



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN ENTORNOS DIGITALES

TRABAJO DE TITULACIÓN

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

TEMA

Diseño y desarrollo de un MOOC como recurso para el fortalecimiento de las competencias digitales en estudiantes de Bachillerato

Autor/es:

Pulley Cajamarca Jamil Josué

Navarrete Merizalde Melanie Gabriela

Tutor/a:

PhD. Jaquelina Noriega

GUAYAQUIL - ECUADOR

2023



DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado a mis padres por haberme forjado como la persona que soy en la actualidad; muchos de mis logros se los debo a ustedes entre los que se incluye este, gracias por motivarme constantemente a alcanzar mis sueños, los amo.

Melanie Gabriela Navarrete Merizalde

Dedico este trabajo principalmente a Dios por la vida y todas las bendiciones que me brinda a cada instante. A mis queridos padres Ab. José Pulley y Dra. Verónica Cajamarca. A mis hermanos (Christian, Juan, Mave), mis sobrinos que son mis motivaciones de seguir luchando, gracias por su amor, comprensión y apoyo, También en especial a mi fiel compañera esposa Mgtr. Karina Ruiz. Por todo el apoyo y motivación incondicional que siempre me demuestra a cada instante, estando conmigo en las buenas y en las malas, en las verdes y también en las maduras gracias por todos tus consejos donde ahora con tu apoyo soy un Magister como siempre lo he querido lograr eres mi inspiración y motor de seguir adelante, vamos por el Doctorado.

Jamil Josue Pulley Cajamarca



AGRADECIMIENTO

El presente trabajo investigativo lo dedico principalmente a Dios, por ser mi inspirador y darme las fuerzas para continuar en este proceso para obtener uno de los anhelos más deseados por mí y toda mi familia, el ser Magister, creo que, sin él, nada de esto hubiera sido posible. En segundo lugar, quiero agradecerles a mis padres Alexandra y Agustín, quiénes son mi inspiración y un pilar fundamental en mi vida, gracias por siempre apoyarme en todas mis decisiones, por su compañía, los amos mucho. En tercer lugar, agradecer a mi tutora y compañero Jamil por su ayuda y asistencia en todos los aspectos relacionados con este programa de maestría. Su profesionalismo y disposición para ayudar hicieron que esta experiencia académica fuera aún más enriquecedora. A pesar de cada golpe de la vida, cada sacrificio, cada lágrima, hoy me doy cuenta de que cada esfuerzo valió la pena, gracias a todos por confiar en mí.

Melanie Gabriela Navarrete Merizalde

En primera instancia agradezco a Dios porque me ha dado la fortaleza necesaria para vencer los obstáculos y poder alcanzar con éxito esta nueva meta, a mis padres, quienes desde los primeros años de vida supieron inculcarme principios y valores que con su ayuda he podido obtener mi título de Magister, agradezco a la PhD. Jaquelina Noriega por sus sabias enseñanzas y por su capacidad de asesorar y orientar la elaboración, desarrollo y ejecución del presente proyecto. También por ser parte de nuestro proceso y desarrollo profesional, Agradezco a las Autoridades de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón por haberme dado el espacio y la oportunidad de ejecutar nuestro proyecto de tesis para el beneficio de los estudiantes y docentes.

Jamil Josue Pulley Cajamarca



RESUMEN

TEMA: DISEÑO Y DESARROLLO DE UN MOOC COMO RECURSO PARA EL FORTALECIMIENTO DE LAS COMPETENCIAS DIGITALES EN ESTUDIANTES DE BACHILLERATO.

Este estudio tiene como objetivo diseñar un MOOC que permita fortalecer las competencias digitales en la asignatura de Lenguaje y Literatura de los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendon de la ciudad de Guayaquil - Ecuador, esto parte de la necesidad observada por los autores de esta investigación que se desempeña como docente de la Institución y detectó la deficiencia de los estudiantes en el manejo de los cursos en línea, la poca destreza que tienen en el manejo de las herramientas digitales, esto impulso la indagación de este fenómeno para poder tener una idea clara de las causas que lo originan para proponer la tentativa de solución que es el diseño del MOOC en Lengua y Literatura. La metodología utilizada para este estudio es de corte mixto, con la ayuda de la investigación bibliográfica que implico determinar los aspectos teóricos sustentos de este estudio, así como la investigación de campo que ha permitido recabar la información de manera directa con los involucrados en este estudio, con lo cual se obtuvo como resultados que el 75% de los estudiantes de primero de bachillerato, quienes fueron considerados la muestra de estudio, indicaron desconocer el uso de los cursos en línea, mientras que un 78,1% indican no estar familiarizados con las actividades que se realizan en el MOOC, en cuanto a los docentes el 80% indican que es necesario el uso de un MOOC para la asignatura de Lengua y Literatura, todo esto ha conllevado a diseñar como propuesta el MOOC de Lengua y Literatura para los estudiantes de bachillerato. Esto permite concluir que se diseñó el MOOC que permite fortalecer las competencias digitales de los estudiantes de bachillerato y a su vez mantener actualizados a los docentes de la Institución, se determina que es una forma novedosa de presentar la asignatura con un mínimo de acompañamiento docente.

Palabras claves: MOOC, competencias digitales, entornos virtuales de aprendizaje, educación virtual, Aprendizaje virtual.



ABSTRACT

SUBJECT: DESIGN AND DEVELOPMENT OF A MOOC LIKE A RESOURCE FOR THE STRENGTHENING DIGITAL SKILLS IN HIGH SCHOOL STUDENTS

The objective of this study is design a MOOC that allows strengthening the digital skills in the subject of language and communication of high school students at the Francisco Huerta Rendón Educational Unit in the city of Guayaquil, this is based on the need observed by the author of this research who works as a teacher at the institution and detected the deficiency of students in the management of online courses, the little skill they have in the management of digital tools, this prompted the investigation of this phenomenon to have a clear idea of the causes that originate it to propose the attempt of solution that is the design of the MOOC in language and literature, the methodology used for this study is mixed, with the help of the bibliographic research that involved determining the theoretical aspects that support this study, as well as the field research that has allowed to collect the information directly with those involved in this study, which it was obtained as results that 75% of the students of the first year of high school, Those who were considered the study sample indicated that they were unaware of the use of the online courses, while 78.1% indicate that they are not familiar with the activities carried out in the MOOC, as for teachers, 80% indicate that is necessary to use a MOOC for the subject of language and literature, all this has led to the design of the MOOC of language and literature for high school students as a proposal. This allows us to conclude that the MOOC was designed to strengthen the digital skills of high school students and at the same time keeping the institution's teachers up to date, it is determined that it is a novel way of presenting the subject with a minimum of teaching accompaniment.

Key words: MOOC, digital skills, virtual learning environments, virtual education, virtual learning.



ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE CONTENIDO

DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
RESUMEN	viii
ABSTRACT.....	ix
ÍNDICE GENERAL	x
ÍNDICE DE TABLAS	xii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xiii
LISTADO DE ANEXOS	xiv
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	7
1.1 Antecedentes	7
1.2 Fundamentación Teórica.....	10
1.2.1 Educación Virtual.	10
1.2.2 Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA).	13
1.2.3 Entornos Virtuales de Aprendizaje en la Educación.....	14
1.2.4 Aprendizaje Virtual.....	16
1.2.5 Competencias Digitales.	17
1.2.6 El MOOC	20
CAPÍTULO II: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO	23
2.1 Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías.....	23
2.2 Enfoque de la investigación.....	24



2.3	Alcance de la investigación.	25
2.4	Declaración y justificación del tipo de investigación.	26
2.5	Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación.	26
2.6	Delimitación de la población y la muestra.....	26
2.7	Estadígrafos o técnicas estadísticas empleadas para procesar y cuantificar los datos empíricos para su interpretación.	28
2.7.1	Encuesta aplicada a estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa Particular Francisco Huerta Rendon.....	28
2.7.2	Encuesta a docentes.	31
2.7.3	Análisis e interpretación de la entrevista realizadas a las autoridades de la Unidad Educativa Particular Francisco Huerta Rendón.....	35
2.7.4	Análisis e interpretación de la entrevista a expertos.....	37
2.8	Estrategia investigativa.	39
2.9	Conclusiones del diagnóstico causal.....	39
CAPÍTULO III: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA.		41
3.2	Descripción.	41
3.3	Justificación	44
3.4	Objetivos General y específicos.....	44
3.5	Beneficiarios	45
3.6	Plan de Acción.	45
3.7	Metodología.	46
3.8	Diseño del MOOC.	47
3.8.1	Implementación del curso MOOC de Lengua y Literatura.	47
3.8.2	Estructura del MOOC.	48
3.8.3	Acciones, actividades y recursos.	51



