre del 2024, lo que da lugar a captar un panorama representativo y amplio del proceso enseñanza aprendizaje en el entorno virtual a lo largo de los meses. La temporalidad mencionada es importante para observar como las percepciones y prácticas evolucionan dentro del semestre de estudio, generando una visión completa del impacto del diseño instruccional en el rendimiento académico y en la satisfacción de los estudiantes.


El enfoque de investigación transversal es justificado por la necesidad de identificar tendencias y patrones a lo largo del tiempo, lo que es primordial para comprender lo que acontece en la realidad del entorno virtual. Este tipo de investigación permite evaluar de manera efectiva la situación actual y al mismo tiempo ofrece la opción de monitorear los cambios implementados durante el período de estudio.

2.5. Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de la investigación.

Los métodos empleados son varios, y aquello permite determinar un análisis riguroso del diseño instruccional y su impacto en el entorno virtual de aprendizaje, por ello se aplicará una combinación de métodos teóricos, empíricos y estadísticos; esta estrategia permitirá obtener una comprensión integral del objeto de estudio, con fundamentos y asegurando la validez de los resultados.

En primera instancia, se aplicarán métodos teóricos, ya que desempeñan un papel fundamental al proporcionar un marco conceptual con buenos cimientos. Se aplicará el método de análisis-síntesis, facilitará la descomposición del objeto de estudio en sus elementos esenciales para luego unirlos en una visión global del asunto. Este enfoque resulta importante para la construcción del marco teórico y el cumplimiento del primer objetivo específico, ya que permite comprender el diseño instruccional y sus temas interrelacionados.

De forma complementaria, el método sistémico-estructural-funcional, permitirá establecer conexiones entre aquellos fundamentos teóricos y la propuesta, considerando el entorno virtual como un sistema de elementos interdependientes. Es por este enfoque, que será posible diseñar una propuesta educativa coherente y alineada al tercer objetivo específico de

	UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR	MEJORA DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE LA ESCUELA SUPERIOR DE CARRERAS ADMINISTRATIVAS.
---	--	---

esta investigación. Por otra parte, el estudio incorpora estudios empíricos que facilitarán el contacto con la realidad del objeto de estudio.

La observación directa será esencial para diagnosticar la situación real del entorno virtual de aprendizaje, entregando datos precisos para el alcance del segundo objetivo específico. Asimismo, se aplicará la encuesta a los estudiantes y la entrevista al docente que creo y utilizo el entorno virtual de aprendizaje, lo cual permitirá recopilar información relevante sobre sus experiencias y percepciones, enriqueciendo el análisis.


Luego, el uso del método matemático/estadístico garantizará un análisis cuantitativo riguroso de los datos obtenidos; a través del procesamiento estadístico de las encuestas, se identificará tendencias que contribuya a la validez de hallazgos y permitirá el cumplimiento del segundo objetivo. Posteriormente a la propuesta del diseño instruccional basado en el modelo ADDIE, se emplea el método de validación de expertos, para garantizar la viabilidad y pertinencia de la propuesta de mejora.

En conjunto estos métodos permiten desarrollar un estudio riguroso que permite diagnosticar el estado actual del entorno virtual de aprendizaje y que genera la oportunidad de proponer soluciones fundamentales para su optimización, contribuyendo a una mejora significativa en la calidad educativa de la institución.

La combinación correcta de estos métodos asegura una investigación integral con fundamentos, abordando tanto métodos teóricos y empíricos, relacionados a la obtención de información para esta investigación. Este enfoque permitirá, generar mejoras significativas en los entornos virtuales de aprendizaje, reflejando su efectividad y pertinencia dentro de la institución educativa sujeta de estudio.

2.6. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada.

La recolección de datos precisos y relevantes, se da a través de diversos instrumentos, alineados a la metodología seleccionada. Uno de los principales instrumentos, es la observación directa, que permitirá analizar el uso de recursos y herramientas en el entorno virtual de aprendizaje. Este análisis permitirá identificar las prácticas actuales, posibles deficiencias y la estructura del material educativa.

	UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR	MEJORA DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE LA ESCUELA SUPERIOR DE CARRERAS ADMINISTRATIVAS.
---	--	---

También se realizarán dos entrevistas, una al rector de la institución y la segunda al docente que facilitó su entorno virtual de aprendizaje para el presente trabajo investigativo. La entrevista con el rector aportará una perspectiva estratégica y administrativa sobre la implementación del entorno virtual, mientras que la segunda entrevista, permitirá conocer aspectos técnicos, operativos y posibles áreas de mejora en usabilidad y funcionalidad.

El estudio también incluye un análisis del diseño instruccional, evaluando la estructura, calidad del contenido, organización de los recursos y la metodología pedagógica empleada, con énfasis en la promoción del aprendizaje activo y la participación del estudiantado. La encuesta a estudiantes, complementará la investigación, cuyo propósito será recabar datos cuantitativos sobre la percepción del diseño instruccional y las dificultades de aprendizaje; los hallazgos ayudarán a identificar áreas de mejora.


Al finalizar, el nuevo diseño instruccional basado en el modelo ADDIE, será validado por expertos, quienes evaluarán su viabilidad, pertinencia y alineación con las mejoras prácticas de enseñanza.

2.7. Delimitación de la población y muestra.

La delimitación de la población de estudio es un factor importante en los trabajos investigativos; en el caso en particular de esta tesis, la población de estudio se dirige a los estudiantes del programa de educación virtual de la Escuela Superior de Carreras Administrativas, registrados en el primer trimestre del año 2024.

Dicha población se totaliza en 189 estudiantes, quienes participan en clases virtuales y representan el grupo objetivo en la investigación.

Para la determinación de la muestra, se aplicó un muestreo no probabilístico por conveniencia, debido a que la elección de los participantes corresponde a la disponibilidad y accesibilidad de los estudiantes dentro del entorno virtual de aprendizaje, por ello, la muestra está conformada por los 19 estudiantes de la materia Utilitarios, elegidos por formar parte del curso impartido por el maestro que ha facilitado el acceso al entorno virtual que se está estudiando.

	UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR	MEJORA DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE LA ESCUELA SUPERIOR DE CARRERAS ADMINISTRATIVAS.
---	--	---

El muestreo por conveniencia permite obtener información relevante de forma práctica y eficiente, pues los estudiantes seleccionados tienen la experiencia directa con el entorno virtual que se analiza, lo que garantiza que sus respuestas reflejan la situación actual de usabilidad, interactividad y eficacia en el diseño instruccional del entorno virtual.

2.8. Estrategia metodológica de investigación.

El presente trabajo de tesis adopta un enfoque mixto, ya que combina los métodos cuantitativos y cualitativos para generar un análisis integrador sobre el diseño instruccional en el entorno virtual de aprendizaje de la Escuela Superior de Carreras Administrativas. Se realiza mediante una investigación de campo, dando lugar al estudio directo al interactuar con el entorno y los sujetos que intervienen en la misma, y se desarrolla también bajo una investigación de tipo transversal, al recoger información en un momento específico, para analizar la actual situación del entorno virtual de aprendizaje de la institución y proponer mejoras.

El enfoque metodológico aplicado en el presente trabajo académico, genera la determinación de un diagnóstico preciso, la fundamentación de la propuesta y la validación de la aplicación práctica del entorno virtual, asegurando que los planteamientos se direccionen a las necesidades reales de estudiantes y docente, fortaleciendo la calidad del entorno virtual de aprendizaje.

2.9. Descripción metodológica.

El procedimiento metodológico para este trabajo se estructura en seis etapas claves. En primer lugar, se desarrolla una entrevista al rector de la institución, con el fin de identificar y comprender su visión institucional y las expectativas actuales sobre el entorno virtual de aprendizaje. Una vez que la institución nos otorgue el permiso con usuario y clave en el entorno virtual de aprendizaje, se procede con la segunda etapa, que es la aplicación de observación directa del entorno virtual, analizando su diseño, funcionalidades, accesibilidad y estructura pedagógica.

	UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR	MEJORA DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE LA ESCUELA SUPERIOR DE CARRERAS ADMINISTRATIVAS.
--	--	---

Teniendo este conocimiento de base, se procede a la tercera etapa, en la cual se desarrolla una entrevista al maestro de la materia utilitarios, quien muy amablemente nos ha permitido acceder a su entorno virtual, para conocer los criterios utilizados en la construcción y los desafíos pedagógicos y técnicos identificados en el camino. Posteriormente, se desarrolla la etapa cuatro, en la cual se realiza una encuesta a los 19 estudiantes de la materia “Utilitarios”, estudiantes que interactúan directamente con el entorno virtual de aprendizaje que se ha analizado, lo cual ha permitido recoger sus opiniones sobre la usabilidad, interacción y eficacia del entorno virtual en estudio.

Tomando de base todos los resultados obtenidos, se establece la quinta etapa, en el cual se propone la estructura del modelo ADDIE dentro del entorno virtual de aprendizaje de la institución, con el propósito de optimizar el diseño instruccional de manera efectiva y sistemática.


Para finalizar, se establece la sexta etapa, en la cual, la propuesta es validada por expertos, garantizando su viabilidad y pertinencia enfocada en el contexto educativo de la institución.

2.10. Presentación de los resultados del estudio diagnóstico.

2.10.1 Informe de la entrevista al rector de la institución.

La entrevista realizada al Señor Rector Msc. Antonio Gallegos, fue una entrevista de 20 preguntas abiertas, las 10 primeras fueron preguntas relacionadas a la variable independiente mientras que las 10 últimas están enfocadas en la variable dependiente. La entrevista se realizó en el rectorado de la Escuela Superior de Carreras Administrativas, en donde se recabo la siguiente información.

La máxima autoridad de la institución indica que durante la pandemia y en el contexto de la enseñanza a distancia, se ha dependido de un entorno virtual de aprendizaje para continuar con la educación, y en base a aquello se ha podido identificar las principales fortalezas y debilidades del entorno virtual de aprendizaje de la Escuela Superior de Carreras Administrativas.

	UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR	MEJORA DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE LA ESCUELA SUPERIOR DE CARRERAS ADMINISTRATIVAS.
---	--	---

El entorno virtual de aprendizaje de la institución es básico en su diseño y sin actualizaciones en los últimos cuatro años, aunque tiene la posibilidad de ser adaptable y accesible. La simplicidad de la plataforma permitió una transición rápida al modelo enseñanza online durante la pandemia, permitiendo que el estudiantado siga participando en su proceso de enseñanza-aprendizaje. Este entorno básico permitió que estudiantes y docentes continuaran con sus actividades educativas de forma ininterrumpida y sin mayores afectaciones.

Más allá de las fortalezas, que el entorno virtual puede presentar, también tiene variables debilidades notables, como la falta de actualizaciones, lo cual limita su capacidad para incorporar nuevas tecnologías y mejores prácticas en educación online. La plataforma carece de funcionalidades avanzadas que mejorarían la experiencia educativa; además, su infraestructura puede no soportar un alto número de usuarios simultáneamente, lo que puede afectar la calidad de la experiencia educativa, especialmente durante picos de uso intensivo.


La Escuela Superior de Carreras Administrativas utiliza Moodle como plataforma principal de gestión de cursos, en el dominio de www.aulavirtualglobal.com; esta herramienta permite a los profesores crear, organizar y administrar cursos a su criterio individual, y con ello se ha podido gestionar la entrega de tareas y evaluaciones. Aunque el uso del Moodle ha sido muy básico, también hay que reconocer que ha sido fundamental para mantener la continuidad educativa, pues los estudiantes pueden entregar de forma electrónica las tareas y los profesores pueden tener acceso a los trabajos realizados por los estudiantes.

La interacción en plataforma está relacionada solo a repositorio de material de clases y recepción de tareas y actividades sencillas, es por ello que es necesaria, las actualizaciones y la aplicación de funcionalidades avanzadas que permitan más dinamismo y efectividad en las interacciones. La plataforma al no contar con el uso de herramientas modernas, afecta de forma negativa a la experiencia de aprendizaje y al nivel de participación de los estudiantes.

El entorno virtual de aprendizaje ofrece materiales en diversos formatos para adaptarse a diversas necesidades y estilos de aprendizaje, el problema es la ausencia de aplicación de herramientas interactivas, personalizando el aprendizaje.

Esto, sin duda afecta el compromiso y la eficacia para algunos estudiantes, sobre todo para aquellos que prefieren métodos de aprendizaje más visuales o prácticos. En este entorno virtual se implementan actividades como entrega de tareas y proyectos, complementado con



	UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR	MEJORA DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE LA ESCUELA SUPERIOR DE CARRERAS ADMINISTRATIVAS.
---	--	---


evaluaciones que principalmente se realizan mediante cuestionarios en línea con preguntas de opción múltiple y alternativas de respuesta a verdadero o falso. Aunque estos métodos permiten medir el conocimiento, hay que buscar diversificar y enriquecer métodos de evaluación.

La incorporación de proyectos colaborativos y evaluaciones por competencias, aplicando rúbricas podría ofrecer una visión más completa del desempeño estudiantil y de esa manera mejorar la calidad de la evaluación.

Según la máxima autoridad del plantel, para mantener la motivación y el compromiso de los estudiantes, se implementan estrategias de comunicación constante a través de los correos electrónicos y sesiones de videoconferencia en vivo; también se reconocen y celebran los logros de los estudiantes mediante certificados virtuales que se envían a los correos electrónicos, lo que refuerza el sentido de logro y motivación. Estas estrategias son importantes para mantener el compromiso en los estudiantes, más allá de la distancia física con las aulas.

La capacitación con los maestros se organiza mediante un cronograma con temas claves, incluyendo el uso de la plataforma, creación de contenidos y gestión de evaluaciones, sin embargo, los maestros a menudo enfrentan dificultades para aplicar todo lo aprendido debido a las limitaciones tecnológicas. Por lo tanto, se puede identificar que hay que mejorar en la formación de herramientas digitales y también se debe proporcionar un soporte técnico adecuado para ayudar a superar estos desafíos y así buscar mejora continua en la calidad de la enseñanza.

Según lo conversado con el señor rector, reconoce que es necesario establecer un diseño instruccional que rija en todos los módulos de enseñanza de la institución, pues aquello guiará mejor al estudiante y fomentará mayor organización; También es clave, establecer criterios claros y fomentar el diálogo entre docentes y estudiantes para mejorar la calidad de enseñanza-aprendizaje. La retroalimentación es un factor muy importante que siempre se recalca en los maestros, pero no todos lo cumplen, ello se ve reflejado en encuestas que al cierre de cada periodo de estudio se realiza por parte de la institución para identificar como vamos mejorando o no, en la labor docente.

	UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR	MEJORA DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE LA ESCUELA SUPERIOR DE CARRERAS ADMINISTRATIVAS.
---	--	---

Para evaluar la efectividad del entorno virtual de aprendizaje, el único indicador es la encuesta institucional, que proporciona información sobre la experiencia de los usuarios y la funcionalidad del entorno, lo que les permite identificar áreas de mejora. La calidad de la interacción en el entorno virtual de aprendizaje, es variado; mientras que algunos estudiantes valoran la flexibilidad y accesibilidad, otros alumnos enfrentan desafíos a la tecnología obsoleta y la falta de soporte adecuado.

Los docentes también han experimentado dificultades para mantener interacción y adaptarse a herramientas digitales, pues las clases virtuales las realizan desde sus hogares y con sus equipos tecnológicos, que no siempre son de la mejor calidad.