3.9 Validación de los usuarios.....	75
CONCLUSIONES	77
RECOMENDACIONES.....	78
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	79
ANEXOS	82

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de las variables.....	23
Tabla 2 Universo: Unidad Educativa Particular Francisco Huerta Rendón	27
Tabla 3 Muestra: Unidad Educativa Particular Francisco Huerta Rendón	27
Tabla 4 Conocimiento en el uso de los MOOC	28
Tabla 5 Familiarización con los cursos MOOC.....	29
Tabla 6 El MOOC en Lengua y Literatura promueve el desarrollo de competencias digitales. .	30
Tabla 7 Uso de entornos virtuales en el fortalecimiento de competencias digitales en Lengua y Literatura.....	31
Tabla 8 Necesidad de los MOOC en el proceso de enseñanza aprendizaje.....	32
Tabla 9 Necesidad de desarrollar un MOOC para Lengua y Literatura.	33
Tabla 10 Uso del MOOC de Lengua y Literatura.....	34
Tabla 11 Plan de acción en el desarrollo del MOOC.....	45
Tabla 12 Temas y subtemas de las Unidades, objetivos pedagógicos y resultados esperados	48



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Conocimiento en el uso de los MOOC.....	29
Figura 2	Familiarización con los cursos MOOC	30
Figura 3	El MOOC en Lengua y Literatura y el desarrollo de competencias digitales	31
Figura 4	Uso de los entornos virtuales.....	32
Figura 5	Necesidad de los MOOC en el proceso de enseñanza aprendizaje	33
Figura 6	Necesidad de desarrollar un MOOC de Lengua y Literatura	34
Figura 7	Uso del MOOC de Lengua y Literatura	35

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1	Vista general del curso MOOC.....	51
Imagen 2	Unidades del MOOC.....	51
Imagen 3	3.1 Lengua y cultura	52
Imagen 4	1.2 El hipertexto vs la narrativa lineal	53
Imagen 5	1.3 Los nuevos tipos de escritura web	54
Imagen 6	2.1 Los elementos de la comunicación	55
Imagen 7	2.2 La lengua.....	56
Imagen 8	2.8 Estrategias y recursos.....	57
Imagen 9	2.4 Textos de la comunicación oral	58
Imagen 10	2.5 La lectura	59
Imagen 11	2.6. La escritura.....	60
Imagen 12	3.1. Literatura griega.....	61
Imagen 13	3.2. La edad arcaica de Gracia.	62
Imagen 14	3.3. La épica griega.....	63
Imagen 15	3.4. La lírica griega.	64
Imagen 16	3.1. Muchas maneras de comunicar una Lengua.	65
Imagen 17	4.2. El español americano.	66
Imagen 18	4.3. Las variedades del español ecuatoriano.....	67
Imagen 19	5.1. Comunicación oral.....	68



Imagen 20	5.2. Textos de la comunicación oral.	69
Imagen 21	5.3. Lo explícito en la lectura.....	70
Imagen 22	5.4. Escritura académica.	71
Imagen 23	6.1. Roma: una historia de siglos.	72
Imagen 24	6.2. La épica latina.	73
Imagen 25	6.3. La lírica latina.	74

LISTADO DE ANEXOS

- Anexo 1. Formato de la encuesta de estudiantes y docentes.
- Anexo 2. Preguntas a los expertos.
- Anexo 3. Tablas y gráficos de la encuesta aplicada a los estudiantes.
- Anexo 4. Tablas y gráficos de la encuesta a docentes.
- Anexo 5. Evidencias de la aplicación de la encuesta.
- Anexo 6. Validación de la propuesta.
- Anexo 7. Tribunal del proyecto de titulación.



INTRODUCCIÓN

Contextualización

En la actualidad el avance de la tecnología implica su aplicación en todos los ámbitos del desarrollo de la sociedad, la educación se ve inmersa en esos procesos lo que hace necesario fomentar el desarrollo de las competencias digitales de los estudiantes en todos los niveles, se debe aprovechar todos los recursos disponibles en web, pues en ella existen los cursos en línea gratuitos que permiten el desarrollo y adaptación de estos cursos a las diferentes asignaturas o necesidades que tenga el usuario. Estos cursos gratuitos en línea son conocidos como MOOC, los cuales son de gran ayuda para el proceso educativo.

Este estudio se aborda desde las líneas de investigación que implica la docencia en los entornos virtuales, se procura mediante la indagación contribuir con información importante referente a el aporte del uso de herramientas digitales en los procesos pedagógicos, que permita un aprendizaje interactivo por parte de los estudiantes bajo la guía del docente. Recordando que la educación en todas sus dimensiones es un derecho y así lo determina la constitución de la República del Ecuador.

Desde este contexto los procesos educativos deben estar relacionados de manera directa con el avance de la tecnología, es una prioridad que los estudiantes se relaciones de manera directa con el uso de herramientas digitales, esto se hizo evidente con lo ocurrido en la situación que se vivió a nivel global por la pandemia de la COVID-19, es necesario fomentar las competencias digitales en los estudiantes mediante el uso de los cursos en línea, que les permita poseer las competencias digitales en cualquier circunstancia en que se necesite realizar la educación de manera virtual.



Justificación.

Esta investigación se justifica en la necesidad imperante que se tiene del manejo de entornos virtuales de aprendizaje (EVA) que permitan el fortalecimiento de las competencias digitales de los estudiantes y dinamismo para los docentes en su proceso de enseñanza. Desde la aparición de la pandemia de la Covid-19, que aceleró la llegada de la educación virtual a nivel mundial, unido a esto la inseguridad que vive nuestro país, que en algunos de los casos el Ministerio de Educación del Ecuador y muchas instituciones educativas de carácter privado, toman la decisión de pasar por algunos días, de la educación presencial a la virtual, se hace necesario que docentes y estudiantes estén actualizados en el conocimiento y manejo de las plataformas virtuales.

Una vez culminado este proceso de pandemia y virtualización de emergencia de la educación, es necesario incluir y potenciar el uso de tecnologías y recursos digitales en la enseñanza. El diseño y desarrollo del MOOC que se propone en este estudio, será beneficiosa para los estudiantes y docentes del primero de bachillerato de la Unidad Educativa Particular Francisco Huerta Rendón (UEPFHR), en virtud de que por medio de él se fortalecerán las competencias digitales de los estudiantes y permitirá un trabajo más interactivo a los docentes, además de fomentar una cultura de aprendizaje virtual en la unidad educativa.

En consecuencia, lo que se busca con esta investigación es propiciar un EVA que les permita a los estudiantes de bachillerato por medio de su manejo continuo el fortalecimiento de sus competencias digitales, que coadyuve a un rendimiento académico óptimo lo cual se verá reflejado en la presentación puntual de sus actividades y tareas, así como en el reporte trimestral de sus calificaciones.

Planteamiento del problema.

Se hace necesario partir del hecho que en los actuales momentos es imprescindible mantener una cultura de aprendizaje virtual, dado que docentes y estudiantes tienen que mantener conocimiento sobre herramientas y plataformas virtuales, considerando que el MOOC es una



modalidad de aprendizaje en línea utilizado a nivel mundial. Por medio de la práctica educativa del autor de este proyecto, ha detectado que los estudiantes del bachillerato de la UEPFHR de la ciudad de Guayaquil presentan falencias en la familiarización con los EVA. Con el desarrollo de esta investigación se aportarán datos concretos que avalarán esta afirmación.

En base a la situación vivida en la etapa de la pandemia del COVID-19 y además la inseguridad que está pasando en nuestro país se ha vuelto peligroso el sector donde se encuentra la Institución, debido a esto nace en la UEPFHR la necesidad, por parte de las autoridades, de tomar la decisión de en ocasiones retornar a la educación virtual, esto ha permitido detectar que gran parte de la población estudiantil, y principalmente los que se encuentran en el primer año de bachillerato, mostraron déficit, falencias para insertarse en el aprendizaje virtual en la asignatura de lenguaje.

Entre las principales falencias se evidenciaron dificultades en el manejo de la plataforma digital de la institución, la subida de tareas digitales, manejo de herramientas lúdicas, tales como Quizizz y Educaplay, problemas en el manejo de los correos institucionales, entre otras. En este sentido, este trabajo de tesis pretende aportar al fortalecimiento del uso de recursos digitales, es decir, las competencias digitales y al enriquecimiento del EVA, de los estudiantes en cuestión, por medio del diseño del MOOC. El verdadero desafío de esta plataforma está en fortalecer las competencias digitales de los estudiantes, mejorando su proceso de aprendizaje en la modalidad virtual.

La elaboración y diseño de un EVA como una estrategia pedagógica virtual ante la problemática antes mencionada, surge como una plataforma emergente el MOOC, lo cual representa un reto tecnológico, pedagógico e innovador, tanto para estudiantes como para los docentes. Esta plataforma no oferta un curso para tener una gran cantidad de estudiantes, más bien, el MOOC, es una herramienta digital que implica un valor agregado en el proceso de enseñanza y aprendizaje; en este sentido, su implementación crea un ambiente virtual de aprendizaje, utilizando todas las herramientas ofimáticas disponibles para fortalecer la interacción entre el docente y el estudiante.



Formulación del problema de investigación.

¿Cómo incide el diseño de un MOOC como una estrategia pedagógica virtual en el fortalecimiento de las competencias digitales en los estudiantes de primero de bachillerato de la UEPFHR de Guayaquil en el período lectivo 2023 – 2024?

Objeto de la investigación.

Para Bautista (2012, como se citó en Díaz y Álvarez, 2014) el objeto de estudio es aquello que queremos saber sobre algún tema o situación, también llamado fenómeno de interés surge de alguna inquietud o problemática. Partiendo de esta definición el objeto de estudio de esta investigación es el diseño y desarrollo de una estrategia pedagógica virtual a partir del uso de la plataforma virtual MOOC con la finalidad de fortalecer las competencias digitales de los estudiantes de bachillerato de la UEPFHR en la asignatura de Lengua y Literatura.

Preguntas de investigación.

¿De qué manera el desarrollo de un MOOC incide en el fortalecimiento de las competencias digitales de los estudiantes de bachillerato de la UEPFHR en la asignatura de Lengua y Literatura?

¿Cómo potenciar el aprendizaje virtual con el uso del MOOC?

¿En qué medida el desarrollo de un EVA permite potenciar las competencias digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje?



Objetivos.

General

- Diseñar y desarrollar una estrategia pedagógica virtual, mediante la implementación de un MOOC como entorno virtual de aprendizaje para fortalecer las competencias digitales de los estudiantes de primero de bachillerato en la asignatura Lengua y Literatura.

Objetivos específicos de la investigación.

- 1.- Analizar competencias digitales que poseen los estudiantes en el uso de los EVA.
- 2.- Diseñar la estructura metodológica de la plataforma educativa MOOC para la asignatura de lengua y literatura que permita potenciar las competencias digitales en los estudiantes.
- 3.- Desarrollar en el MOOC los contenidos de las unidades empleando la gamificación y el trabajo colaborativo.

Las variables identificadas en esta investigación son los entornos virtuales de aprendizaje y las competencias digitales. Los métodos para emplear en este estudio son empíricos, teóricos y matemáticos estadísticos, para este proceso se considera la utilización de la investigación mixta, exploratoria, descriptiva, bibliográfica, de campo, educativa y aplicada. La población para considerarse en este estudio son los estudiantes de bachillerato de la UEPFHR, como muestra se selecciona a los estudiantes de primero de bachillerato de la institución.

Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica.

Esta investigación surge con la necesidad de contribuir en el ámbito académico con los estudiantes y docentes de la UEPFHR, la virtualidad se ha convertido en una necesidad en el ámbito educativo, los estudiantes y docentes deben manejar competencias virtuales para estar acorde al avance tecnológico que se vive mundialmente.



Este estudio favorece de manera directa a los estudiantes y docentes de la institución, ayuda a mantener una educación más interactiva, permite un dominio de la tecnología, propiciando un desarrollo favorable en el proceso enseñanza-aprendizaje, reflejando un mejor resultado en el rendimiento académico. La investigación contribuye a la comunidad educativa en particular, y a la comunidad en general al dar solución a una problemática planteada, que puede considerarse como punto de referencia para futuras investigaciones.

La actualidad científica se denota en los procesos tecnológicos que cada día van en un avance continuo, el ámbito educativo está involucrado cada día más en este avance, propiciar el desarrollo de investigaciones que van a la vanguardia con los avances de la tecnología, se hace necesario, los EVA son beneficiosos para la educación pues permiten el acceso y familiarización con la tecnología a los estudiantes y a los docentes desarrollar sus potenciales al crear entornos de aprendizajes personalizados, acorde a la necesidad de sus estudiantes.

En el primer capítulo de este estudio se exponen los antecedentes y la fundamentación teórica que hace referencia a la educación virtual desde varias aristas investigativas, así como los entornos virtuales de aprendizaje, sus elementos, el aprendizaje virtual en la educación, el aprendizaje virtual y lo que implican los MOOC.

El capítulo dos hace referencia al proceso metodológico de este estudio que va desde la operacionalización de las variables, los diversos métodos y metodología y tipos de investigación a utilizar, así como la definición de la población y muestra a ser utilizada en esta investigación, las técnicas de investigación e instrumentos de investigación y los resultados relevantes encontrados en el proceso investigativo. El capítulo tres detalla la estructura y el diseño del MOOC, así como su validación pedagógica que se aplicó en los estudiantes de primero de bachillerato de la UEPFHR.



CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

1.1 Antecedentes

Como antecedentes para esta investigación se han considerado algunos referentes realizados a nivel internacional y nacional, los que se presentan a continuación:

La investigación realizada por Pérez, Tao y Guerra (2021) titulado: “Tendencias temáticas de investigación sobre MOOC en el ámbito colombiano: revisión sistemática” en este artículo científico los autores realizaron una investigación sistemática, abarcando un periodo de cinco décadas, sobre trabajos realizados en diferentes sitios web con rigor científico sobre la tendencia de investigar sobre los MOOC, en los cuales se abarcaban tópicos como alternativa académica, factores de calidad, efectos psicológicos y pedagógicos, entre otros, en base a esta revisión llegaron a la conclusión de que los MOOC como alternativa educativa son de gran ayuda, pues una de las principales variables que se puede disminuir mediante su uso es la de la deserción escolar. (Pérez, 2021)

En referencia a este estudio se coincide con lo expuesto por los autores, en la actualidad la vorágine de la tecnología y el proceso de cambio en la educación hace necesario buscar nuevas alternativas en el ámbito académico que permita al docente y a los estudiantes vincular de forma efectiva la academia con la tecnología, el diseño de cursos MOOC, no solo ayudan a evitar la deserción escolar, sino que además permiten volver interactivo el proceso de enseñanza y aprendizaje, favoreciendo a docentes y estudiantes en dicho proceso.

El estudio realizado por Mejía (2023) en su tesis de maestría en la Universidad de Bucaramanga titulada “Diseño e implementación de un MOOC que apoye la enseñanza de la estadística descriptiva en la Universidad Popular del Cesar, seccional Aguachica” el autor realiza un abordaje para conocer las necesidades de los estudiantes en el aprendizaje de estadística, procura con el diseño del MOOC apoyar este aprendizaje, realizando pruebas que confirmen la efectividad de la implementación del MOOC, pues ellos permiten el acceso masivo en línea de los



estudiantes, no necesitan de acompañamiento permanente del docente, quien debe actualizar la información del curso. Para llegar a esto el autor considera el paradigma naturalista con un enfoque cualitativo, con una muestra de 395 estudiantes de primer semestre. (Mejía, 2023)

En este estudio Mejía (2023) expone lo siguiente:

La estructura de un MOOC generalmente depende de la plataforma de divulgación, pero en su gran mayoría tienen puntos en común, como el uso de videos para la narración de un tema específico, documentos de apoyo dispuestos como enlaces, actividades como wikis, foros, tareas y test como procesos de evaluación. En las plataformas más reconocidas se establece una estructura definida por módulo, aproximadamente de tres a seis, dependiendo de la duración del curso. (p. 27)

Este estudio guarda relación con la investigación, pese a hacerse referencia a la educación superior, se considera una fuente de información necesaria, que ha permitido vislumbrar de una manera más acertada el camino a seguir para el actual estudio, en relación al direccionamiento en cuanto a determinar las necesidades de aprendizaje de los estudiantes en una asignatura en específico y la perspectiva de facilitar el aprendizaje a los estudiantes por medio de los cursos en línea abiertos y masivos (MOOC por sus siglas en inglés).

Continuando en el ámbito internacional se tiene el artículo científico titulado “Los MOOC en la línea de tiempo: una revisión sistemática de literatura”, de la Universidad de la Sabana en Colombia, en la cual los autores exponen que el objetivo de su investigación es “llevar a cabo una revisión sistemática de literatura sobre estudios publicados de los MOOC, aplicando un método de 6 pasos para revisar 486 estudios, a partir de procesos de filtrado, abstracting, lectura en profundidad y extracción e interpretación de datos” (Chiappe & Amaral, 2021). Para comprender porque se han convertido en un fenómeno educativo emergente con un enorme potencial de transformación y democratización educativa.