El correo electrónico sigue siendo para estudiantes y maestros el medio de comunicación principal, más allá de tener un entorno virtual de aprendizaje; a través de dicho medio se resuelven dudas y consultas, algo que podría ser mejorado si tratamos de aprovechar todas las opciones que nos brinda un entorno virtual.

La flexibilidad que plantea el entorno virtual de aprendizaje ha permitido a los estudiantes, gestionar mejor su tiempo y su lugar de estudios, lo cual genera un impacto positivo en su rendimiento académico; esta accesibilidad permite a los estudiantes acceder a materiales en horarios variados y se ajusta a las necesidades individuales.

La Escuela Superior de Carreras Administrativas ha logrado mantener continuidad, defendiéndose con el entorno virtual presentado desde la pandemia hasta la actualidad, sin embargo, hay áreas significativas de mejora, como la actualización de tecnologías, la incorporación de funciones más avanzadas y capacitaciones de docentes con mayor impacto. Desafíos hay bastantes, por ello, la propuesta de mejorar el diseño instruccional es de gran valía para la institución.

2.10.2 Informe por observación directa en la plataforma.

La observación directa es una gran herramienta para poder identificar que acontece, teniendo siempre a la objetividad como referente marcado para la determinación de la información que se recaba.

 <p>UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR</p>	<p>MEJORA DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE LA ESCUELA SUPERIOR DE CARRERAS ADMINISTRATIVAS.</p>
---	---

En el marco de la investigación sobre el tema de tesis, se llevó a cabo un análisis detallado mediante el método de observación directa en la materia “Utilitarios” impartida por el Profesor Galo Rodríguez de Nully.

La observación directa en la plataforma, permitió identificar estructura, funcionalidad, calidad pedagógica en el entorno virtual, fortalezas y debilidades en su diseño y aplicación. El entorno virtual muestra una estructura simple, iniciando con una descripción general del módulo, la cual se puede apreciar a continuación

Figura 5.
Entorno virtual de aprendizaje de Utilitarios.



Fuente: (Escuela Superior de Carreras Administrativas, 2024)

Características identificadas en el EVA. Utilitarios:

- Existe una sección de bienvenida y presentación del curso; sin embargo, su contenido es escueto y poco motivador para el aprendizaje.
- Se dispone de una sección para conocer el perfil del docente, aunque es necesario optimizar su contenido.
- Se encuentra habilitado un enlace de zoom para el acceso a las clases síncronas.
- Existe un espacio designado para el control de asistencia, pero no se utilizó en ningún momento. Al intentar descargar un informe de asistencia, se constató que el maestro no registro datos en esa sección.

	UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR	MEJORA DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE LA ESCUELA SUPERIOR DE CARRERAS ADMINISTRATIVAS.
--	--	---

- Se dispone de un enlace para una prueba de diagnóstico con instrucciones básicas. La prueba consiste en un archivo de Word con cinco preguntas relacionadas con las bases de la materia, y su cumplimiento se valida con la entrega del documento resuelto en plataforma.
- Existe un espacio de chat para anuncios y novedades que estuvo disponible durante toda la materia, pero nunca fue utilizado por el docente, lo que dejó esta herramienta sin utilidad.

El contenido del curso se divide en tres unidades de estudio, el cual se puede apreciar a continuación:

Figura 6.
Estructura de unidades materia. Utilitarios




Fuente: (Escuela Superior de Carreras Administrativas, 2024)

Análisis:

Cada una de las unidades contiene una estructura similar en la que se identifica las siguientes características:

Unidad N°1. presenta el tema de la unidad con una imagen relacionada, además incluye instrucciones generales sobre el contenido y contiene tres actividades.

 <p data-bbox="485 142 662 212">UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR</p>	<p data-bbox="678 121 1325 247">MEJORA DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE LA ESCUELA SUPERIOR DE CARRERAS ADMINISTRATIVAS.</p>
--	--

En la parte final del entorno virtual de aprendizaje, refleja algunas secciones, las cuales se describen a continuación:

Sección cierre de materia. - Contiene una imagen sin relación con la sección, y además un archivo en Word con diez preguntas abiertas para una evaluación final y una sección de opinión para estudiantes, el cual no fue utilizada. También hay un formulario con 26 preguntas de opción múltiple para evaluar el curso y la plataforma, pero sin respuestas registradas. Además, hay un acceso a revisar las referencias bibliográficas, pero allí solo se incluyen enlaces de Youtube y páginas web sin normas APA, ni fuentes académicas confiables.

Sección de examen semestral. - Consta también examen supletorio, en la cual se identifica que ambas evaluaciones son idénticas y consiste en desarrollar diez preguntas abiertas que los estudiantes deben responder en un documento de Word para luego subir el archivo en plataforma.


Sección “zona de descarga”. - Contiene archivos en pdf con material de lectura, pero sin organización clara. También hay otra sección llamada “unidad de prueba” que presenta material adicional sin relación con los contenidos del curso y finalmente aparece una sección denominada videoteca, que contiene la grabación de las clases síncronas con interacciones limitadas, asemejándose más a videos tutoriales, que a sesiones interactivas.

Oportunidades de mejora del Entorno Virtual de Aprendizaje

El análisis del entorno virtual de aprendizaje permitió identificar:

- No existe un diseño instruccional claro y estructurado.
- Falta de material interactivo y de estrategias tecno pedagógicas.
- Ausencia de rúbrica de evaluación para orientar a los estudiantes.
- Carencia de un sílabo de la materia y de planificación detallada de las actividades.
- Actividades repetitivas y monótonas, con poca diversidad metodológica.
- No se fomenta la participación en foros de debate, ni se evidencian tutorías personalizadas.
- No se utilizaron herramientas de la plataforma para el control de calificaciones y asistencia.



	UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR	MEJORA DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE LA ESCUELA SUPERIOR DE CARRERAS ADMINISTRATIVAS.
---	--	---

- Escasa motivación y acompañamiento a los estudiantes durante el proceso enseñanza-aprendizaje.

Estos hallazgos demuestran la necesidad es establecer un rediseño estructurado del entorno virtual de aprendizaje, integrando estrategias didácticas e innovadoras con recursos interactivos y mecanismos de evaluación adecuados. Se recomienda la aplicación del modelo ADDIE, para mejorar la calidad del diseño instruccional y optimizar la experiencia del proceso enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

2.10.3 Informe de encuesta realizada a estudiantes.

La encuesta consta de 15 preguntas entre cerradas y de opción múltiple que permite consultarle a una muestra de 19 estudiantes, sobre la percepción con respecto al entorno virtual de aprendizaje aplicado en la materia de “Utilitarios” desarrollada en 2024 en la Escuela Superior de Carreras Administrativas.

La información obtenida es muy valiosa porque permite conocer la percepción de los estudiantes en relación al entorno virtual de aprendizaje con el que interactúan; para ello se desarrolló de esta encuesta en un Google form, la cual permitió obtener la opinión de los estudiantes para validar variables, dimensiones e indicadores relacionados a su percepción.

Todos los resultados se soportan en un formulario de Google de encuesta digital realiza a los estudiantes de la materia utilitarios, de la cual se puede apreciar en el siguiente link: https://docs.google.com/forms/d/1_zvg2AcLqoaVUbVkrbCErJkcGW090GS5KS1fMcJphvY/edit#responses.

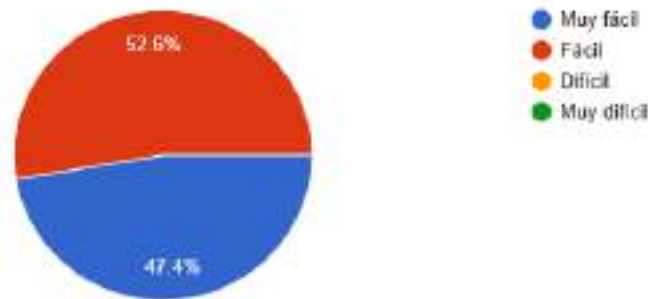
Resultados de la encuesta aplicada estudiantes de la Escuela Superior de Carreras Administrativas

Los resultados se aprecian a continuación, con los siguientes gráficos circulares y sus pesos porcentuales.

1) ¿Qué tan fácil te resulta navegar por el entorno virtual de aprendizaje?

Figura 8.

Facilidad de navegación en el entorno virtual de aprendizaje



Fuente: (Resultados de la encuesta aplicada a estudiantes de la Escuela Superior de Carreras Administrativas, 2024)

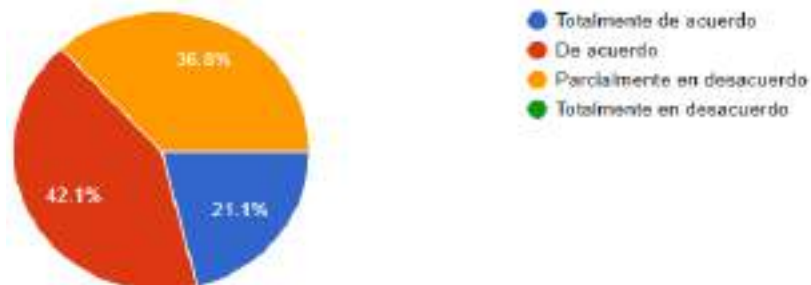
Análisis

La mayoría de los estudiantes representados por el 52,60% indican que es fácil navegar en el entorno virtual de aprendizaje, mientras que el 47,40% restante manifiesta que la navegación es muy fácil.

2) ¿Consideras que la disposición de los recursos y herramientas es clara y lógica?

Figura 9.

Recursos y herramientas claras en entorno virtual



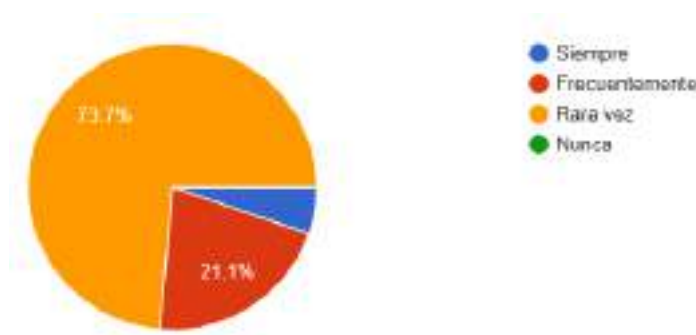
Fuente: (Resultados de la encuesta aplicada a estudiantes de la Escuela Superior de Carreras Administrativas, 2024)

Análisis

El 42,10% de los encuestados están de acuerdo con la disposición de recursos y la claridad de herramientas en el entorno virtual de aprendizaje, mientras que un 36,80% esta parcialmente en desacuerdo y un 21,10% está totalmente de acuerdo con claridad y lógica en los recursos disponibles.

3) ¿Ha encontrado dificultades técnicas al utilizar el entorno virtual?

Figura 10.
Dificultades técnicas en entorno virtual



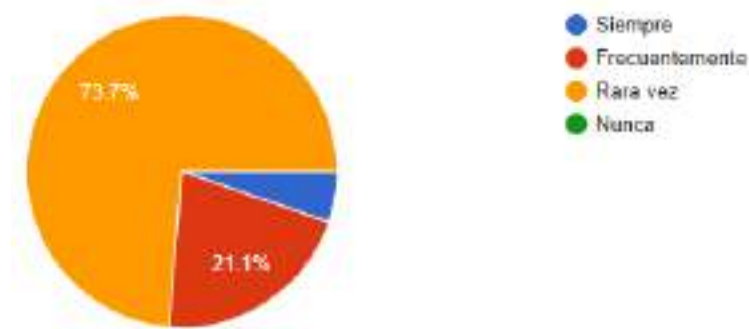
Fuente: (Resultados de la encuesta aplicada estudiantes de la Escuela Superior de Carreras Administrativas, 2024)

Análisis

El 73,70% de los encuestados indica que rara vez ha encontrado dificultades técnicas en el entorno virtual, el 21,10% indica que frecuentemente y un 5,20% indica que siempre tiene dificultades; es decir que entre estas últimas opciones refleja una problemática impulsada por más de la cuarta parte de los estudiantes.

4) ¿El entorno virtual fomenta la participación activa a través de actividades y recursos interactivos?

Figura 11.
Fomento de participación con recursos interactivos



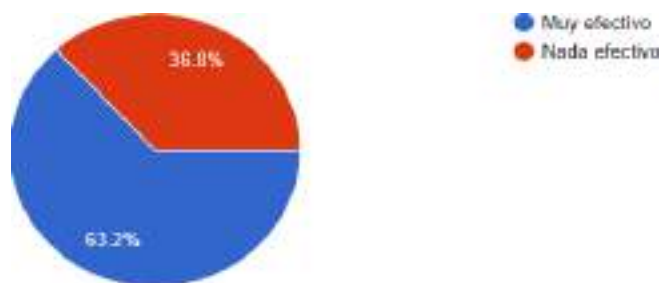
Fuente: (Resultados de la encuesta aplicada estudiantes de la Escuela Superior de Carreras Administrativas, 2024)

Análisis

La mayor parte de los encuestados representados por el 73,70% manifiesta que el entorno virtual fomenta la participación activa en actividades y recursos interactivos, mientras que el 26,30% restante, considera lo contrario.

5) ¿Qué tan efectivo considera el diseño del entorno para facilitar la comunicación entre estudiantes y docentes?

Figura 12.
Efectividad en comunicación en entorno virtual



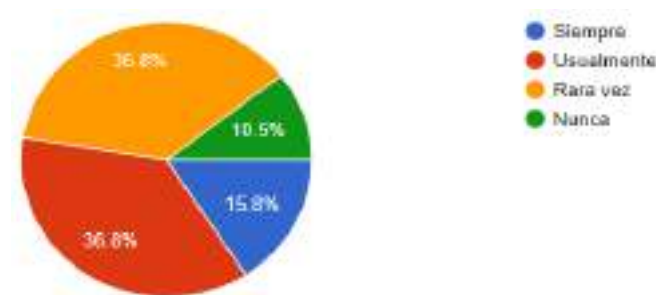
Fuente: (Resultados de la encuesta aplicada estudiantes de la Escuela Superior de Carreras Administrativas, 2024)

Análisis

La mayor parte de los encuestados representado por el 63,20% considera que el diseño del entorno es muy efectivo para la comunicación entre estudiantes y docentes, mientras que un 36,80%, es decir, más de la tercera parte de los consultados indica que el diseño del entorno no es nada efectivo para comunicarse.

6) ¿Te sientes motivado a interactuar con tus compañeros dentro del entorno virtual?

Figura 13.
Motivación en el entorno virtual



Fuente: (Resultados de la encuesta aplicada estudiantes de la Escuela Superior de Carreras Administrativas, 2024)

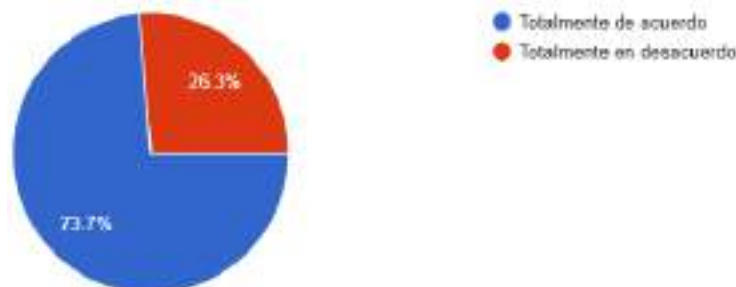
Análisis

La alternativa usualmente y rara vez poseen un 36,80% de representatividad al consultar por la motivación de interactuar entre pares estudiantiles, el 10,50% indica que nunca y solo una minoría del 15,80% se siente motivado en interacción entre compañeros.