Esta investigación se relaciona con el estudio, en la medida en que permite determinar la evolución que ha tenido la utilización de los MOOC en los procesos de aprendizaje, desde



diferentes ópticas investigativas a través del tiempo, han abarcado una década para poder vislumbrar por medio de los trabajos de varios investigadores en un total de 486 estudios el proceso que han tenido los MOOC como alternativa complementaria en la formación de los estudiantes.

En el ámbito nacional se tienen los aportes de investigaciones como tesis de maestrías realizadas, entre ellas tenemos:

De la Universidad Central del Ecuador, se tiene la tesis de maestría con el tema “MOOC de herramientas digitales, para fortalecer el proceso pedagógico en los docentes de la escuela de educación general básica Clemente Vallejo Larrea, San Antonio de Pichincha. Año lectivo 2021-2022”, autoría de Pozo (2023), La problemática identificada por el autor en cuanto a la no utilización de herramientas digitales por parte de los docentes en sus horas clases, propone el desarrollo del MOOC de herramientas digitales, utilizando una metodología cualitativa, mediante una investigación de campo y bibliográfica, con una población de 36 docentes a quienes se aplicó los instrumentos de investigación que arrojaron como resultados que es muy necesario para el proceso pedagógico de los docentes el diseño del MOOC, como una estrategia didáctica innovadora para sus clases, “La tecnología a nivel mundial y la incorporación de esta en las aulas se ha vuelto un tema presente desde hace algunos años para complementar, enriquecer y transformar la educación, en la que los docentes se encuentran inmersos” (Pozo, 2023).

Este estudio se relaciona con la investigación, de manera directa permite conocer la necesidad de los docentes en recurrir a herramientas tecnológicas digitales como apoyo en el proceso de enseñanza aprendizaje, es una ventaja el uso de estas herramientas tecnológicas que permite al docente mantenerse actualizado en este ámbito permitiendo dinamizar el proceso de enseñanza aprendizaje.

En Guayaquil, en la Universidad Tecnológica Empresarial, Pacheco (2023) en su tesis de maestría plantea la siguiente interrogante: “¿Son los Cursos Masivos Abiertos en Línea (MOOC) una herramienta para el fortalecimiento del pensamiento crítico en los estudiantes de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Ángel Arteaga Cañarte” ubicada en el Cantón Santa Ana?” levantada la información y realizado el respectivo análisis, se determinó que estudiantes y docentes desarrollan



competencias tecnológicas por que utilizan con frecuencia herramientas de este tipo, pero que esto no implica que desarrollen el pensamiento crítico, de ahí la necesidad de desarrollar el MOOC que permita con su interacción el desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes (Pacheco, 2023).

Se relaciona este estudio con la investigación que se realiza en la medida en que el uso y diseño de los MOOC inciden en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, se hace valedera la investigación que se realiza por los resultados obtenidos al aplicar el MOOC en la asignatura de Lengua y Literatura, además de fortalecer las competencias digitales, se refuerza el pensamiento crítico de los estudiantes.

Para finalizar se presenta la tesis de maestría en la Universidad Tecnológica Indoamérica, en Ambato, de Recalde (2022), propone el diseño de un MOOC para el proceso de enseñanza aprendizaje de Realidad Nacional, realizando un proceso de búsqueda de información bibliográfica, desarrollo el proceso investigativo con un enfoque mixto, apoyado en la investigación exploratorio, como resultado de todo el levantamiento de información se comprobó la necesidad de diseñar el MOOC para facilitar el aprendizaje de Realidad Nacional a los estudiantes, que debido a sus actividades militares no disponen de tiempo (Recalde, 2022).

Este estudio guarda relación con la presente investigación en el diseño del MOOC para el proceso de aprendizaje de una asignatura en especial, por medio de esa aplicación los estudiantes pudieron aprovechar oportunamente el tiempo y mejorar su proceso académico, la revisión de estos estudios que preceden han resultado un gran aporte para la actual investigación, en medida que se ha podido conocer la ruta metodológica seguida por los autores, lo cual ha permitido direccionar de una manera más clara el estudio que se realiza.

1.2 Fundamentación Teórica

1.2.1 Educación Virtual.

Una de las áreas más importantes para que el ser humano pueda desarrollarse sin duda alguna es la educación. En este sentido, con el transcurrir del tiempo, se viene buscando brindar una educación de calidad, mejorando los procesos de enseñanza y aprendizaje, que vayan de la mano



con la globalización mundial, adaptada a las necesidades de los estudiantes. Lograr estos fines es responsabilidad de la investigación educativa, es necesario desarrollar investigaciones direccionadas a vincular los procesos educativos con los avances tecnológicos, “a través de la investigación en educación nos podemos enfocar en analizar y comprender los procesos educativos para mejorarlos y desarrollar nuevas metodologías, así como repensar los enfoques pedagógicos” (Mejía et al., 2023).

Sin embargo, como expone Mejía et al. (2023) “La educación virtual, por su parte, permite aprovechar los beneficios y oportunidades que brindan las tecnologías digitales para ofrecer una educación en línea efectiva y de calidad”, La educación virtual se ha transformado en la actualidad en una necesidad permanente en los procesos educativos de todos los niveles, volviéndose atractiva para los jóvenes que se identifican y relacionan de manera favorable con la tecnología, una de las principales ventajas que presenta la educación virtual es la adaptación del tiempo de estudio a las necesidades de los estudiantes, se la puede realizar desde cualquier lugar, el aprendizaje se realiza de manera personalizada y el proceso se da en tiempo real.

La educación en línea tomo auge a raíz de la pandemia de la COVID-19, siendo de gran ayuda para el proceso educativo, pues gracias a ella se permitió continuar con el aprendizaje de los estudiantes, considerando que no se estaba preparado para asumir este reto ya que, aunque no fue una situación fácil el adaptarse a ella, pero las circunstancias lo permitieron y ha sido un reto para docentes y estudiantes.

Por otro lado, Olivares y Oliva (2023) afirman acerca de la educación virtual “es una modalidad de estudio a distancia en la que el espacio educativo se encuentra en la web”, es la utilización de herramientas informáticas que permiten impulsar las actividades educativas de manera interactiva utilizando las redes de comunicación (Olivares & Oliva, 2023, pág. 35).

Es necesario que el docente adquiriera las competencias necesarias para poder convertirse en el enlace entre el estudiante y el aula virtual. Es por ello importante la actualización constante del docente, que permita el desarrollo de sus habilidades para un manejo eficaz de las tecnologías.



Sin embargo, acorde a lo expuesto por González y Zerpa (2023) en la actualidad la educación virtual es considerada óptima para desarrollar un proceso de enseñanza-aprendizaje integral. Todos los aportes hasta ahora obtenidos en el ámbito educacional deben ser valederos para desarrollar una educación virtual eficaz, que aporte a lo ya recorrido, desde sus albores la educación en línea ha permitido en los estudiantes una mejor adaptación en el proceso de enseñanza y aprendizaje adaptando tiempo y lugar para su desarrollo amigable y máximo aprovechamiento. (González & Zerpa, 2023, pág. 18).

En este sentido, se concuerda con lo expuesto por los autores, hoy en día optar por lo novedoso en la educación se ha vuelto prioritario, esto no quiere decir que se deje de lado, propuestas educativas que sean vistas desde otra óptica, es decir, no por optar por lo que está de moda, o lo que se precisa por el propio avance tecnológico, se debe perder el enfoque de brindar una educación de calidad y de calidez, es decir, el docente debe enfocar sus habilidades y competencias en brindar un proceso de enseñanza y aprendizaje, sin desprenderse de la parte medular, que es la formación integral de los estudiantes.

Es necesario, dejar sentado que la educación virtual en sus inicios provoco un choque en el proceso de enseñanza y aprendizaje, considerando que la población no estaba preparada para este proceso, esto implicó en el rendimiento académico de los estudiantes, que para llegar al proceso de adaptación les ha costado, de acuerdo con el criterio de expertos se tomará más de una década para la recuperación del grave problema de la pandemia, en la cual muchos establecimientos educativos han adoptado la educación virtual.

La educación virtual, tiene la ventaja de mantener conectado a docentes y estudiantes en un entorno virtual, que se vuelve interesante para los jóvenes que gustan de la tecnología, pero se debe indicar que las clases virtuales difieren en gran medida con las presenciales, donde docentes y estudiantes tienen un contacto directo que permite una interacción física, por llamarlo de alguna manera, entre ellos que favorece el aprendizaje (Sánchez et al., 2023, p. 186).



Se concuerda con lo indicado por los autores, la presencialidad no tiene punto de comparación con la virtualidad, se debe rescatar lo bueno de la una y de la otra, la educación presencial consolida las relaciones personales entre compañeros y docentes, permite cierto grado de competencia, cara a cara entre estudiantes, se logra una mejor camaradería y relación entre todas las partes, sin lugar a duda es efectiva para el proceso de enseñanza y aprendizaje. Por otro lado, la educación virtual se adecua a las necesidades de tiempo de los estudiantes, es decir, tiene horarios flexibles, el estudiante hace acopio de sus habilidades y desarrolla competencias de manera interactiva. En conclusión, se puede inferir que en ambos tipos de educación existen ventajas que deben ser rescatadas para provecho del proceso de aprendizaje de los estudiantes.

1.2.2 Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA).

Un entorno virtual de aprendizaje como un facilitador de comunicación que hace uso de los recursos tecnológicos para garantizar una interacción. A su vez la aplicación de un entorno virtual de aprendizaje debe garantizar esta interacción entre profesores y estudiantes (Montiel et al., 2023, p. 23-24).

En los EVA se centra el aprendizaje en los estudiantes, ellos se convierten en actores principales en el proceso de enseñanza y aprendizaje, la responsabilidad central de la formación académica recae sobre el propio estudiante quien será responsable de administrar el tiempo en la revisión de los contenidos que los maestros dejan registrados, en este espacio el rol del docente será administrar los EVA, es decir, desarrollar los contenidos necesarios y subirlos a los entornos, se convierte en un facilitador para el proceso de los estudiantes.

1.2.2.1 Elementos de los entornos virtuales.

En los entornos virtuales se pueden considerar varios elementos, para diseñar de manera adecuada el aula virtual, Hiraldo Trejo (2013) como se citó en (Montiel et al., 2023) propone los siguientes:

a) Infraestructura:

Es en sí, el espacio virtual donde se lleva a cabo el proceso de enseñanza y aprendizaje, lugar donde el docente dejará el contenido necesario para el desarrollo de su asignatura.



b) El Currículo:

Constituido por los contenidos que desarrolla el docente acorde a lo que dispone las autoridades de Educación y la Institución Educativa.

c) Planificación del proceso de aprendizaje:

Consiste en el desarrollo de las estrategias que utilizará el docente, acorde a los recursos para alcanzar los objetivos propuestos, todas las actividades que el docente prepara en pro de un desarrollo efectivo de las competencias de los estudiantes.

d) Recursos de aprendizaje:

Comprenden todos los materiales pedagógicos necesarios dentro del aula virtual, que permitan una fácil comprensión y cumplan con los objetivos planteados por la unidad educativa, estos recursos deben ser claros y manejables para los estudiantes.

e) La Comunicación:

La comunicación es considerada uno de los elementos más importantes en cualquier ámbito, mayor aún en el ámbito educativo, pues ella facilita el proceso de enseñanza y aprendizaje tanto para el docente y el estudiante, también consiste en que los estudiantes, permitirá una mejor comprensión de los materiales a utilizar y de los procesos que se deben desarrollar.

1.2.3 Entornos Virtuales de Aprendizaje en la Educación.

En el ámbito educativo adaptarse a la virtualidad no ha sido un proceso sencillo, partiendo que en la presencialidad en su gran mayoría los docentes hacían muy poco, o casi nada, uso de herramientas tecnológicas, por lo que algunos de ellos han tenido que adaptarse a las nuevas tecnologías y proponer nuevas estrategias en sus clases, pues en la actualidad estas herramientas son en suma necesarias para el avance académico de los estudiantes.

Los EVA en el ámbito educativo permiten garantizar el proceso educativo de los estudiantes, se convierten en una herramienta integradora de dichos procesos, no tienen dependencia de ubicación geográfica de los estudiantes, son propiciadores del aprendizaje indistintamente del lugar donde ellos residan (Subiaga & Barcia, 2023, págs. 119-121).



Se concuerda con lo expuesto, considerando que en estos momentos de la historia humana, no se concibe en las grandes urbes una educación sin relación de la virtualidad, la cual es una necesidad en virtud del desarrollo de nuevas propuestas, se pueden apreciar que gracias a los Entornos virtuales en el ámbito educativo se han podido desarrollar nuevas propuestas académicas en todos los niveles de la educación, desde inicial hasta el posgrado, facilitando los procesos educativos a los estudiantes, muchos de los cuales por diversas indoles no pueden asistir de manera presencial a los salones de clases.

El desarrollo acelerado de los sistemas de telecomunicaciones han sido un empuje para la virtualización de la educación, debido a ello los entornos virtuales de aprendizaje han tenido una gran acogida y son de gran beneficio en el entorno académico, a tiempo completo, medio parcial y en los procesos de autoeducación, los beneficios que la virtualidad ha traído a la educación son muchos y variados (San Lucas *et al*, 2021, p. 291 como se citó en Subiaga & Barcia, 2023). En la medida que la educación virtual se relaciona con el uso de las Tecnologías de la información y comunicación (TIC) este uso en el cyber espacio de las herramientas digitales permite el apoyo del proceso de enseñanza y aprendizaje de estudiantes y docentes, volviéndolo participativo y flexible.

Un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) es un espacio educativo digital o virtual en el cual docentes y estudiantes interactúan de forma remota, para esto estudiantes y docentes deben contar con el equipo necesario que le permita acceder a la web, como es una computadora y servicio de internet, por medio de esto el estudiante siendo el eje central del proceso educativo adquiere los conocimientos necesarios para desarrollar las diferentes actividades propuestas por el docente, los recursos en el aula virtual siempre están disponibles para los estudiantes, son ellos quienes tienen la potestad de hacer uso del tiempo destinado a su aprendizaje y acorde a su ritmo de aprendizaje.

El proceso educativo se beneficia con el uso de la TIC, sin perder el rigor científico y académico, en su lugar se consolida empleado recursos adicionales para el aprendizaje de los estudiantes. El uso de videos educativos, libros digitales, herramientas de gamificación, entre otros que permiten al estudiante comprometerse con su proceso, además que puede socializar lo



aprendido con otros estudiantes dentro del mismo entorno educativa (Castillo, 2023, págs. 33-34).

En conclusión, a lo expuesto se puede determinar que los entornos virtuales de aprendizaje son y seguirán siendo un gran aporte al proceso educativo, son una alternativa ya que se han vuelto parte importante en este proceso, beneficiando en gran manera al desarrollo de habilidades y competencias en los estudiantes.

1.2.4 Aprendizaje Virtual.

El aprendizaje es un concepto difícil de definir y en el que todos coincidan en un mismo punto. Aparece en varias disciplinas y especialmente en la educación. Las subdivisiones son numerosas y son diversas las teorías que han contribuido sobre las concepciones sobre el aprendizaje, que siguen siendo los marcos de referencia generales que intentan ser traspuestos en el aprendizaje con computadoras.

El analizar el aprendizaje implica un nivel de abstracción de lo que se esté considerando, depende de la definición que se pretenda dar al aprendizaje, puesto que puede ser un cambio en la forma de comportarse ante una misma situación, lo que implica una conceptualización de conducta, es decir, la conceptualización de aprendizaje dependerá del contexto de donde se elige, puede implicar, cambios de comportamiento, cambios en las estructuras cognitivas, cambios neuronales, cambios en las adaptaciones a grupos, recordando que el aprendizaje en los individuos no se realiza en la misma medida, ni al mismo ritmo.

“Es evidente que las relaciones entre la tecnología informática y el aprendizaje han estado dominadas por una metáfora instrumental y que, en gran medida, ese ha sido uno de los problemas incluso en la manera de pensar de los aprendizajes” (Rodríguez, 2004).

El aprendizaje se considera generalmente como un prerrequisito para la acción, y se piensa como algo interno, incorporado en cada sujeto, que luego se utiliza en diferentes acciones, mostrando las capacidades aprendidas del sujeto. Esta concepción es muy útil para pensar el proceso educativo y el proceso de socialización más general. El dominio de las herramientas tecnológicas siempre ha sido objeto de un proceso de segregación social, una marca de pertenencia a un grupo dominante.



Probablemente el aprendizaje, entendido como un cambio cognitivo, es único, pero las formas para realizarlo son muy variadas. ¿Qué tipo de enseñanza y aprendizaje es el que se necesita para adaptarse a las nuevas tecnologías? Esta interrogante no es fácil de responder, pero algunas respuestas no exhaustivas se han ido gestando a lo largo de los años, para dar respuesta a ello se han considerado tres puntos importantes, el uso de las herramientas multimedia, el aprender haciendo y el aprendizaje colaborativo.