Es evidente que la mayoría no encuentra la adecuada motivación para realizar la interacción en plataforma.

7) ¿Consideras que los materiales proporcionados en el entorno virtual son relevantes y adecuados para tu aprendizaje?

Figura 14.
Materiales adecuados para el aprendizaje



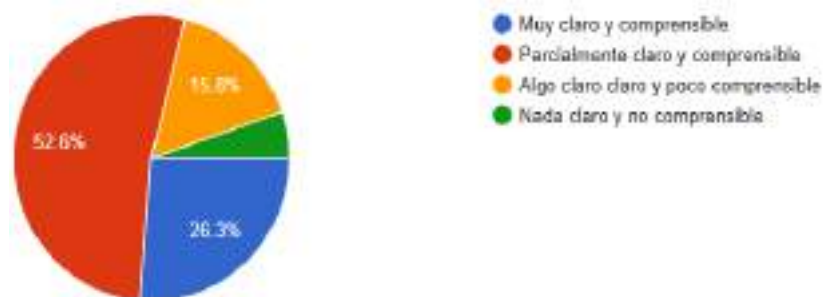
Fuente: (Resultados de la encuesta aplicada a estudiantes de la Escuela Superior de Carreras Administrativas, 2024)

Análisis

La mayoría representado por el 73,70% considera que los materiales y actividades son relevantes para el aprendizaje y el 26,30% restante, está totalmente en desacuerdo.

8) ¿Qué tan claros y comprensibles son los recursos de aprendizaje disponibles?

Figura 15.
Claridad y comprensión en recursos de aprendizaje



Fuente: (Resultados de la encuesta aplicada a estudiantes de la Escuela Superior de Carreras Administrativas, 2024)

Análisis

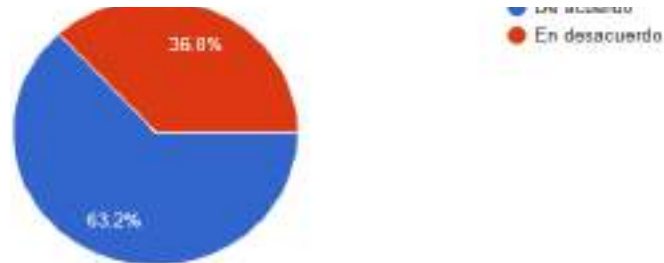
El 52,60% considera que los recursos de aprendizaje son parcialmente claros y comprensibles, el 26,30% consideran que son muy claros y comprensibles, pero el 15,80% indica que es algo claro y poco comprensible, y el 5,30% considera que los recursos no son claros ni comprensibles. Es importante corroborarlo en la observación directa con los recursos del entorno virtual de aprendizaje.



9) ¿El contenido refleja estándares de calidad académica?

Figura 16.

Contenidos con estándares de calidad académica



Fuente: (Resultados de la encuesta aplicada estudiantes de la Escuela Superior de Carreras Administrativas, 2024)

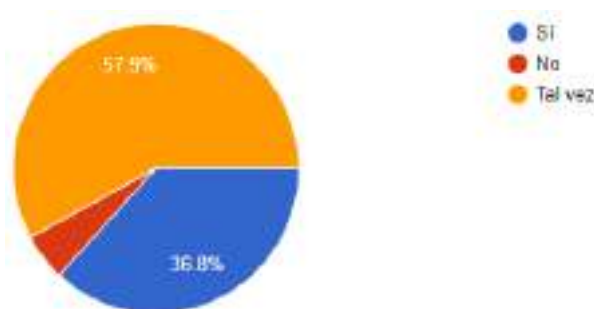
Análisis

El 63,20% está de acuerdo en que el contenido refleja estándares de calidad académica, mientras que el 36,80% considera lo contrario.

10) ¿Sientes que el entorno virtual te permite alcanzar los objetivos de aprendizaje propuestos en cada curso?

Figura 17.

Promueve el alcance de objetivos de aprendizaje

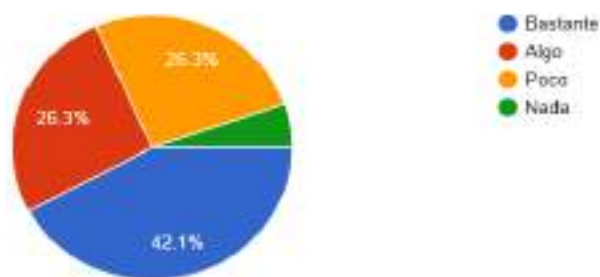


Fuente: (Resultados de la encuesta aplicada estudiantes de la Escuela Superior de Carreras Administrativas, 2024)

Análisis

La mayoría representado con un 57,90% indica que tal vez, logra alcanzar los objetivos en el entorno virtual, mientras que un 36,80% da una respuesta afirmativa y la diferencia de 5,30% entrega una respuesta negativa a la consulta.

11) ¿Has notado una mejora en tus habilidades o conocimientos gracias al uso del entorno virtual? **Figura 18.** *Mejora en habilidades y conocimientos*



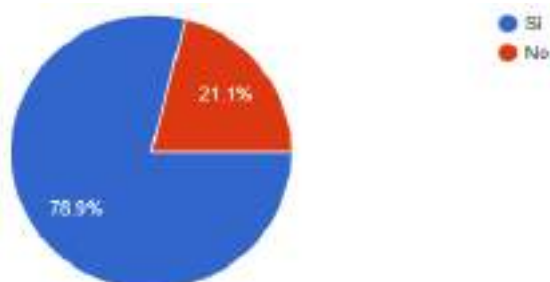
Fuente: *(Resultados de la encuesta aplicada estudiantes de la Escuela Superior de Carreras Administrativas, 2024)*

Análisis

El 42,10% de los encuestados indica que ha mejorado bastante en sus habilidades y conocimientos relacionados al uso del entorno virtual, mientras que el 26,30% indica que algo o poco, por otra parte, el 5,30% no tiene mejorías.

12) ¿El entorno facilita el aprendizaje autónomo y la resolución de problemas?

Figura 19.
Facilita aprendizaje autónomo



Fuente: *(Resultados de la encuesta aplicada estudiantes de la Escuela Superior de Carreras Administrativas, 2024)*



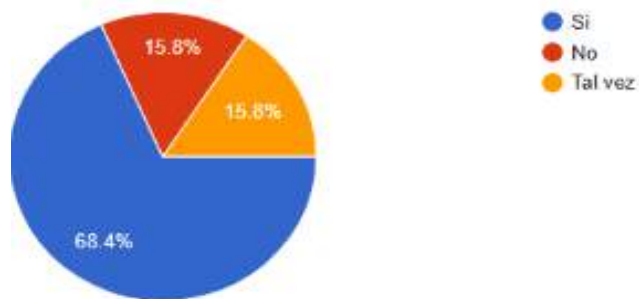
Análisis

El 78,90% de los encuestados indica que el entorno si facilita el aprendizaje autónomo y ayuda a resolver problemas, mientras que el 21,10% restante, manifiesta lo contrario.

13) ¿Crees que el entorno virtual podría ser utilizado de manera efectiva por un mayor número de estudiantes?

Figura 20.

Fomento de mayor capacidad del entorno virtual



Fuente: (Resultados de la encuesta aplicada estudiantes de la Escuela Superior de Carreras Administrativas, 2024)

Análisis

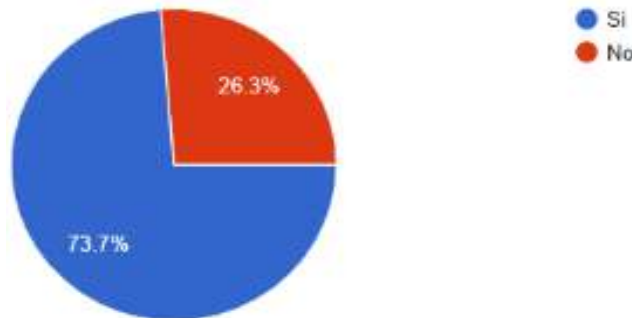
El 68,40% considera que el entorno virtual si puede ser utilizado efectivamente para un mayor número de estudiantes, mientras que un 15,80% indica que no y el otro 15,80% indica que talvez.

14) ¿El entorno soporta el aumento de contenidos y actividades sin afectar su rendimiento?



Figura 21.

Percepción para aumento de contenidos y actividades



Fuente: (Resultados de la encuesta aplicada estudiantes de la Escuela Superior de Carreras Administrativas, 2024)

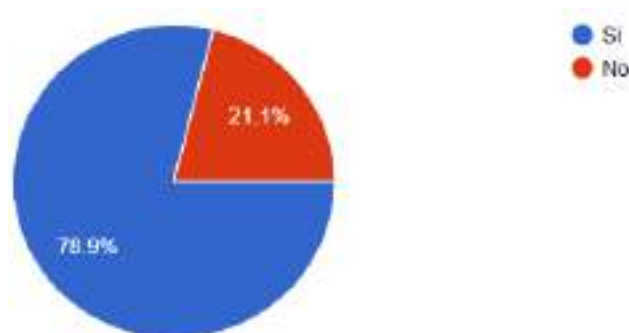
Análisis

El 73,70% considera que el entorno virtual puede soportar un aumento de contenidos y actividades sin afectar el rendimiento, mientras que un 26,30% considera lo contrario.

15) ¿Percibes que el entorno virtual se actualiza y mantiene regularmente para garantizar su funcionalidad?

Figura 22.

Percepción de actualización y funcionalidad



Fuente: (Resultados de la encuesta aplicada estudiantes de la Escuela Superior de Carreras Administrativas, 2024)

Análisis de Resultados

La mayoría de los encuestados, representado por el 78,90% percibe que el entorno virtual se actualiza y mantiene regularmente para garantizar su funcionalidad, mientras que el 21,10% restante, considera lo contrario.


Una vez que se ha demostrado los resultados gráficos de la encuesta a estudiantes, se establecen conclusiones de lo recabado para generar una lectura de la situación percibida por los estudiantes encuestados.

La mayoría de los estudiantes, representada con un 52,60% consideran que la navegación en el entorno virtual de aprendizaje es fácil, mientras que un 47,40% lo calificó como muy fácil. Lo cual sugiere que el diseño y la interfaz del sistema es amigable, accesible y comprensible para la mayoría de los usuarios.

Esto es un aspecto que facilita la interacción y la participación en las actividades de aprendizaje. En relación con la claridad de los recursos y herramientas disponibles con el entorno virtual, un 42,10% de los estudiantes estuvo de acuerdo con que estos son claros, mientras que un 36,80% considera que está parcialmente de acuerdo.

Aunque una gran parte de los estudiantes consideran que los recursos y herramientas son claros, existe una parte significativa del estudiantado que percibe ciertas dificultades en su comprensión. Esto es indicio de que se debe revisar y mejorar la presentación y explicación de recursos y materiales para optimizar la experiencia de aprendizaje de todos los estudiantes.

Un 73,70% de los encuestados indicó que rara vez enfrentan dificultades técnicas al usar el entorno virtual de aprendizaje. Solo un pequeño porcentaje, representado por el 5,30% informó tener dificultades siempre. Esto significa que la mayoría de los estudiantes experimentan pocas dificultades técnicas, lo que indica que el entorno virtual tiene un rendimiento generalmente bueno; sin embargo, se recomienda seguir monitoreando y mejorando la infraestructura tecnológica para reducir aún más los problemas técnicos y garantizar una experiencia más fluida de aprendizaje.

 <p data-bbox="483 142 662 212">UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR</p>	<p data-bbox="678 121 1315 247">MEJORA DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE LA ESCUELA SUPERIOR DE CARRERAS ADMINISTRATIVAS.</p>
--	--

La mayoría de los estudiantes representados por un 73.70% indican que el entorno virtual fomenta la participación activa, lo cual sugiere que las herramientas interactivas están cumpliendo su propósito.


Sin embargo, un 26.30% consideró que el entorno no favorece suficientemente la participación. Pues hay un porcentaje significativo que no percibe esa motivación suficiente para interactuar con sus compañeros. Esto sugiere que, si bien existen herramientas interactivas, podría ser necesario reforzar los elementos que incentivan más la participación y el trabajo colaborativo entre estudiantes.

Un 63,20% de los estudiantes encuestados consideran que el entorno virtual es muy efectivo para facilitar la comunicación entre estudiantes y docente, mientras que un 36,80% demostró que no es efectivo. Aunque la mayoría se inclina por la respuesta favorable, es importante considerar las opiniones de aquellos que no perciben el entorno como una herramienta efectiva para la comunicación, lo que podría implicar la necesidad de optimizar más los canales y métodos de interacción.

Con respecto a la motivación para interactuar, los resultados fueron divididos; un 36,80% indicó que usualmente se siente motivado, pero un 36.80% mencionó que la motivación rara vez es suficiente. Un 15.80% afirmó que siempre se siente motivado, mientras que el 10,50% no se siente motivado para interactuar. Esto indica que, aunque una parte significativa de los encuestados está comprometida, existe un porcentaje considerable que podría necesitar incentivos adicionales.

Un 73.70% de los estudiantes encuestados estuvo totalmente de acuerdo con que los materiales proporcionados en el entorno virtual, son relevantes y adecuados para su aprendizaje; sin embargo, el 26,30% estuvo totalmente en desacuerdo, lo que podría sugerir que, para algunos, los recursos no están alineados con sus expectativas o necesidades.

En todo caso, el análisis de los resultados revela que, aunque el entorno virtual de aprendizaje de la materia “Utilitarios” es funcional y accesible para la mayoría de los estudiantes, aun presenta áreas de mejora que impactan en la experiencia de aprendizaje.

	UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR	MEJORA DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE LA ESCUELA SUPERIOR DE CARRERAS ADMINISTRATIVAS.
---	--	---

Si bien la navegación es considerablemente fácil y los recursos son mayormente comprensibles, un porcentaje significativo del alumnado encuestado señala dificultades en la claridad de los materiales, la efectividad de la comunicación y la motivación.


Estos hallazgos justifican la razón de proponer un modelo de diseño instruccional, que permita estructurar mejor los contenidos, optimizar la interacción y mejorar la efectividad de los recursos. Aplicar un enfoque a través de un modelo de diseño instruccional, facilitaría el aprendizaje significativo, mejoraría la accesibilidad, la motivación, el rendimiento académico dentro del entorno virtual de aprendizaje.

2.10.4 Informe de la entrevista al profesor de la materia “Utilitarios”.

Para el presente trabajo académico, fue necesario desarrollar una entrevista de veinte preguntas entre opción múltiple y preguntas cerradas al profesor de la materia “Utilitarios”, el Tecnólogo Galo Rodríguez de Nully, quien muy amablemente nos ha permitido tener acceso a su entorno virtual de aprendizaje y a la vez realizarle la entrevista. Las preguntas a desarrollar giran en torno a las dos variables de estudio y son las mismas interrogantes claves que se le desarrollaron al rector de la institución.

En la entrevista, el maestro indica que el entorno virtual de aprendizaje comenzó a utilizarse como una herramienta fundamental para la enseñanza virtual, especialmente desde su implementación durante la pandemia del 2020.

Sin embargo, presenta tanto fortalezas como áreas de mejora que requieren atención para mejorar la experiencia de estudiantes y del docente. Según su óptica, uno de los aspectos positivos del entorno virtual es su accesibilidad y la centralización de los recursos de aprendizaje en un solo espacio, lo cual permite a los estudiantes, acceder a material educativo y actividades relacionadas a la materia.


	UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR	MEJORA DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE LA ESCUELA SUPERIOR DE CARRERAS ADMINISTRATIVAS.
---	--	---

En cuanto a la interacción entre docentes y estudiantes, se realiza vía clases síncronas por zoom, que complementan los contenidos y actividades definidas en el entorno virtual de aprendizaje. El medio que complementa la comunicación es a través de correo electrónico, cuando un estudiante desea consultar o realizar un comentario de la materia. Las actividades implementadas en el entorno virtual incluyen lecturas comprensivas, investigaciones, proyectos y evaluaciones en plataforma a través de cuestionarios de preguntas.

La plataforma permite subir gran cantidad de documento e información, a través de varios recursos, pero hace falta el conocimiento respectivo para dominar y utilizar todas las opciones que brinda las herramientas tecnológicas. El maestro reconoce y considera necesaria la actualización de conocimientos en el uso de herramientas tecnológicas, pues por fuerza mayor de la situación les ha tocado aprender, pero es fundamental adquirir mayor conocimiento y practica en los entornos virtuales de aprendizaje.

La falta de formación en pedagogía y en la utilización de entornos virtuales puede dificultar la comunicación efectiva y eso reduciría la participación y el compromiso de los estudiantes. Al tratar temas de estrategias de motivación estudiantil, el maestro indica que aplica incentivos reconociendo puntos por participación en clases síncronas, pero es fundamental incorporar elementos de reconocimiento de desempeño, así como seguir fomentando la participación activa de los estudiantes. Considero que hay mucho por mejorar y fortalecer en la participación virtual de los estudiantes, por ello se presenta como un desafío el mejoramiento de la plataforma para las clases virtuales.

La buena predisposición y las ganas de mejorar son destacables en el maestro, quien reconoce que hay mucho por aprender y mejorar en términos de tecnología, pedagogía y estrategias metodológicas de enseñanza. Al hacer referencia a la flexibilidad en el entorno virtual, el maestro indica que no son flexibles pues no cambian las fechas de entrega de las actividades. No obstante, es fundamental ir más allá, y garantizar un soporte técnico eficiente y orientada académicamente a mejorar la experiencia de aprendizaje efectiva.

	UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR	MEJORA DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE LA ESCUELA SUPERIOR DE CARRERAS ADMINISTRATIVAS.
---	--	---

Al hacer referencia a la forma de evaluar, no hace referencia a rúbricas, sino a actividades que el maestro valora sin parámetros bien definidos; lo destacable del docente es que es muy abierto y sincero en la comunicación, indicando que tiene todo el deseo de colaborar dando acceso al entorno virtual de la materia y colaborando en todo lo que se necesite, para establecer la propuesta que en esta tesis se pretende definir.


En todo caso, se puede concluir que nos encontramos con un docente que se esfuerza por desempeñarse correctamente, aunque carece de conocimientos para mejorar el entorno virtual de aprendizaje y ha ido desarrollando un ambiente virtual acorde a sus conocimientos y ultimando detalles conforme va aprendiendo algo diferente que le sea útil para cubrir la necesidad de sus estudiantes.

2.10.5 Conclusiones del diagnóstico.

En esta fase final del diagnóstico se establece la integración de los hallazgos recabados en las distintas herramientas aplicadas, de tal manera que se puede definir la situación en la que se encuentra el entorno virtual de aprendizaje y su situación inicial. Se pueden palpar deficiencias en el diseño y en la organización del entorno virtual de aprendizaje, pues a través de observación directa se identificó la carencia de un diseño instruccional definido, lo que genera actividades monótonas, evaluaciones sin rúbricas y una falta de interacción significativa entre estudiantes y docente.

En la entrevista con el rector de la institución, el reconoce que la plataforma no ha recibido una actualización significativa y que no existe un modelo pedagógico claramente definido en su implementación. Y en la encuesta a estudiantes se confirma que la disposición de los recursos no es totalmente clara, ya que el 36,80% de los encuestados la consideran parcialmente en desacuerdo con una organización lógica.

La falta de interacción y participación activa es visible, pues en observación directa se identificó la carencia de herramientas interactivas como foros de debate y chats de avisos de los cuales no se promueve su uso.


	UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR	MEJORA DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE LA ESCUELA SUPERIOR DE CARRERAS ADMINISTRATIVAS.
---	--	---

La encuesta a estudiantes muestra que, aunque un 73,70% de los estudiantes considera que el entorno fomenta la participación, la interacción entre estudiantes es baja, solo el 15,80% interactúa siempre y un 10,50% nunca lo hace. Además, el profesor entrevistado, admite que el uso de la plataforma ha sido limitado y que su enfoque ha estado más centrado en la entrega de documentos que en la construcción de experiencias de aprendizaje colaborativo.

Los problemas con la evaluación y la retroalimentación se identifican con la observación directa, que identifica evaluaciones poco estructuradas, con preguntas escuetas y sin rúbricas. Además, el examen supletorio es idéntico al examen oficial, lo que compromete su validez. La encuesta muestra que los estudiantes consideran que los materiales proporcionados son relevantes con un 73,70% que indican que están totalmente de acuerdo, pero no existen mecanismos efectivos de retroalimentación que guíen su aprendizaje. Cabe mencionar, que el rector menciona la necesidad de mejorar los procesos de evaluación y seguimiento académico dentro de la plataforma, implementado mejores herramientas, para identificar el desempeño de los estudiantes.

La usabilidad del entorno virtual y los aspectos técnicos también deben ser revisados, a pesar de la estructura deficiente, la plataforma es funcional y navegable, ya que el 100% de los estudiantes la consideran fácil o muy fácil de usar. Sin embargo, un 26,30% de los estudiantes afirma haber encontrado dificultades técnicas en algún momento, lo que sugiere que la plataforma necesita optimizar algunos aspectos operativos.

Con respecto a la escalabilidad y sostenibilidad del entorno virtual, la máxima autoridad de la institución plantea la posibilidad mejorar la plataforma, pero reconoce que se necesita una estrategia de actualización de criterios tecnológicos y pedagógicos claros. La encuesta indica que el 73,70% del alumnado cree que la plataforma puede soportar más contenido sin afectar su rendimiento, lo que abre la oportunidad a expandir los recursos y herramientas. Además, se evidencia en observación directa que falta el uso de funcionalidades claves como el control de asistencia, lo que indica que no se está aprovechando todo el potencial de la plataforma.

	UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR	MEJORA DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE LA ESCUELA SUPERIOR DE CARRERAS ADMINISTRATIVAS.
---	--	---

La falta de un diseño instruccional y la escasa interactividad justifican la propuesta de implementar un modelo para rediseñar el entorno virtual de aprendizaje, para aprovechar al máximo las herramientas de la plataforma, aquello evidencia la necesidad de un rediseño basado en un modelo tan aplicado y efectivo como el modelo ADDIE.



CAPÍTULO 3:


3. PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

3.1. Presentación.

La propuesta denominada: “Mejora del diseño instruccional del entorno virtual de aprendizaje de la Escuela Superior de Carreras Administrativas”, está enmarcada en dos ámbitos esenciales, el primer ámbito es educativo a través de las teorías del aprendizaje como: Constructivismo, Conductismo; y en el segundo ámbito se involucra a las Tecnologías de la Información y Comunicación, asociadas a la virtualidad y la educación digital. La razón de la propuesta es debido a que se identificó una brecha entre los maestros autores quienes son los que generan los contenidos para el entorno virtual de aprendizaje y en otro contexto están los maestros tutores, los cuales tienen el rol de impartir la clase síncrona por medio de herramientas de comunicación digitales.

Entonces ahí se refleja la brecha entre los contenidos generados por el maestro autor y la forma en cómo puede plantear el proceso enseñanza-aprendizaje que implementa el maestro tutor; además la Escuela Superior de Carreras Administrativas no dispone del diseño del aula virtual siguiendo un modelo instruccional; es por ello que se propone crear un ambiente instruccional en base al modelo ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación), diseño que permite desarrollar escenarios de aprendizaje efectivos, a través de métodos de enseñanza basados en las necesidades de los estudiantes y a través del aula virtual se propicia un aprendizaje que incluye herramientas y recursos tecnológicos, asegurando que el contenido sea claro, relevante e innovador.

Al seguir un diseño bien estructurado asegura que los estudiantes puedan seguir el contenido de manera lógica y progresiva, lo que facilita la retención y comprensión del material educativo.

 <p data-bbox="485 142 662 212">UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR</p>	<p data-bbox="678 121 1325 247">MEJORA DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE LA ESCUELA SUPERIOR DE CARRERAS ADMINISTRATIVAS.</p>
--	--

3.2. Objetivos de la propuesta

3.2.1 *Objetivo general de la propuesta*

Fortalecer el conocimiento en la materia “Utilitarios”; a través del uso de diferentes herramientas y recursos tecnológicos de un Entorno Virtual de Aprendizaje, en la Escuela Superior de Carreras Administrativas.

3.2.2 *Objetivos específicos de la propuesta*

- Desarrollar habilidades cognitivas para el uso adecuado en la materia Utilitarios, a través del entorno virtual de aprendizaje de la Escuela Superior de Carreras Administrativas.
- Proponer recursos tecnológicos e interactivos, que hagan posible la profundización de los conceptos abordados en la materia Utilitarios.
- Fomentar el auto aprendizaje y la investigación; motivando a los estudiantes a utilizar recursos en línea.

3.3. Fundamentación

La identificación del problema parte de reconocer la realidad del entorno virtual de aprendizaje de la materia utilitarios de la Escuela Superior de Carreras Administrativas, donde se evidencia un entorno virtual tradicional, con baja interacción de estudiantes con estudiantes, por lo que la idea central de la propuesta, es mejorar el entorno virtual de aprendizaje a través del modelo ADDIE.

Una de las principales bases teóricas para el desarrollo de la propuesta, se fundamenta en el constructivismo de Jena Piaget y Lev Vygotsky donde hacen referencia a la creación de actividades interactivas que fomenten la exploración y el descubrimiento a fin de que los estudiantes construyan su propio conocimiento a través de la práctica y reflexión (Mora L. D., 2019).

Es por eso que el nuevo diseño instruccional emplea herramientas innovadoras como: Educa play, Genially, Padlet; con ello se crean actividades interactivas que fomentan la exploración y el descubrimiento en los estudiantes para la construcción del conocimiento en el cual el estudiante es el actor principal y el maestro solo un guía; el aporte de este trabajo de tesis consiste en la innovación y transformación de esos entornos virtuales de aprendizaje a través de la aplicación de un modelo instruccional denominado ADDIE; metodología que permite diseñar y estructurar aulas virtuales permitiendo maximizar el aprendizaje en los estudiantes.

El modelo ADDIE se enfoca en planificar, desarrollar y evaluar experiencias de aprendizaje digitalmente mediadas con el fin de optimizar los procesos educativos; se destaca como uno de los más prominentes; la implementación de estos modelos ha demostrado mejorar significativamente los resultados de aprendizaje de los estudiantes en entornos virtuales, subrayando la importancia de una planificación cuidadosa y una ejecución coherente de estrategias pedagógicas digitales (Mendoza Chavarria, 2023).

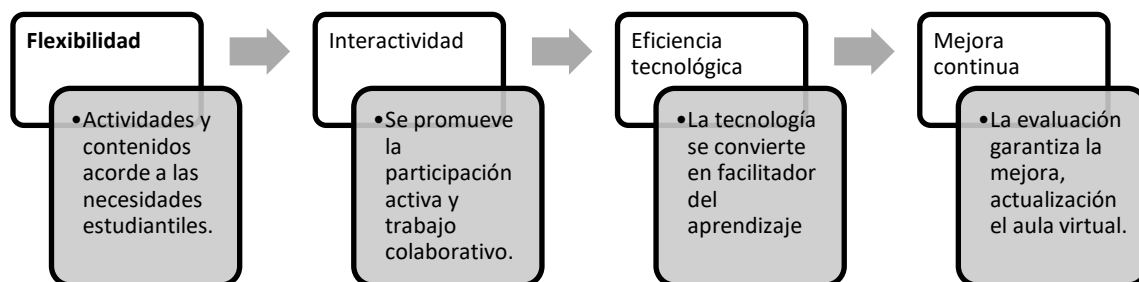
A través del diseño instruccional del entorno virtual de aprendizaje para la Escuela Superior de Carreras Administrativas se está contribuyendo a la segunda y tercera tendencia de innovación educativa hacia el 2030, donde se hace referencia a la flexibilidad del aprendizaje y personalización del aprendizaje (Universidad Veracruzana, 2024).

Desde la literatura la metodología ADDIE es un modelo estructurado para el diseño instruccional que ayuda a crear experiencias educativas efectivas, incluidas las aulas virtuales. Se compone de cinco fases: Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación. Cada una de estas etapas contribuye al desarrollo de un aula virtual de manera sistemática.

En el contexto del aula virtual de la Escuela Superior de Carreras Administrativas ofrecerá las siguientes características:

Figura 23.

Características del aula virtual de Utilitarios




Fuente: (Elaboración propia)

Es fundamental conocer los antecedentes como los últimos aportes debido a que los primeros servirán de línea base para desarrollar la investigación y los últimos avances referentes a los entornos virtuales de aprendizaje han transformado significativamente la educación y la forma en que los estudiantes interactúan con los contenidos y entre ellos; estos aportes no solo facilitan el acceso y la personalización del aprendizaje, sino que también promueven la innovación pedagógica, y potencian el aprendizaje colaborativo.

También se destaca el aprendizaje social propuesto por Albert Bandura, donde se hace referencia a la importancia de la observación, la imitación y el modelado en el proceso de aprendizaje; esta teoría puede ser aplicada mediante el uso de foros de discusión, videos educativos y sesiones de tutoría en línea; fomentando el compromiso y la motivación, a través de la interacción social (Moreira Sánchez, 2019).

El aprendizaje autónomo, promueve la auto regulación y la responsabilidad del estudiante en su propio proceso de aprendizaje; fomenta la autonomía del estudiante mediante una variedad de herramientas y recursos que facilitan la autodirección. y los estudiantes pueden desarrollar una mayor independencia y responsabilidad en su proceso educativo (Caballero-Cantu J. J.-R.-A.-M., 2023).

 <p data-bbox="485 142 662 212">UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR</p>	<p data-bbox="678 121 1321 247">MEJORA DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE LA ESCUELA SUPERIOR DE CARRERAS ADMINISTRATIVAS.</p>
--	--

3.4. Justificación de la propuesta

En el desarrollo de la propuesta de mejora del diseño instruccional del entorno virtual de aprendizaje de la Escuela Superior de Carreras Administrativas, se aplican los conocimientos adquiridos durante la formación de postgrado. La propuesta plantea la creación de un diseño instruccional específico para la materia Utilitarios, con la proyección de establecer un modelo base que se replique en todas las asignaturas de la institución. Para ello, se tomó como referencia el modelo ADDIE, que integra la educación con la tecnología mediante la metodología e-learning, de manera que los estudiantes vivan un proceso formativo enriquecedor a través de diversas herramientas y recursos tecnológicos.

Este enfoque busca fomentar un aprendizaje significativo que les permita desarrollar soluciones óptimas dentro de su formación académica. En esta propuesta se aplica el uso de la plataforma Moodle, la cual es ampliamente reconocida por su flexibilidad y capacidad de personalización. Es la opción que está actualmente utilizando la institución, y lo interesante es que Moodle permite adaptar la plataforma a las necesidades de cada institución o curso en particular; además facilita la integración de recursos como videos, cuestionarios interactivos, sesiones en vivo, con el fin de hacer el aprendizaje más dinámico, atractivo y centrado en las necesidades de los estudiantes.