En concordancia con lo expuesto anteriormente, el aprendizaje virtual (e-learning), es la integración del uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) con el proceso de enseñanza y aprendizaje, el uso de estas herramientas tecnológicas, permite un proceso dinámico, interactivo para docentes y estudiantes, sin duda se coincide en lo expuesto que las personas aprenden a escalas diferentes y se deben combinar diferentes estrategias en el proceso de enseñanza y aprendizaje con el uso de herramientas digitales.

1.2.5 Competencias Digitales.

Durante los últimos cuarenta años se viene realizando la alfabetización tecnológica, el desarrollo de las competencias informáticas e informacionales llamadas competencia digital (CD), es el conjunto de conocimientos y habilidades en el manejo de herramientas informáticas, que van más allá del ámbito académico y se vuelve parte de la vida de cada individuo en una sociedad cada día más digitalizada.

Estas competencias son cada día más necesarias en los estudiantes, quienes deben desarrollar el dominio de las mismas, para ir acorde a los cambios con la globalización tecnológica del mundo, son clave para el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje en los actuales momentos, es evidente que la pandemia del COVID-19 impulso la necesidad de desarrollar las habilidades y competencias tecnológicas de docentes y estudiantes, dándole la importancia que debe tener el fomentar las competencias digitales en el ámbito educativo.



En el artículo “La competencia digital en el bachillerato: Evolución del concepto (2017-2023) publicado en la Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa, analiza cómo ha evolucionado el concepto de competencia digital en el bachillerato en España. El marco de referencia DigComp estableció en 2013 una nueva forma de entender las competencias digitales que ha impregnado los procesos de enseñanza reglada de los países de la Unión Europea. En España, las diferentes normativas que regulan las enseñanzas previas a la universidad han incorporado la competencia digital como una de las competencias “clave” que los estudiantes deben alcanzar para convertirse en ciudadanos plenamente formados, críticos y preparados para la vida profesional y académica.

A partir de una investigación previa del comportamiento informacional de los estudiantes de Bachillerato en España, diagnosticando sus competencias digitales e informacionales, se lleva a cabo un análisis de cómo ha evolucionado este concepto, que ha trascendido en estratégico tras los distintos períodos de confinamiento que ha tenido la comunidad académica a causa de la pandemia mundial COVID-19, cuando tanto docentes como estudiantes tuvieron que emplear formas de enseñanza y aprendizaje más digitales (Martínez, 2023, pág. 14).

Se concuerda con Martínez en que la competencia digital implica el uso seguro, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, y va más allá de este ámbito, se extiende al trabajo y la participación en la sociedad, y su interacción con esta, así como la interacción con estas, incluye la alfabetización en información y datos, la comunicación y la colaboración, la alfabetización mediática, la creación de contenidos digitales (incluida la programación), la seguridad (incluido el bienestar digital y las competencias relacionadas con la ciberseguridad), asuntos relacionados con la propiedad intelectual, la resolución de problemas y el pensamiento crítico.

En segundo lugar, de acuerdo con Pellerey (2014, como se citó en Fernández, 2023), competencia digital es una competencia que, por su naturaleza, penetra e informa de muchas de las demás competencias básicas que necesitan los ciudadanos y los trabajadores. La competencia digital presupone una firme conciencia y conocimiento de la naturaleza, el papel y las



oportunidades de las tecnologías en la vida cotidiana, en la vida personal y social, así como en el trabajo (Fernández, 2023, págs. 29-30).

El autor de este estudio considera precisar las competencias digitales para la ciudadanía propuestas por el Marco Europeo, que sirven de referente en el desarrollo de competencias digitales para los estudiantes de bachillerato a continuación, se detallan:

Áreas de competencias digitales del Marco Europeo de Competencias Digitales para la Ciudadanía.

1.- Información y alfabetización informacional.	Identificar, localizar, recuperar, almacenar, organizar y analizar la información digital, estimando su relevancia y propósito.
2.-Comunicación y colaboración.	Comunicarse en entornos digitales, compartir recursos a través de herramientas en línea, conectarse con otros y colaborar a través de herramientas digitales, interactuar y participar en comunidades y redes, conciencia intercultural.
3.-Creación de Contenidos digitales.	Crear y editar nuevos contenidos; integrar y reelaborar conocimientos y contenidos anteriores; producir expresiones creativas, productos multimedia y programación; tratar y aplicar los derechos de propiedad intelectual y las licencias de uso.
4.-Seguridad.	Protección de información, protección de datos personales, protección de la identidad digital, medidas de seguridad, uso seguro y responsable.



5.- Resolución de problemas.	Identificar las necesidades de los recursos digitales, tomar decisiones informadas sobre las herramientas digitales más apropiadas según el propósito o la necesidad, resolver problemas conceptuales a través de medios digitales, utilizar las tecnologías de forma creativa, resolver problemas técnicos, actualizar las competencias propias y ajenas.
------------------------------	--

Nota: Marco Europeo de Competencias Digitales para la Ciudadanía (2017) citado por (Fernández, 2023, págs. 29-30)

1.2.6 El MOOC

Según, (Chiappe & Amaral, 2021) “Los cursos online masivos y abiertos (MOOC) se han convertido en un fenómeno educativo emergente con un enorme potencial de transformación y democratización educativa” (p. 3), esta transformación de la educación es necesaria por el avance que tiene la tecnología a nivel mundial.

La creación de los MOOC que son una innovación radical en el proceso de enseñanza y aprendizaje, no solo introducen tecnologías, sino que también cambian las metodologías y el modelo de comunicación, estas plataformas virtuales tienen muchas visitas y gran interculturalidad, es una innovación tecnológica en el ámbito educativo, convirtiéndose en un desafío para los docentes y estudiantes.

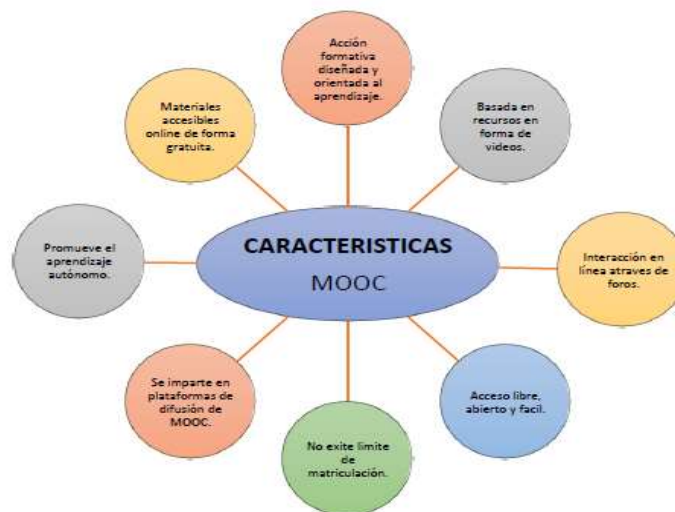
Se atribuye la creación de las siglas MOOC en el 2008 a Dave Cormier y Brian Alexander, inicialmente se presentó como un curso virtual, con la participación de estudiantes de varias naciones, con el transcurrir del tiempo ha ido cambiando y adaptándose a las necesidades que la sociedad demanda, los MOOC siguiendo la línea del tiempo es en 2012 que reciben este nombre

cuando Anant Agarwal diseñó una plataforma dedicada exclusivamente a los MOOC, en la actualidad se han convertido en un método adecuado para el proceso de enseñanza y aprendizaje (Pozo, 2023). En el diseño del MOOC se debe buscar la estimulación del aprendizaje en los estudiantes mediante actividades interactivas y herramientas tecnológicas que despierten su motivación y creatividad.

1.2.6.1 Características de los MOOC

En su trabajo de investigación Pozo (2023), propone un esquema de las características de los MOOC, se considera necesario considerar el esquema para una mejor comprensión del tema en estudio.

Características del MOOC



Nota: Adaptada de Características del MOOC (Pozo, 2023) p.34

1.2.6.2 Tipos de MOOC

(Pozo, 2023) propone que son varios los tipos de MOOC que existen y los detalla así:

SPOC: Son cursos en línea pequeños y privados, su metodología de aprendizaje es parecida a la del BOOC.



BOOC: Es un curso abierto un poco más grande que el SPOC, con la limitante que deben ser un número de estudiantes que no sobrepase los 50, su metodología de aprendizaje es muy similar a la de los xMOOC.

xMOOC: Su metodología se basa en el aprendizaje centrado en el estudiante, es el modelo que más se utiliza, emplea evaluaciones, ejercicios, videos, debates en línea, entre otros.

cMOOC: Desarrolla el trabajo colaborativo y creativo, enfatizando el aprendizaje autónomo.