Actualmente, la Escuela Superior de Carreras Administrativas, no cuenta con un entorno virtual de aprendizaje diseñado en base a un modelo instruccional; por lo que es importante emplear el modelo ADDIE con el propósito de que éste proporciona una estructura metodológica que asegura que el aprendizaje sea efectivo, organizado y enfocado en las necesidades de los estudiantes.

3.5. Características y estructura de la propuesta.

La propuesta se caracteriza por enfocarse en las fases del modelo ADDIE, el cual se presenta a continuación.

Figura 24.

Esquema de propuesta ADDIE




Fuente: *(Elaboración propia)*

3.6. Desarrollo de fases ADDIE

3.6.1 Fase de: ANÁLISIS

Es la fase inicial; la cual consiste en realizar un diagnóstico general de los objetivos que se pretende alcanzar con el diseño instruccional del aula virtual Utilitarios; por lo que es importante conocer las características, necesidades de los estudiantes; además de los requerimientos tecnológicos que hagan posible la construcción de un Entorno Virtual de Aprendizaje interactivo y dinámico.

 UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR	MEJORA DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE LA ESCUELA SUPERIOR DE CARRERAS ADMINISTRATIVAS.
--	---

Diagnóstico de necesidades institucionales

Tabla 3.

Diagnóstico de necesidades institucionales

Situación actual de la Escuela Superior de Carreras Administrativas.	Qué queremos lograr con el desarrollo del aula virtual ADDIE.
<ul style="list-style-type: none"> -El entorno virtual de aprendizaje de la Escuela Superior de Carreras Administrativas no cuenta con un modelo de diseño instruccional. -Inadecuado manejo del tiempo por parte del profesor. -Cumplimiento de objetivos de aprendizaje en un 70%. -Deficientes controles en el control de tareas. -Links tradicionales de acceso a sitios web y redes sociales. 	<ul style="list-style-type: none"> -Aplicar el modelo ADDIE en el diseño instruccional de la Escuela Superior de Carreras Administrativas. -Gestionar adecuadamente el tiempo, para el desarrollo de actividades, a través de una planificación (Syllabus). Promover la lectura, investigación e innovación a través de herramientas y recursos tecnológicos de una plataforma educativa virtual. -Diversificar las actividades de evaluación en la plataforma educativa. -Integrar en el aula virtual herramientas y actividades innovadoras cómo: gamificación y actividades interactivas.

Fuente: (Entrevista a Autoridad y profesor de la materia Utilitarios de la Escuela Superior de Carreras Administrativas, 2024)

El tipo de aprendizaje de la propuesta es E-Learning, el cual consiste en la educación en línea, a través de dispositivos móviles empleando como estrategia un diseño virtual de aprendizaje interactivo y dinámico, con un gran abanico de recursos y actividades.


Recursos para el diseño del aula virtual

Tabla 4.

Recursos para el diseño del aula virtual Utilitarios

Tecnológicos	Humanos
Dominio de internet www.aulavirtualglobal.com Sistema de Gestión de Contenidos: (CMS) Moodle Herramientas digitales: Genially, Padlet, Educaplay	Lcda. Diana Carriel Ch Ing. Vicente Checa C. Maestranter. Universidad Bolivariana del Ecuador Profesor de la materia Utilitarios



 UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR	MEJORA DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE LA ESCUELA SUPERIOR DE CARRERAS ADMINISTRATIVAS.
--	---

Plataforma de videoconferencias
Zoom

Estudiantes y Profesores de Análisis de Sistemas

Fuente: *(Elaboración propia)*

3.6.2 Fase de: **DISEÑO**

Esta fase consiste en estructurar las unidades del curso, las cuales promuevan la participación y el aprendizaje activo de los estudiantes a través del uso de diferentes herramientas y recursos de la plataforma virtual de aprendizaje de la Escuela Superior de Carreras Administrativas.

Para presentar los contenidos se utilizará lecturas de documentos pdf, Hipervínculos externos, foros, tareas, plataformas de espacios colaborativos, superación de retos y evaluación. A continuación, se presenta el mapa de la estructura de la propuesta del diseño instruccional ADDIE para la Escuela Superior de Carreras Administrativas.

Tabla 5.

Mapa de la estructura propuesta

Sección 1	Sección 2	Sección 3	Sección 4	Sección 5	Sección 6
Bienvenida	El Software	Sistema Operativo	Hoja de cálculo	Herramientas en la nube	Actividades finales del curso
Programa de estudios	Actividades síncronas	Actividades síncronas	Actividades síncronas	Actividades síncronas	Examen final
Anuncios	Material de Estudio	Material de Estudio	Material de Estudio	Material de Estudio	Examen de recuperación
	Actividades asíncronas.	Actividades asíncronas	Actividades asíncronas	Actividades asíncronas	Material adicional
	Clases grabadas	Clases grabadas	Clases grabadas	Clases grabadas	
	Evaluación	Evaluación	Evaluación	Evaluación	

Fuente: *(Elaboración propia)*

Estrategias didácticas

La estrategia pedagógica de comunicación, planificación, control y motivación junto con dichos recursos dará resultados favorables en términos de mejora continua en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Software para el diseño del aula virtual

A continuación, se presenta los softwares a emplear en el diseño del aula virtual Utilitarios.

Tabla 6.

Software para el diseño del aula virtual

Software	Función
Moodle	Es la principal herramienta para diseñar aulas virtuales, es un sistema de gestión de aprendizaje gratuito, de código abierto; se utiliza para el aprendizaje de la educación a distancia y aprendizaje en línea en las instituciones educativas nacionales e internacionales.
Educaplay	Ideal para diseñar una variedad de actividades, como: sopa de letras, crucigrama, etc. Y así motivar el aprendizaje de una manera atractiva en los estudiantes.
Zoom	Muy útil para clases en tiempo real y realizar videoconferencias.

Fuente: *(Elaboración propia)*

Recursos del aula virtual

Entre los principales recursos del aula virtual se puede clasificar en:

- **Recursos Audiovisuales:** Videos educativos, Infografías. (Tutoriales, documentales, clases grabadas).
- **Materiales interactivos:** Cuestionarios, juegos educativos, que pueden ser diseñados en Kahoot o Quizizz.
- **Documentos y textos, presentaciones:** Artículos científicos, libros digitales, Genially, Prezi.
- **Herramientas colaborativas:** Foros, proyectos grupales, empleando Google Docs, que permiten realizar trabajo colaborativo y en tiempo real.

- **Simuladores y Laboratorios virtuales:** Espacios en línea donde los estudiantes pueden realizar prácticas y experimentos de forma segura.
- **Recursos de evaluación y retroalimentación:** Plataforma de evaluación, que permite tener exámenes en Moodle y Padlet para retroalimentación.

3.6.3 Fase de: *DESARROLLO*

Esta fase comprende el desarrollo y consolidación de material didáctico a emplear en el curso virtual, cómo: videos, lecturas, presentaciones, evaluaciones; e integración de herramientas tecnológicas que permitan apoyar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Sección de Bienvenida

Esta sección está conformada por algunas secciones que se muestran a continuación.

Tabla 7.
Estructura Instruccional de Bienvenida

Sección	Contenido	Recursos
Inicio	Logo institucional y mensaje de bienvenida al curso, donde se expone de forma sucinta los objetivos.	Etiqueta
Introducción	Presentación de la materia utilitarios	Video
Planificación académica	Exposición del syllabus	pdf
Guía de aprendizaje	Guía cronológica para cumplir clases síncronas	pdf
Comunicación	Foro de bienvenida	Foro
Comunicación	Foro de anuncios	Foro
Consulta	Recurso para definir y explicar términos	Glosario
Acceso síncrono	Link de conexión a clases síncronas	Zoom
Refuerzo académico	Link de conexión para tutorías	Zoom

Fuente: *(Elaboración propia)*

A continuación, se presenta el desarrollo instruccional de las unidades de aprendizaje, tomando como base la fase de diseño.

Sección de unidades del aula virtual. Utilitarios

A continuación, se muestra las diferentes unidades, contenidos y recursos de cómo está conformado el aula virtual de Utilitarios.

Tabla 8.

Sección de Unidades del Aula Virtual Utilitarios

Unidades	Contenido	Recursos	
Unidad 1	Título de la unidad	Etiqueta	
	Mensaje de presentación	Etiqueta	
	Recursos educativos	Etiqueta	
	-Video explicativo	Video	
	Material de Estudio	Etiqueta	
	-Material de lectura	Documento pdf	
	-Presentación multimedia	Genially	
	Actividades Asíncronas	Etiqueta	
	-Foro académico	Foro	
	-Tarea de organizador gráfico	Tarea Padlet	
	-Retroalimentación con Padlet	Gamificación Etiqueta	
	-Reto educativo	Carpeta repositorio	
	Clases Síncronas	Etiqueta	
	-Clase grabada	Cuestionario moodle	
	Evaluación		
	-Prueba de conocimientos		
Unidad 2	Título de la unidad	Etiqueta	
	Mensaje de presentación	Etiqueta	
	Recursos educativos	Etiqueta	
	-Video explicativo	Video	
	Material de Estudio	Etiqueta	
	-Material de lectura	Documento pdf	
	-Guía didáctica	Hipervínculo externo	
	Actividades Asíncronas	Etiqueta	
	-Reto educativo	Genially	
	-Foro académico	Foro	
	Clases Síncronas	Etiqueta	
	-Clase grabada	Carpeta repositorio	
	Evaluación	Etiqueta	
	-Prueba de conocimientos	Cuestionario Moodle	
	Unidad 3	Título de la unidad	Etiqueta
		Mensaje de presentación	Etiqueta

Unidad 4	Recursos educativos	Etiqueta
	-Video explicativo	Video
	Material de Estudio	Etiqueta
	-Material de lectura interactiva	Genially Etiqueta
	Actividades Asíncronas	Tarea
	-Tarea	EducaPlay
	-Actividad de gamificación	Etiqueta
	Clases Síncronas	Carpeta repositorio
	-Clase grabada	Etiqueta
	Evaluación	Cuestionario Moodle
	-Prueba de conocimientos	
	Título de la unidad	Etiqueta
	Mensaje de presentación	Etiqueta
	Recursos educativos	Etiqueta
	-Video explicativo	Video
	Material de Estudio	Etiqueta
	-Material de lectura	Prezi
	Actividades Asíncronas	Etiqueta
	-Tarea	Tarea
	-Foro de opinión	Foro
Clases Síncronas	Etiqueta	
-Clase grabada	Carpeta repositorio	
Evaluación	Etiqueta	
-Prueba de conocimientos	Cuestionario Moodle	

Fuente: *(Elaboración propia)*

Integración de recursos educativos

Los recursos educativos han sido definidos y configurados en el curso Utilitarios a través de la plataforma Moodle; así como también se ha empleado hipervínculos externos para desarrollar actividades interactivas, acceso a simuladores y otros.

3.6.4 Fase de: IMPLEMENTACIÓN

Para la fase de implementación se utilizó el Sistema de Gestión de Contenidos (CMS) Moodle, plataforma de gestión de aprendizaje gratuita, que se adapta a cualquier cantidad de estudiantes, compatible con cualquier navegador web y cuenta con un gran abanico de

	UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR	MEJORA DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE LA ESCUELA SUPERIOR DE CARRERAS ADMINISTRATIVAS.
--	--	---

actividades y recursos para fomentar el aprendizaje E-Learning. Se utilizó el dominio de la Escuela Superior de Carreras Administrativas: <https://aulavirtualglobal.com>.

En el diseño instruccional de la materia Utilitarios se empleó diversos elementos multimedia como videos educativos, actividades de lectura, juegos interactivos, tareas diversificadas, foros, lecciones, conforme al contenido de las unidades planificadas en el syllabus.

En la Figura 25, se muestra la estructura inicial del entorno virtual de aprendizaje de la materia Utilitarios.

Figura 25.

Propuesta de portada de bienvenida al aula virtual de Utilitarios

Propuesta de Diseño Instruccional - Autores: Diana Carriel - Vicente Checa

Curso Configuración Participantes Calificaciones Informes More ▾

▾ INICIO Colapsar todo

ESCA
ESCUELA SUPERIOR DE CARRERAS ADMINISTRATIVAS

Mark as done

Este curso de Utilitarios está diseñado para personas de todos los niveles de experiencia, desde principiantes hasta usuarios intermedios. Aprenderás a utilizar de manera eficiente el sistema operativo y a sacarle el máximo provecho a las herramientas del paquete ofimática Microsoft Office. Todo ello, explicado de forma clara, sencilla y amena.

¡No te pierdas esta oportunidad!

Bienvenidos al Curso Utilitarios Mark as done

Fuente: *(Elaboración propia)*



	UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR	MEJORA DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE LA ESCUELA SUPERIOR DE CARRERAS ADMINISTRATIVAS.
--	--	---

A continuación, se ilustra la presentación de las unidades de trabajo, las cuales están conformadas por varios elementos multimedia.

Figura 26.

Diseño de unidades de trabajo del curso de Utilitarios

Fuente: *(Elaboración propia)*

	UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR	MEJORA DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE LA ESCUELA SUPERIOR DE CARRERAS ADMINISTRATIVAS.
--	--	---

La plataforma educativa contribuye significativamente a la formación académica en línea de los diferentes participantes del diseño instruccional del curso: Utilitarios; de esta manera aportamos a la innovación educativa que consiste en: “Introducir cambios en métodos, materiales, contenidos o contextos de enseñanza para mejorar la calidad del aprendizaje y que este sea representativo y mejorable” (Universidad Veracruzana, 2024).

3.6.5 Fase de: EVALUACIÓN

La propuesta fue diseñada para los estudiantes de la Escuela Superior de Carreras Administrativas, con el propósito de evaluar la factibilidad de las herramientas tecnológicas empleadas en el diseño del aula virtual y a fin de establecer un plan piloto referente al diseño del entorno virtual de aprendizaje que con el tiempo se replique en las demás materias; considerando algunos aspectos, que se detallan a continuación en la evaluación formativa y evaluación sumativa.

Evaluación formativa

La evaluación formativa se realizará a través de las actividades, tareas, lecciones desarrolladas durante cada unidad de trabajo, para monitorear el progreso del aprendizaje en los estudiantes; para esto se diseñó una matriz de evaluación que ha sido elaborada en base al estudio: “Modelo de diseño instruccional ADDIE en la enseñanza de comprensión lectora en básica superior” desarrollado por (Guano Vásconez, 2022).

Forma de evaluar

La matriz debe ser llenada en base a los calificativos: Excelente; Bien; Regular; Mal; Insuficiente, considerando la siguiente rúbrica:

Tabla 9.
Rúbrica de evaluación formativa

Categoría	5 (Excelente)	4 (Bien)	3 (Regular)	2 (Mal)	1 (Insuficiente)
Videos	Alta calidad visual y auditiva.	Buena calidad visual y auditiva.	Calidad aceptable	Baja calidad visual y auditiva	Muy baja calidad visual y auditiva
Documentos	Información completa y precisa.	Información precisa, pero algo limitada.	Información precisa, pero incompleta.	Información con algunos errores.	Información insuficiente e irrelevante.
Actividades interactivas	Fomenta la participación y el interés.	Interés y participación moderados.	Poco interés y participación.	Mínimo interés y participación.	No fomenta ni participación, ni interés.

Fuente: *Elaboración propia a partir de:* (Guano Vásconez, 2022)

Evaluación sumativa

La evaluación sumativa, comprende una evaluación final que abarca los contenidos tratados durante el curso utilitarios, el cual se enfoca principalmente en dos aspectos: el primero trata sobre la efectividad del diseño del curso, para el cual se diseñó la rúbrica mostrada a continuación:

Tabla 10.
Diseño de rúbrica para evaluación sumativa del entorno virtual

CATEGORIA	4	3	2	1
Contenido	El aula virtual tiene un propósito y un tema claro y bien planteado y es consistente en todo el sitio.	El aula virtual tiene un propósito y un tema claro, pero tiene uno o dos elementos que no parecen estar relacionados.	El propósito y el tema del aula virtual son de alguna forma confusos o imprecisos.	El aula virtual carece de propósito y de tema.



Navegación	Los enlaces de navegación están claramente etiquetados y colocados de manera consistente, lo que permite al lector moverse fácilmente entre páginas relacionadas, tanto hacia adelante como hacia atrás, sin perderse.	Los enlaces de navegación están claramente etiquetados y colocados de manera consistente, lo que permite al lector moverse fácilmente entre páginas relacionadas, tanto hacia adelante como hacia atrás, y llevan al usuario a donde esperar ir, minimizando la posibilidad de perderse.	Los enlaces de navegación llevan al lector a su destino esperado, pero algunos enlaces necesarios faltan y el usuario a veces se pierde.	Algunos enlaces no llevan al lector a los sitios descritos. El usuario se siente perdido.
Compatibilidad	El aula virtual ha sido probada y funciona en todos los dispositivos (computadoras, tablets, smartphones).	El aula virtual ha sido probada y funciona en tres dispositivos.	El aula virtual ha sido probada y funciona en dos dispositivos.	El aula virtual ha sido probada y funciona en un tipo de dispositivo.
Tiempo de Carga	El aula virtual carga en un tiempo optimo (10 segundos o menos)	El aula virtual carga en un tiempo (10-15 segundos o menos)	El aula virtual carga en más de 15 segundos.	El aula virtual carga en más de 15 segundos, necesita actualizar varias veces, debido a las gráficas grandes, las animaciones, los sonidos, etc.
Presentación	El aula virtual tiene una interfaz atractiva, excepcional y útil. Es fácil	El aula virtual tiene una interfaz atractiva y útil. Todos los elementos	El aula virtual tiene una interfaz atractiva y útil, pero pueden parecer estar	El aula virtual se ve llena de información o son confusas. Es a menudo difícil localizar





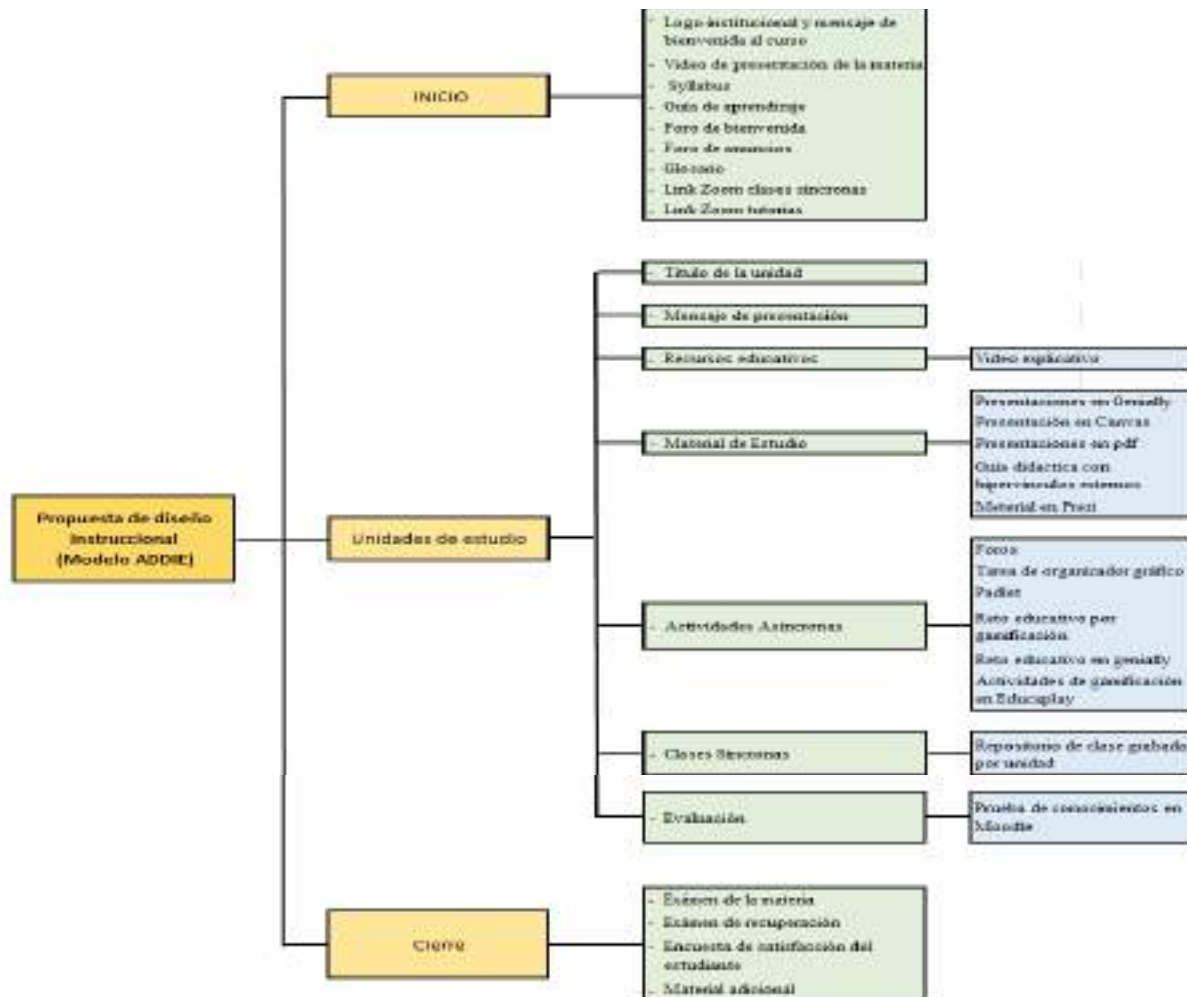
localizar todos importantes son llenas de elementos los elementos fáciles de información. La importantes. localizar. mayoría de los elementos son fáciles de localizar.

Fuente: (Elaboración propia)


3.7. Estructura del diseño instruccional ADDIE

Figura 27.

Estructura de la propuesta del diseño instruccional ADDIE



Fuente: (Elaboración propia)

	UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR	MEJORA DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE LA ESCUELA SUPERIOR DE CARRERAS ADMINISTRATIVAS.
---	--	---

3.8. Requisitos de la aplicación del entorno virtual de aprendizaje

El entorno virtual de aprendizaje de www.aulavirtualglobal.com, perteneciente a la Escuela Superior de Carreras Administrativas, requiere una base sólida de requisitos sencillos pero esenciales para garantizar una experiencia educativa significativa, accesible y eficiente. En primer lugar, debe contar con una interfaz amigable e intuitiva, que permita a estudiantes y docentes navegar sin dificultades, facilitando el acceso inmediato a contenidos, evaluaciones y recursos didácticos. Asimismo, es indispensable que la plataforma posea una estructura organizada por módulos o asignaturas, permitiendo una secuencia clara del proceso formativo. Además, se requiere un sistema de comunicación fluido, que contemple foros, mensajería interna y notificaciones en tiempo real, fortaleciendo la interacción y el acompañamiento académico.

El entorno debe ser adaptable a diferentes dispositivos y tener acceso las 24 horas del día durante los siete días de la semana, promoviendo la flexibilidad del aprendizaje. Finalmente, debe asegurar la protección de datos y privacidad del usuario, garantizando un espacio seguro y confiable. Estos requisitos, aunque sencillos, son el cimiento de una plataforma capaz de transformar la educación virtual en una experiencia verdaderamente efectiva y humana.

Todos estos puntos clave de requerimientos los cumple la Escuela Superior de Carreras Administrativas, manteniendo un muy buen soporte técnico a través de su personal de sistemas institucional. Además de contar con una interfaz amigable, el entorno virtual de aprendizaje debe integrar herramientas pedagógicas que permitan una enseñanza dinámica y significativa. Es fundamental que la plataforma disponga de recursos multimedia como videos, audios, infografías y animaciones interactivas, que faciliten la comprensión de los contenidos y atiendan a los diferentes estilos de aprendizaje

Del mismo modo, el sistema debe permitir la evaluación continua y retroalimentación inmediata, mediante cuestionarios interactivos, tareas automatizadas y rúbricas integradas, fortaleciendo así el seguimiento del desempeño estudiantil. La plataforma también debe ofrecer espacios colaborativos como salas de chat y herramientas para el trabajo en grupo, que fomenten el aprendizaje social y el desarrollo de competencias colaborativas.

3.9. Validación por Expertos

La evaluación del diseño instruccional del curso utilitarios ha sido sometida a diferentes expertos: Experto en Educación Online, Experto en Diseño de Entornos Virtuales de Aprendizaje y Experto en Comunicaciones, bajo los siguientes criterios:

3.9.1 *Forma en que se medirán los resultados para valorar la efectividad de la propuesta*

Se medirán los resultados a través de indicadores cuantitativos y cualitativos.

Tabla 11.

Forma de medición de resultados de la propuesta

Indicadores	
Cuantitativos	Cualitativos
Cumplimiento de objetivos específicos	Mejora del conocimiento y habilidades
Participación de los estudiantes en el entorno virtual de aprendizaje (EVA)	Satisfacción de los estudiantes en el uso de la plataforma educativa.
Evaluación sumativa	Evaluación formativa
Validación por Expertos	

Fuente: (Elaboración propia)

Rubrica de validación por expertos.

La rúbrica para validación por expertos fue desarrollada en base al documento: Formato de Validación por Expertos de la: (Universidad Adventista de Chile, 2018); donde se diseñó el formato de validación a la estructura del modelo ADDIE.

Instrucciones de la rúbrica

Marcar con un numero según su criterio, frente a las afirmaciones: «1=muy en desacuerdo»; «2=en desacuerdo»; «3=en desacuerdo más que en acuerdo»; «4=de acuerdo más que en desacuerdo»; «5=de acuerdo»; «6=muy de acuerdo»; la puntuación va de 1 a 6 («muy en desacuerdo» a «muy de acuerdo»), se asigna el promedio a cada fase del modelo ADDIE; si el promedio de puntuaciones de los expertos es igual o mayor a 4, en cada una de las fases, entonces se considera el diseño instruccional validado.

Tabla 12.

Rúbrica de validación por expertos

CRITERIOS	PUNTUACIÓN EXPERTOS						SUMA puntuaciones	PROMEDIO puntuaciones	VALIDACIÓN SI/NO
	1	2	3	4	5	6			
Análisis									
¿Es fácil navegar por el aula virtual?									
¿La plataforma educativa es visualmente atractiva?									
¿El contenido educativo es claro, accesible y actualizado?									
¿Existen suficientes recursos interactivos para el aprendizaje (foros, chats, actividades)?									
Diseño									
¿El diseño instruccional presenta una secuencia lógica incluyendo: módulos, actividades y evaluaciones?									
¿La plataforma educativa tiene compatibilidad con varios dispositivos?									
Desarrollo									
¿Desarrolla los materiales didácticos, como videos, presentaciones, documentos y cuestionarios utilizando herramientas innovadoras?									
¿Los contenidos y recursos educativos como foros, chats, actividades integradas en la plataforma educativa, funcionan correctamente y son accesibles?									
Implementación									
¿Se ha cargado el contenido desarrollado y configurado las actividades y evaluaciones acorde a una planificación de tiempo?									
¿Las cuentas de acceso a la plataforma tienen asignadas los respectivos roles y permisos según los perfiles asignados?									
Evaluación									
¿Monitorea la participación y rendimiento de los estudiantes para asegurarse que están alcanzando los objetivos de aprendizaje?									
¿Al finalizar el curso realiza una evaluación completa para determinar los conocimientos alcanzados a través de las actividades del aula virtual?									
Observaciones:									

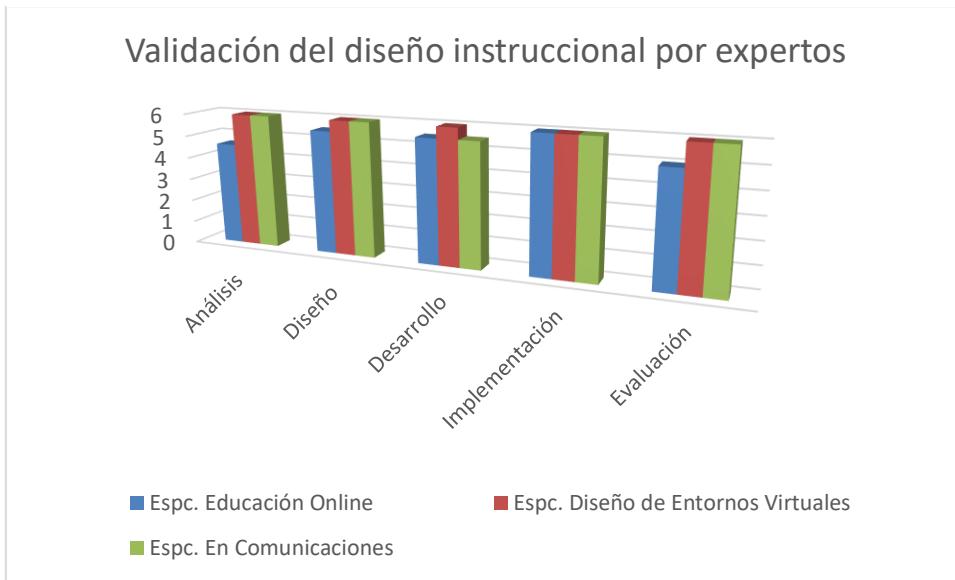
Fuente: Elaboración propia a partir de (UNIVERSIDAD ADVENTISTA DE CHILE, 2017)

3.9.2 *Análisis de la validación por expertos del diseño instruccional ADDIE.*

Se analizó los perfiles de los expertos en base a la formación académica y trayectoria profesional; posteriormente, se les envió una carta de invitación, solicitando su colaboración para revisar el entorno virtual de aprendizaje de la materia Utilitarios a fin de que cada experto emita su criterio de acuerdo a cada fase del modelo ADDIE, de manera que el resultado de las valoraciones de cada fase promedió una puntuación superior a cuatro (4), lo cual se considera “Validado”.


Figura 28

Validación por expertos del diseño instruccional ADDIE



Fuente: *Elaboración propia a partir de resultados de valoración: Expertos en Educación Online, Diseño de Entornos Virtuales y Comunicaciones.*

La validación se enfoca en valorar el diseño instruccional de la materia Utilitarios, considerando diferentes aspectos como: el planteamiento de objetivos de aprendizaje, integración de recursos tecnológicos; disponibilidad de actividades que promuevan la participación de los estudiantes; recursos multimedia: lecturas, videos, presentaciones; en fin

	UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR	MEJORA DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE LA ESCUELA SUPERIOR DE CARRERAS ADMINISTRATIVAS.
---	--	---

un ambiente interactivo y participativo que brinde a los estudiantes de la Escuela Superior de Carreras Administrativas una experiencia de aprendizaje efectiva.