DOOC: Propone el trabajo de interacción social, e interinstitucional, sin tratarse de una pedagogía unilateral, es decir, que haya un solo poseedor de todos los conocimientos.

SMOC: En este tipo de MOOC el proceso de enseñanza y aprendizaje se realiza de manera directa entre los estudiantes, es decir, interactúan entre ellos.



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

2.1 Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías.

Tabla 1

Operacionalización de las variables

Variables	Dimensión Conceptual	Definición Operacional Aspectos/Dimensiones	Indicadores
Entornos virtuales de Aprendizaje (MOOC).	Son espacios de aprendizajes alojados en la web, para la enseñanza remota, que permiten la interacción del estudiante con los temas que se exponen.	<ul style="list-style-type: none"> - Entornos virtuales en la educación. - Entornos virtuales en la educación ecuatoriana 	<ul style="list-style-type: none"> - Tecnología - Ciencia - Uso de los entornos virtuales - Tecnología - Ciencia - Uso de los entornos virtuales
Competencias digitales	- Engloba los procesos y prácticas que implementan los docentes para que sus estudiantes adquieran conocimientos y habilidades que les permitan el desarrollo de sus competencias en el proceso de enseñanza y aprendizaje	<p>Aprendizaje virtual</p> <p>Entornos de aprendizaje virtual</p> <p>Estrategias de para el desarrollo de competencias para el aprendizaje virtual</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Procesos de aprendizaje - Conocimiento de entorno de aprendizaje - Uso - Aplicación

Nota: Esta tabla muestra las variables y sus dimensiones.



2.2 Enfoque de la investigación.

La metodología de investigación aplicada a este estudio es de carácter mixta, es decir, cuali-cuantitativa, utilizando la investigación exploratoria, investigación descriptiva, investigación bibliográfica y la investigación de campo, la investigación educativa y la investigación aplicada, empleando técnicas para la recolección de datos cuantitativas y cualitativas, con la finalidad de llegar de manera directa a los involucrados en este estudio, que permitirán sustentar los objetivos de esta investigación en cuanto al diseño del MOOC de la asignatura de Lengua y Literatura para fortalecer las competencias digitales en los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa Particular Francisco Huerta Rendón (UEPFHR).

Investigación Mixta.

“Los métodos Mixtos representan un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección y el análisis de los datos cuantitativos y cualitativos, así como su integración y discusión conjunta” (Hernández et al., 2014, p. 534).

Investigación exploratoria.

Para Se realiza cuando un problema no se encuentra completamente explicado, determina cual es la mejor manera de recolectar información, considerada como la etapa de inicio, es la primera aproximación que se tiene con la problemática a investigar (Pereyra, 2022).

Investigación descriptiva.

Según Pereyra (2022) se aplica para investigaciones de corte cualitativo y cuantitativo, es aquella que permite describir los elementos y relaciones que se dan entre las variables que se investigan, a partir de los registros y análisis estadísticos, generalmente se utilizan encuestas estudios de casos, entrevistas, entre otros.



Investigación bibliográfica.

Reyes (2022) refiere sobre la investigación bibliográfica lo siguiente:

Es el tipo de investigación en la cual se apoya el investigador para comprobar con las teorías los supuestos que subyacen en sus prácticas cotidianas. Es la recopilación de datos e información de varios autores que permiten dilucidar las diferentes aristas del proceso investigativo que se realiza.

Investigación de campo.

Consiste en una observación de los hechos tal y como ocurren en la realidad, es decir, en su ambiente natural, en este tipo de estudio el investigador se centra en observar la situación real que le interesa y luego verifica el grado de relación de las variables observadas (Muñoz, 2004).

Investigación educativa.

Se puede definir como la buscar metodológicamente los conocimientos e información de ciertos problemas o sucesos que ocurren en la práctica educativa, tratando de darles respuesta o solución.

Investigación aplicada.

Es la utilizada para la resolución de problemas prácticos, es decir problemas con los que el investigador puede encontrarse en sus actividades diarias (Muñoz, 2004).

2.3 Alcance de la investigación.

El alcance del estudio que se realiza está sustentado en la solución práctica que se da a una necesidad en particular en el ámbito educativo, mediante la elaboración de una propuesta que pretende solucionar una problemática de tipo práctico, en este caso la necesidad de fortalecer las competencias digitales en los estudiantes de primero de bachillerato de la UEPFHR en la asignatura de lengua y literatura, con lo cual se puede comprobar la efectividad de los contenidos diseñados dentro de la propuesta.



2.4 Declaración y justificación del tipo de investigación.

Esta investigación surge con la necesidad de contribuir en el ámbito académico con los estudiantes y docentes de la UEPFHR, la virtualidad se ha convertido en una necesidad en el ámbito educativo, los estudiantes y docentes deben manejar competencias virtuales para estar acorde al avance tecnológico que se vive mundialmente. Este estudio favorece de manera directa a los estudiantes y docentes de la institución, ayuda a mantener una educación más interactiva, permite un dominio de la tecnología, propiciando un desarrollo favorable en el proceso enseñanza-aprendizaje, reflejando un mejor resultado en el rendimiento académico.

La investigación contribuye a la comunidad educativa en particular, y a la comunidad en general al dar solución a una problemática planteada, que puede considerarse como punto de referencia para futuras investigaciones. La actualidad científica se denota en los procesos tecnológicos que cada día van en un avance continuo, el ámbito educativo está involucrado cada día más en este avance, propiciar el desarrollo de investigaciones que van a la vanguardia con los avances de la tecnología, se hace necesario.

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

Los **métodos empíricos** por emplear en esta investigación son: Encuesta a estudiantes y docentes, entrevista a las autoridades y expertos.

Métodos teóricos: Análisis y síntesis, sistematización, inducción y deducción, enfoque sistémico, lógico-práctico, análisis documental.

Métodos matemáticos estadísticos: Estadística paramétrica.

2.6 Delimitación de la población y la muestra.

El universo de este estudio es la Unidad Educativa Particular Francisco Huerta Rendón, se ha considerado como muestra los estudiantes y docentes de los primeros de bachillerato, las autoridades del plantel y dos expertos en EVA. Para la selección de la muestra se empleará un muestreo no probabilístico, pues son de gran valor para proporcionar al investigador una visión objetiva para la recolección y análisis de los datos (Hernández et al., 2014, p. 190).



Tabla 2

Universo: Unidad Educativa Particular Francisco Huerta Rendón

Ítem	Estratos	Frecuencias	Porcentajes
1	Docentes	42	6,58%
2	Estudiantes	592	92,78%
3	Autoridad del plantel	2	0,32%
4	Expertos	2	0,32%
Total		638	100%

Nota: Esta tabla muestra la población con la que se traba en el estudio.

Tabla 3

Muestra: Unidad Educativa Particular Francisco Huerta Rendón

Ítem	Estratos	Frecuencias	Porcentajes
1	Docentes	1	1,28%
2	Estudiantes	73	93,58%
3	Autoridad del plantel	2	2,57%
4	Expertos	2	2,55%
Total		78	100%

Nota: Esta tabla hace énfasis en la muestra seleccionada para el estudio.

La muestra de estudiantes está conformada por 19 de Primero de Contabilidad A, 27 de Primero Informática A y 27 de 1ero BGU A, los 10 docentes imparten diversas asignaturas en los primeros de bachillerato, las autoridades a considerar son la rectora y vicerrector del plantel y los 2 expertos poseen maestría en tecnología.



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

Se ha utilizado la encuesta como instrumento para levantar la información, empleando el Google forms para el diseño y posterior socialización, luego se procede a la descarga de los gráficos de las respuestas obtenidas y la elaboración de los cuadros, utilizando el programa de Excel para la obtención de frecuencias, porcentajes y medias estadísticas.

En referencia a la información obtenida de los estudiantes se tienen los siguientes resultados:

Se han considerado las preguntas con mayor relevancia en la encuesta realizada a los estudiantes de los primeros de bachillerato y docentes de la institución, numeradas acorde a lo establecido en la encuesta. Las restantes son parte de los anexos.

2.7.1 Encuesta aplicada a estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa Particular Francisco Huerta Rendon.

6.- ¿Tiene conocimiento acerca del uso de los MOOC?