El modelo ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación) se consolida como una estructura de diseño instruccional que facilita la creación de entornos de aprendizaje efectivos. Este modelo permite la integración de diversas herramientas, recursos tecnológicos y métodos de enseñanza adaptados a las necesidades específicas de los estudiantes. El modelo ADDIE proporciona un enfoque sistemático y organizado, que permite garantizar que el contenido sea claro, relevante y accesible, haciendo el proceso de aprendizaje más interactivo y atractivo; donde los materiales y recursos empleados mejoran significativamente la comunicación y la comprensión por los estudiantes; siendo estos aspectos esenciales para el éxito del aprendizaje en un entorno virtual de aprendizaje.


4. CONCLUSIONES

La presente investigación ha permitido diagnosticar y proponer un nuevo diseño instruccional del entorno virtual de aprendizaje de la Escuela Superior de Carreras Administrativas, logrando así el cumplimiento del objetivo general planteado. A partir del análisis realizado mediante la observación directa, las entrevistas y la encuesta a los estudiantes, se ha evidenciado la necesidad de optimizar la estructura y funcionalidad del entorno virtual, garantizando una experiencia de aprendizaje más efectiva y alineada con las necesidades de los estudiantes.

Se alcanzó el primer objetivo específico, pues en el capítulo 1 de la tesis se elaboró un marco teórico en el que se identificaron las principales teorías del aprendizaje relacionadas al entorno virtual de aprendizaje, los principales componentes del diseño instruccional, los modelos del diseño instruccional, la aplicación del modelo ADDIE y los componentes claves del proceso de enseñanza aprendizaje. Esta sección de la tesis permitió reconocer las mejores prácticas en la estructura del entorno virtual de aprendizaje, la interacción del contenido con los estudiantes, la evaluación del aprendizaje y el uso de herramientas tecnológicas para fortalecer el proceso educativo.

El segundo objetivo específico se alcanza en el capítulo 2 de esta tesis, al generar un diagnóstico de la situación inicial del entorno virtual de aprendizaje de la materia “Utilitarios”, a través de una entrevista al rector y al profesor de la materia, complementado con observación directa a la plataforma y analizando la información recabada en la encuesta realizada a los estudiantes de la materia; lo cual revelaron que, si bien los estudiantes encuentran fácil navegar en el entorno virtual, una parte significativa considera que la disposición de los recursos no es totalmente clara y que la comunicación con el docente podría mejorar.

El alcance del tercer objetivo específico se generó en el capítulo 3 cuando se formuló la propuesta de la mejora del diseño instruccional del entorno virtual, al diseñar y proponer el modelo ADDIE, enfocado en la integración de estrategias metodológicas más dinámicas, la incorporación de recursos didácticos interactivos, el fortalecimiento de la evaluación por

	UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR	MEJORA DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE LA ESCUELA SUPERIOR DE CARRERAS ADMINISTRATIVAS.
---	--	---

rubricas y pruebas estructuradas, y el fomento de una mayor interacción entre docente y estudiantes. Estas mejoras se fundamentan en las necesidades identificadas a lo largo de todo el estudio, con el fin de optimizar la calidad del proceso enseñanza-aprendizaje.

Finalmente, se alcanza el cuarto objetivo específico cuando se plantea la validación de la propuesta a través de la evaluación de expertos en diseño instruccional y en educación virtual. Este proceso permitió verificar la viabilidad y efectividad de las modificaciones sugeridas antes de su implementación, asegurando que reposan adecuadamente a los requerimientos pedagógicos y tecnológicos del entorno de aprendizaje.

En conclusión, el estudio ha permitido evidenciar las principales limitaciones del entorno virtual de aprendizaje de la materia “Utilitarios” y con base a ello, diseñar un conjunto de recursos y actividades para optimizar su estructura y funcionalidad. La propuesta está planteada, queda en responsabilidad de la Escuela Superior de Carreras Administrativas, la implementación del modelo de aprendizaje eficiente y participativo que se promulga en este trabajo académico.

5. RECOMENDACIONES

Luego de alcanzar las metas planteadas en el trabajo de tesis, es necesario tener presentes las siguientes recomendaciones, para la que la institución sujeta del estudio, busque alcanzar mayores beneficios con la propuesta realizada:

1.- La Escuela Superior de Carreras Administrativas debe asegurarse que la propuesta de mejora del diseño instruccional se implemente de manera estructurada y por fases, para ello se recomienda pruebas piloto con algunos cursos antes de la implementación total. También sería importante establecer indicadores de éxito y mecanismos de seguimiento para evaluar el impacto de los cambios en la experiencia de los estudiantes y docentes.

2.- Es necesario que la Escuela Superior de Carreras Administrativas diseñe un plan de formación para los docentes en metodologías de enseñanza en entornos virtuales, herramientas tecnológicas y estrategias de motivación para los estudiantes; siempre será necesario brindar acompañamiento y asesoramiento continuo a los profesores para optimizar el uso del entorno virtual.

3.- Para un proceso de mejora continua, es fundamental evaluaciones continuas, por ello, la institución educativa debe aplicar encuestas periódicas a los estudiantes y docentes para medir la efectividad del entorno virtual y su impacto en el aprendizaje. Analizar los datos de uso de la plataforma es clave, para identificar áreas de mejora y optimización.

4.- La institución educativa debe fomentar como un hábito la retroalimentación oportuna y constructiva para el mejor desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje.

5.- Los maestros deben constantemente explorar nuevas herramientas de inteligencia artificial y aprendizaje adaptativo para personalizar la enseñanza según el ritmo de cada estudiante. Así como incentivar la colaboración entre docentes para compartir mejores prácticas en enseñanza virtual.

6.- La institución educativa debe crear espacios de discusión académica sobre tendencias en educación virtual y aprendizaje virtual para generar una cultura de innovación educativa en el mediano y largo plazo.

	UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR	MEJORA DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE LA ESCUELA SUPERIOR DE CARRERAS ADMINISTRATIVAS.
--	---	--

Estas recomendaciones son necesarias para garantizar que la propuesta definida en esta tesis, no solo llegue a su implementación, sino que también evolucione y siga beneficiando en el futuro a estudiantes y docentes de la Escuela Superior de Carreras Administrativas.



REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Águila, C. I. (2021). el aprendizaje de las matemáticas a partir las teorpias del conductivismo y la psicología de Gestalt. *Mérito-Revista de Educación*, 3(7), 26-37.
<https://revistamerito.org/index.php/merito/article/view/280>
- Aguilar, W. O. (2020). Estrategias didácticas en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje universitarios. *Opuntia Brava*, 12.
<https://opuntiabrava.ult.edu.cu/index.php/opuntiabrava/article/view/1105>
- Aguilar, W. O. (2024). Didáctica de la educación superior virtual: actualidad y perspectivas. *Editorial Tecnocientífica Americana*, 300, 1-157.
<https://etecam.com/index.php/etecam/article/view/69>
- Almánzar Durán, A. R. (2023). Usabilidad pedagógica de moodle en la planeación didáctica: El caso de la Universidad Católica del Cibao, República Dominicana. (*Doctoral dissertation, Universidad abierta para adultos. Escuela de Postgrado*)., 10-20.
<https://rai.uapa.edu.do/handle/123456789/2367>
- Antolínez, D. (2020). Revisitando a John B. Watson y la epistemología inaugural del conductismo. *Epistemología e Historia de la Ciencia*, 5(1), 5-25.
https://www.researchgate.net/profile/David-Antolinez/publication/348482031_Revisitando_a_John_B_Watson_y_la_epistemologia_inaugural_del_conductismo/links/6000ec4492851c13fe105a16/Revisitando-a-John-B-Watson-y-la-epistemologia-inaugural-del-conductismo.pdf
- Arenas, R. D. (2023). Desafíos interdisciplinarios para los docentes de aprendizaje virtual. 10-25. <https://doi.org/https://doi.org/10.31219/osf.io/jqku6>
- Berríos Armijo, X. D. (2021). Diseño Universal de Aprendizaje en la Práctica de Profesoras de Educación Básica:¿ Innovación didáctica o capacitaciones impuestas? *Revista de estudios y experiencias en educación*, 60. https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-51622021000200059&script=sci_arttext
- Buitrago-Bohórquez, B. &. (2021). Competencias pedagógicas y tecnológicas del docente para el diseño instruccional en educación. *IPSA Scientia, revista científica*

multidisciplinaria, 6(2), 82-100.

<https://doi.org/https://doi.org/10.25214/27114406.1054>

Caballero-Cantu, J. J.-R.-A.-M. (2023). El aprendizaje autónomo en educación superior.

Revisión sistemática. Salud, Ciencia y Tecnología, 3, 391-391.

<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=QwkUtsIqEQC&oi=fnd&pg=PA9&dq=%2BEI+aprendizaje+aut%C3%B3nomo+en+educaci%C3%B3n+superior%2BCABALLERO&ots=qbJj3xtFTT&sig=sBY-gEZOOmDfdAW6AK8-O2568WY#v=onepage&q&f=false>

Caballero-Cantu, J. J.-R.-A.-M. (2023). El aprendizaje autónomo en educación superior.

Revisión sistemática. Salud, Ciencia y Tecnología, 3, 391-391.

https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=QwkUtsIqEQC&oi=fnd&pg=PA9&dq=%2BEI+aprendizaje+aut%C3%B3nomo+en+educaci%C3%B3n+superior%2Bcaballero&ots=qbJj3zoIXM&sig=EUq_Ka5A12c1yrIPMKfmetSoOqs#v=onepage&q&f=false

Carbajal Altamirano, L. P. (2024). Percepciones de autoeficacia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en docentes universitarios del curso de matemáticas de la Facultad de Negocios de una universidad privada de Lima.

<https://repositorioacademico.upc.edu.pe/handle/10757/682647>

Cargua Cando, M. S. (2024). Propuesta de un entorno virtual de aprendizaje para la temática de números enteros en el subnivel superior de educación general básica. *Bachelor's thesis, Riobamba*, 15-18. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/12678>

Castillo, M. Y. (2019). Las teorías de aprendizaje bajo la lupa TIC. *Acción y reflexión educativa*, (44), 144-158.


https://revistas.up.ac.pa/index.php/accion_reflexion_educativa/article/view/693

Chicaiza Yugcha, J. M. (2023). Análisis del diseño tecnopedagógico en entornos virtuales de aprendizaje. Caso de estudio: Universidad Andina Simón Bolívar. *Master's thesis, Quito, EC: Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador*, 17-20.

<https://repositorio.uasb.edu.ec/handle/10644/9098>

Congreso Nacional. (2008). *Constitución de la República de Ecuador*. (C. Nacional, Ed.)

Lexis . <https://www.lexis.com.ec/biblioteca/constitucion-republica-ecuador>

	UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR	MEJORA DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE LA ESCUELA SUPERIOR DE CARRERAS ADMINISTRATIVAS.
---	--	---

Congreso Nacional. (2017). *Ley de la Niñez y la Adolescencia*. Lexus.

https://www.igualdad.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/11/codigo_ninezyadolescencia.pdf

Cubas Castillo, K. J. (2024). Estrategias de enseñanza y competencias investigativas de los estudiantes universitarios de una universidad de Lima. *universidad de Lima*, 15-20. <https://repositorio.utp.edu.pe/handle/20.500.12867/9166>

Delgado, H. L. (2021). *Capítulo 4. Propuesta de evaluación de un Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA) desde el modelo "ADDIE"*. México: Torrossa Online Digital Bookstore. <https://www.torrossa.com/en/resources/an/5230362#page=58>

Delgado, J. L. (2019). El conectivismo y las TIC: Un paradigma que impacta el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Científica*, 220. <https://www.redalyc.org/journal/5636/563662154011/563662154011.pdf>

Escalante, X. M. (2023). Modelos de aprendizaje para el diseño de entornos virtuales: un aporte para la educación y formación técnica profesional. *Educación y Formación Técnica*, 91. <https://repositorio.utn.ac.cr/server/api/core/bitstreams/15597b86-8986-4837-a3a4-be572cda43a2/content#page=91>

Escorza, Y. H. (2020). *Teorías del aprendizaje en el contexto educativo*. México: Editorial Digital del Tecnológico de Monterrey. <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=5-LuDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT5&dq=%2BTeor%C3%ADas+del+aprendizaje+en+el+contexto+educativo%2BESCORZA&ots=CDv8qCODJt&sig=0vPRHL5P07MCGAJpSVH6IkLOR5I#v=onepage&q&f=false>

Escuela Superior de Carreras Administrativas. (18 de 12 de 2024). *Escuela Superior de Carreras Administrativas*. Escuela Superior de Carreras Administrativas: www.aulavirtualglobal.com

Fuentes Aparicio, A. A. (2021). El proceso de evaluación del aprendizaje desde el Entorno Virtual de Aprendizaje en el nivel universitario. *Revista Científica UISRAEL*, 8(3), 117-134. http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2631-27862021000100117



La Universidad para todos




- Garzón, I. D. (2019). El diseño instruccional ADDIE en la Facultad de Ingeniería de UNIMINUTO. *HAMUTAY*, 130.
<http://revistas.uap.edu.pe/ojs/index.php/HAMUT/article/view/1851>
- González Alban, D. S. (2024). González Optimización del Entorno Virtual de Aprendizaje para la educación en línea: Estrategias de mejora en la Universidad Estatal de Bolívar. *Universidad Estatal de Bolívar*, 10-12.
<https://repositorio.epnewman.edu.pe/handle/20.500.12892/1196>
- Guano Vásconez, J. L. (2022). *Modelo de diseño instruccional ADDIE en la enseñanza de comprensión lectora en básica superior*. Ambato: Universidad Tecnológica Indoamérica. <https://core.ac.uk/download/pdf/567831405.pdf>
- Hernandez, C. E. (2024). Aprendizaje de conceptos básicos de electrónica: estrategia tecnopedagógica y aplicación de una prueba objetiva. *Científica*, 23. <https://cientifica-ipn.com/index.php/esime/article/view/19>
- Hernández-Sellés, N. (2021). La importancia de la interacción en el aprendizaje en entornos virtuales en tiempos del COVID-19. *Publicaciones*, 280-285.
<https://revistaseug.ugr.es/index.php/publicaciones/article/view/18518>
- Jurado Ronquillo, M. A. (2020). Caracterización de la comunicación interpersonal en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista electrónica de investigación educativa*, 22.
https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1607-40412020000100109&script=sci_abstract
- Lorenzo-Lledó, A. (2023). El modelo educativo inclusivo desde el diseño universal para el aprendizaje (DUA). *Atención a la Diversidad en los Centros Educativos*, 15.
<https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/131375/1/El-modelo-educativo-inclusivo-desde-el-Diseno-Universal-para-el-Aprendizaje-DUA.pdf>
- Madrazo, M. L. (2020). Aspectos comunicacionales y relacionales de la dimensión social del proceso de aprendizaje en alumnos de escuelas rurales a partir de la incorporación de entornos vituales en su trayectoria educativa.
http://bibliotecas.ucasal.edu.ar/opac_css/index.php?lvl=cmspage&pageid=24&id_notice=69879
- Martínez, M. M. (2022). Fortalecimiento de la competencia tecnológica mediante una estrategia basada en el aprendizaje colaborativo con el uso de Classroom en docentes

de Básica Primaria de la Institución Educativa Pueblo Bujo de Montería. *Universidad de Cartagena, Cartagena, Colombia*, 12-15.

<https://repositorio.unicartagena.edu.co/server/api/core/bitstreams/4e0d9f3b-2003-4e40-8e4c-5c8c45c2aef6/content>

- Mateos, J. G. (2021). El diseño instruccional: ruta necesaria en la educación virtual. *Instructional design: a necessary path into virtual education. Revista Científica Ecociencia.*, 8, 65-78.
<https://revistas.ecotec.edu.ec/index.php/ecociencia/article/view/601>
- Matute, J. F. (2020). GeoGebra como estrategia de enseñanza de la Matemática. *EPISTEME KOINONIA: Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 211.
<https://www.fundacionkoinonia.com.ve/ojs/index.php/epistemekoinonia/article/view/827>
- Mendoza Chavarria, V. C. (2023). Modelo de diseño instruccional para la implementación efectiva de entornos virtuales de aprendizaje en la educación superior. *NEXUS*, 1-10.
<https://editorialnova.com/index.php/nrj/article/view/9>
- Mesa Rave, N. (2022). Interacciones comunicativas y aprendizaje colaborativo en entornos virtuales de la Universidad de Medellín.
<https://repository.udem.edu.co/handle/11407/7676>
- Mora, L. (2019). Teorías del aprendizaje y su relación en la educación ambiental costarricense. *Revista Ensayos Pedagógicos*, 14(1), 187-202.
<https://doi.org/https://doi.org/10.15359/rep.14-1.8>
- Mora, L. D. (2019). Teorías de aprendizaje y su relación en la educación ambiental costarricense. *Revista Ensayos Pedagógicos*, 14(1), 187-202.
- Morales González, B. (2022). Diseño instruccional según el modelo ADDIE en la formación inicial docente. *Apertura (Guadalajara, Jal.)*, 85.
https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1665-61802022000100080&script=sci_arttext
- Moreira Sánchez, P. (2019). El aprendizaje significativo y su rol en el desarrollo social y cognitivo de los adolescentes. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 4(2), 1-12. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8272678>

- Muñoz, G. F. (2024). Análisis comparativo de los modelos instruccionales ADDIE y SAM en el diseño de entornos de aprendizaje digitales. *Reincisol*, 3(5), 745-766.
<https://www.reincisol.com/ojs/index.php/reincisol/article/view/122>
- Muñoz, W. M. (2020). Aprendizaje autónomo en Moodle. *Journal of Science and Research*, 5(CININGEC), 632-652. <https://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/13683>
- Pacheco, R. J. (2020). El conductivismo en la formación de los estudiantes universitarios. *Revista EDUCARE-UPEL-IPB-Segunda Nueva Etapa 2.0*, 25(1), 117-133.
<https://www.revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1229>
- Pastora Alejo, B. &. (2021). La planificación de estrategias de enseñanza en un entorno virtual de aprendizaje. *Revista Científica UISRAEL*, 60.
http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?pid=S2631-27862021000300059&script=sci_abstract&tlng=e
- Quinde-Herrera, K. A.-G.-B. (2022). Pautas para el diseño instruccional bajo del modelo flipped learning en educación superior: Análisis desde el modelo ADDIE. *Tecnología educativa para los retos de la era digital*, 102.
<https://dspace.ucuenca.edu.ec/items/755527b2-ec33-4da1-be52-4eac453c9b1f>
- Rodriguez Rey, R. &.-G. (2020). Albert Bandura: Impacto en la educación de la teoría cognitiva social del aprendizaje. *Padres y Maestros/Journal of Parents and Teachers*, (384), 72-76.
<https://revistas.comillas.edu/index.php/padresymaestros/article/view/15086>
- Sánchez-Gómez, V. &. (2020). Comprendiendo el Diseño Universal desde el Paradigma de Apoyos: DUA como un Sistema de Apoyos para el Aprendizaje. *Revista latinoamericana de educación inclusiva*, 145.
https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-73782020000100143&script=sci_arttext&tlng=en
- Santana Encarnación, Y. (2024). Uso de la gamificación como metodología activa para promover el desarrollo de competencias digitales en docentes de secundaria. *Master's thesis, Facultad de Ciencias de la Educación.*, 15-20.
<https://udimundus.udima.es/handle/20.500.12226/2652>
- Tafur Quiroz, K. L. (2021). Fortalecimiento del componente científico natural en estudiantes de 3° mediante un aula virtual de aprendizaje en Google Classroom. *Repositorio de la*

	UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR	MEJORA DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE LA ESCUELA SUPERIOR DE CARRERAS ADMINISTRATIVAS.
---	--	---

Universidad de Cartagena, 50-62.

<https://repositorio.unicartagena.edu.co/entities/publication/bab0ac52-4196-40a2-9f0c-adcee8194f38>

UNIVERSIDAD ADVENTISTA DE CHILE. (2017). *Formato de validación de expertos*. Chile: Universidad Adventista de Chile-Dirección de Investigación.

Universidad Adventista de Chile. (06 de 2018). *Universidad Adventista de Chile*.

https://www.unach.cl/wp-content/uploads/2018/06/INSTRUMENTOS_Validacion_expertos_cuestionario-2.docx

Universidad Veracruzana. (3 de 09 de 2024). Innovación Educativa. Veracruz, México.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9154469>

Urtecho, A. D. (2021). Estrategias de enseñanza virtual en la educación superior. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 1120-1122.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9292099>

Valero Muñoz, E. (2016). Concepción de modelo pedagógico y la evaluación de los estudiantes en los maestros de básica secundaria y media: ¿encuentros o desencuentros? *Repositorio Institucional Universidad Pedagógica Nacional*, 488-502.

<http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/1013>

Vargas, K. Y. (2020). Aprendizaje colaborativo: una estrategia que humaniza la educación. *Revista Innova Educación*, 350.

<http://revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/view/85>

Velasco, M. S. (2021). Velasco, M. S. G., Uso de la gamificación en entornos virtuales como herramienta de aprendizaje de las áreas curriculares en estudiantes de educación básica superior. *Dominio de las Ciencias*, 1031-1047.

http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2077-28742018000400004&script=sci_arttext

Véliz Vega, A. M. (2021). Aprendizaje adaptativo basado en Simuladores de Realidad Virtual. *Revista Cubana de Ciencias Informáticas*, 140-143.


http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2227-18992021000200138&script=sci_arttext

Vergara Avalos, A. Y. (2024). La evolución del diseño instruccional en cursos e-learning durante la pandemia: un análisis retrospectivo de las transformaciones. *RIDE. Revista*



La Universidad para todos



	UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR	MEJORA DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE LA ESCUELA SUPERIOR DE CARRERAS ADMINISTRATIVAS.
---	--	--

Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo, 20-22.

https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-74672024000100610&script=sci_arttext

Zambrano Briones, M. A. (2022). El aprendizaje basado en proyectos como estrategia didáctica. *Conrado*, 175-177. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442022000100172&script=sci_arttext

Zambrano, M. D. (2021). EL PAPEL DEL TUTOR EN LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE. *Dykinson eBook*, 41. <https://www.torrossa.com/en/resources/an/5770593#page=41>



La Universidad para todos



CUESTIONARIO

1.- ¿Cuáles son las principales fortalezas y debilidades del diseño del entorno virtual de aprendizaje utilizado en la Escuela Superior de Carreras Administrativas?

Fortalezas: Permite la enseñanza a distancia y la gestión de materiales de aprendizaje en un solo espacio.

Debilidades: Puede presentar dificultades en la navegación y en la organización de los recursos, afectando la experiencia de los usuarios.

2.- ¿Cuáles son las herramientas y recursos digitales que se utilizan en el entorno virtual de aprendizaje de la Escuela Superior de Carreras Administrativas?

Se emplean foros, materiales digitales, actividades interactivas y evaluaciones en línea.

3.- ¿De qué manera el diseño instruccional de la Escuela Superior de Carreras Administrativas, facilita o dificulta la interacción entre estudiantes y docentes en el entorno virtual?

La interacción depende de la disponibilidad de los docentes y de los mecanismos implementados en el entorno. La falta de capacitación en el uso de la plataforma puede dificultar la comunicación efectiva.

4.- ¿Cómo se adapta el entorno virtual del Tecnológico Universitario ESCA, a las diferentes necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes?

El entorno virtual permite el acceso a distintos tipos de contenido, pero su eficacia depende de la diversificación de los formatos y de la flexibilidad en su uso.

5.- ¿Qué tipos de actividades y evaluaciones se implementan en el entorno virtual de la Escuela Superior de Carreras Administrativas?

Se utilizan cuestionarios en línea, foros de discusión, trabajos colaborativos y recursos multimedia.

6.- Según sus controles ¿Qué mejoras específicas sugieren los docentes de la Escuela Superior de Carreras Administrativas para el diseño instruccional del entorno virtual de aprendizaje?

Es necesario optimizar la disposición de los recursos y mejorar la formación docente en el uso del entorno virtual.

7.- ¿Qué estrategias se utilizan actualmente en su institución, para mantener la motivación y el compromiso de los estudiantes en el entorno virtual?

Se pueden implementar estrategias como gamificación, reconocimiento del desempeño y actividades interactivas para incentivar la participación.

8.- ¿Cómo se capacita a los docentes de la Escuela Superior de Carreras Administrativas, para el diseño y la implementación efectiva de cursos en el entorno virtual de aprendizaje?

La capacitación debe incluir el uso de herramientas digitales, metodologías de enseñanza en entornos virtuales y estrategias de evaluación.



9.- ¿Qué papel juega la retroalimentación en el diseño instruccional actual y cómo podría mejorarse?

La retroalimentación es fundamental para el aprendizaje. Debe ser oportuna, detallada y accesible a través de la plataforma.

10.- ¿Qué indicadores de éxito se utilizan para evaluar la efectividad del entorno virtual de aprendizaje de la Escuela Superior de Carreras Administrativas?

Se pueden evaluar la tasa de finalización de actividades, la participación en foros y la satisfacción de los estudiantes.

11.- ¿Cómo describen los estudiantes y docentes de la Escuela Superior de Carreras Administrativas, la calidad de la interacción en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el entorno virtual?

Depende del uso adecuado de las herramientas de comunicación y de la disposición de los docentes y estudiantes para participar activamente.

12.- ¿De qué manera se facilita la comunicación y colaboración entre estudiantes en el entorno virtual de la Escuela Superior de Carreras Administrativas?

Se pueden emplear foros, chats y herramientas de trabajo colaborativo para fomentar la interacción.

13.- ¿Qué metodologías de enseñanza se utilizan en el entorno virtual de la Escuela Superior de Carreras Administrativas y cómo afectan al proceso de aprendizaje?

Se pueden aplicar metodologías activas como el aprendizaje basado en proyectos y el aprendizaje colaborativo.

14.- ¿Cómo se percibe la claridad y accesibilidad de los materiales de aprendizaje en el entorno virtual de la Escuela Superior de Carreras Administrativas?

Es necesario que los materiales sean organizados de manera lógica, con un diseño accesible y comprensible.

15.- ¿Qué dificultades encuentran los estudiantes al acceder y utilizar los recursos y herramientas del entorno virtual de la Escuela Superior de Carreras Administrativas?

La falta de formación en el uso de la plataforma y problemas técnicos pueden dificultar el acceso a los recursos.

16.- ¿De qué manera se personaliza el aprendizaje en el entorno virtual de la Escuela Superior de Carreras Administrativas, para atender las necesidades individuales de los estudiantes?

Se pueden ofrecer rutas de aprendizaje personalizadas según el progreso y necesidades de cada estudiante.



Anexo N.º 5: Presentación del entorno virtual de aprendizaje aplicado en la institución y entrega de usuario y clave.



BASE DE DATOS

Bienvenidos al Curso Utilitarios 

Mark as done



La Universidad para todos



 [SILABO DE LA MATERIA](#)

 [GUÍA DE APRENDIZAJE](#)

 [FORO DE BIENVENIDA](#)

 [ANUNCIOS](#)

 [GLOSARIO](#)

 [REUNION ZOOM - CLASES](#)

 [REUNION ZOOM - TUTORÍA](#)

Material de Estudio

 [Software en la nube](#)

 [Herramientas en la nube](#)

 [Herramientas para videoconferencia](#)

Actividades Sincrónicas

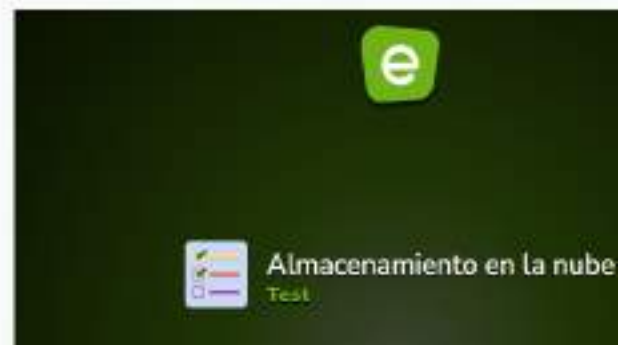
 [Trabajo colaborativo en Línea](#)



Actividades Asincrónicas

 [To-do's](#)

 [Evaluación - Eduplay](#)



La Universidad para todos



Anexo N. °6: Imagen de Google form, herramienta con la cual se aplicó la encuesta a los estudiantes.

The image shows a Google Form interface. At the top, there are navigation tabs: 'Preguntas', 'Respuestas', and 'Configuración'. The form title is 'Evaluación del entorno virtual de aprendizaje de la Escuela Superior de Carreras Administrativas'. Below the title is a rich text editor with icons for bold, italic, underline, link, and unlink. The introductory text reads: 'El presente formulario sirve de herramienta para evaluar el EVA, el cual será de gran utilidad para promover mejoras en el entorno virtual e impulsar una mejor calidad en el proceso enseñanza-aprendizaje en la propuesta de estudios online de la Escuela Superior de Carreras Administrativas. Instrucciones: a cada interrogante elegir sólo una alternativa de respuesta.' The form contains three multiple-choice questions:

- ¿Qué tan fácil te resulta navegar por el entorno virtual de aprendizaje? *
 - Muy fácil
 - Fácil
 - Difícil
 - Muy difícil
- ¿Consideras que la disposición de los recursos y herramientas es clara y lógica? *
 - Totalmente de acuerdo
 - De acuerdo
 - Parcialmente en desacuerdo
 - Totalmente en desacuerdo
- ¿Ha encontrado dificultades técnicas al utilizar el entorno virtual? *
 - Siempre
 - Frecuentemente
 - Rara vez
 - Nunca



Resumen

Se ha planteado el tema: Mejora del diseño instruccional del entorno virtual de aprendizaje (EVA) de la Escuela Superior de Carreras Administrativas (ESCA), debido que la institución educativa desconocía el diseño de las aulas virtuales con modelo instruccional; desde otro contexto se ha generado una brecha entre maestros autores y maestros tutores, razón que los primeros son los que generan los contenidos y los segundos imparten las clases virtuales a través de zoom; por lo que se propuso aplicar el modelo instruccional ADDIE en el diseño del aula virtual de Utilitarios; el cual está enfocado en la personalización e innovación del aprendizaje; además tiene la capacidad para adaptarse y evolucionar con las nuevas tecnologías y enfoques educativos, lo que lo convierte en un modelo flexible y útil en la creación de experiencias de aprendizaje moderno, como las aulas virtuales.

La Escuela Superior de Carreras Administrativas (ESCA), cuenta con 400 estudiantes, quienes participan activamente en las clases virtuales y representan el grupo objetivo para la mejora del diseño instruccional del Entorno virtual de aprendizaje; a través del uso de herramientas tecnológicas innovadoras.