Tabla 4

Conocimiento en el uso de los MOOC

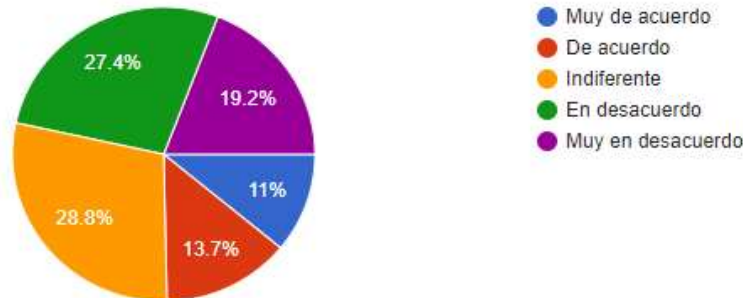
Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Muy de acuerdo	8	11%
2	De acuerdo	10	13,7%
3	Indiferente	21	28,8%
4	En desacuerdo	20	27,4%
5	Muy en desacuerdo	14	19,1%
	TOTAL	73	100%

Figura 1

Conocimiento en el uso de los MOOC

¿Tiene conocimiento acerca del uso de los MOOC?

73 respuestas



Análisis: Acorde a la respuesta de los estudiantes, una gran mayoría representada por un 75,3%, que han manifestado indiferencia, en desacuerdo y muy en desacuerdo, en cuanto al conocimiento sobre el uso de los MOOC, tan solo un 24,7% han manifestado conocer sobre el uso de los MOOC, eso hace inferir que es viable desarrollar la propuesta del MOOC para los estudiantes.

9.- Está familiarizado con la realización de actividades en los cursos MOOC?

Tabla 5

Familiarización con los cursos MOOC

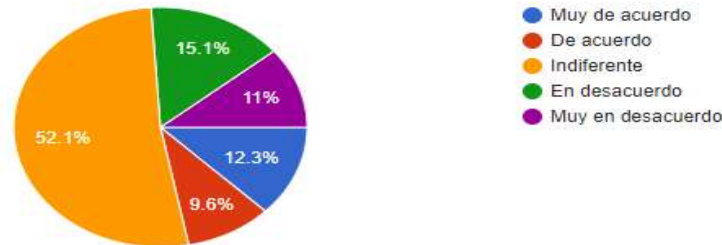
Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Muy de acuerdo	9	12,3%
2	De acuerdo	7	9,6%
3	Indiferente	38	52,1%
4	En desacuerdo	11	15%
5	Muy en desacuerdo	8	11%
	TOTAL	73	100%

Figura 2

Familiarización con los cursos MOOC

¿Está familiarizado con la realización de actividades en los cursos MOOC?

73 respuestas



Análisis: En cuanto a la pregunta sobre la familiarización de los estudiantes para realizar actividades en los cursos MOOC en su gran mayoría los estudiantes manifestaron desconocimiento, puesto que el porcentaje de indiferencia, en desacuerdo y muy en desacuerdo es bastante alto llegando a 78,1%, muy de acuerdo y de acuerdo está representado por un 21,9% lo que indica que es pequeño el número de estudiantes que están familiarizados con la realización de actividades en el MOOC. Con esto se reafirma la necesidad de implementar la propuesta planteada.

10.- ¿Considera que el uso de un MOOC en la asignatura de Lengua y literatura favorece el desarrollo de competencias digitales en esta asignatura?

Tabla 6

El MOOC en Lengua y Literatura promueve el desarrollo de competencias digitales.

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Muy de acuerdo	14	19,2%
2	De acuerdo	25	34,2%
3	Indiferente	24	32,9%
4	En desacuerdo	5	6,7%
5	Muy en desacuerdo	5	7%
	TOTAL	73	100%

Figura 3

El MOOC en Lengua y Literatura y el desarrollo de competencias digitales

¿Considera que el uso de un MOOC en la asignatura de Lengua y literatura favorece el desarrollo de competencias digitales en esta asignatura?

73 respuestas



Análisis: En su gran mayoría los estudiantes manifestaron estar de acuerdo y muy de acuerdo en que el uso de un MOOC en la asignatura de Lengua y literatura favorece el desarrollo de competencia digitales en esta asignatura, un porcentaje también considerable del 46,8% respondió indiferente y en desacuerdo, y muy en desacuerdo a esta pregunta.

El total de la información de las preguntas de la encuesta de los estudiantes se puede revisar en el **Anexo 3**.

2.7.2 Encuesta a docentes.

2.- ¿Cree usted que el uso de los entornos virtuales de aprendizaje fortalece las competencias digitales de los estudiantes en la asignatura de Lengua y literatura?

Tabla 7

Uso de entornos virtuales en el fortalecimiento de competencias digitales en Lengua y Literatura.

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Muy de acuerdo	9	90%
2	De acuerdo	1	10%
3	Indiferente	0	0%
4	En desacuerdo	0	0%
5	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	10	100%

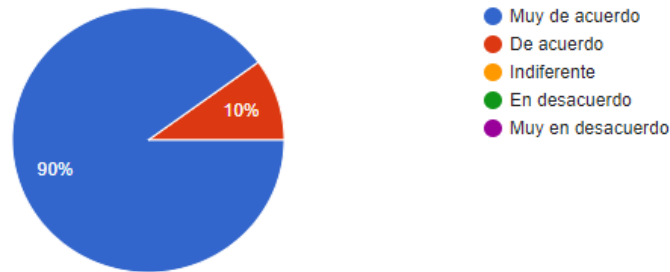


Figura 4

Uso de los entornos virtuales

¿Cree usted que el uso de los entornos virtuales de aprendizaje fortalece las competencias digitales de los estudiantes en la asignatura de lengua y literatura?

10 respuestas



Análisis: La totalidad de los docentes encuestados manifiestan que el uso de los entornos virtuales de aprendizaje fortalece las competencias digitales de los estudiantes en la asignatura de Lengua y literatura, esto permite determinar la necesidad de implementar la propuesta de este estudio.

5.- ¿Considera que los MOOC son necesarios en el proceso de enseñanza y aprendizaje?

Tabla 8

Necesidad de los MOOC en el proceso de enseñanza aprendizaje.

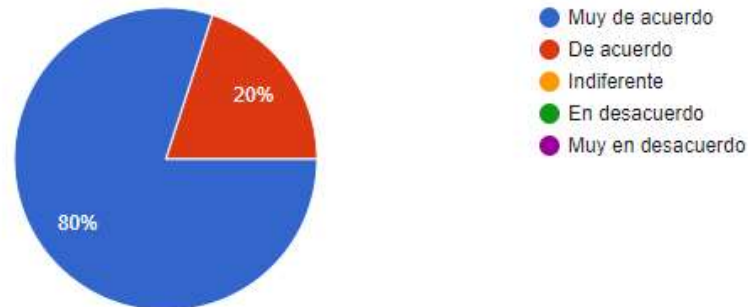
Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Muy de acuerdo	8	80%
2	De acuerdo	2	20%
3	Indiferente	0	0%
4	En desacuerdo	0	0%
5	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	10	100%

Figura 5

Necesidad de los MOOC en el proceso de enseñanza aprendizaje

¿Considera que los MOOC son necesarios en el proceso de enseñanza y aprendizaje?

10 respuestas



Análisis: La gran mayoría de los docentes encuestados afirman que los MOOC son necesarios para el proceso de enseñanza y aprendizaje, esto implica que la propuesta es viable.

9.- ¿Cree necesario desarrollar un MOOC para la asignatura de Lengua y Literatura?

Tabla 9

Necesidad de desarrollar un MOOC para Lengua y Literatura.

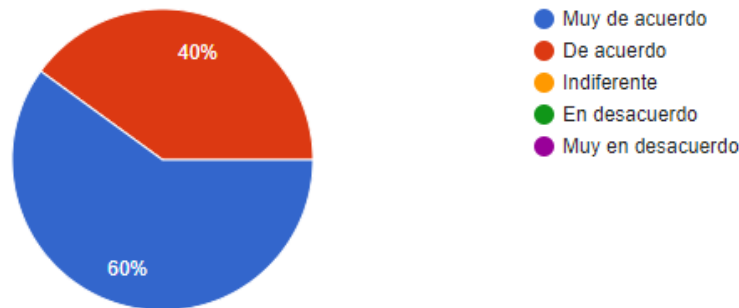
Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Muy de acuerdo	6	60%
2	De acuerdo	4	40%
3	Indiferente	0	0%
4	En desacuerdo	0	0%
5	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	10	100%

Figura 6

Necesidad de desarrollar un MOOC de Lengua y Literatura

¿Creen necesario desarrollar un MOOC para la asignatura de lengua y literatura?

10 respuestas



Análisis: Acorde a la respuesta dada por los docentes todos están muy de acuerdo y de acuerdo en que es necesario desarrollar un MOOC para la asignatura de Lengua y literatura. Estas respuestas ponen de manifiesto la necesidad de diseñar e implementar el MOOC, que es la propuesta de esta investigación.

10.- ¿Utilizaría el MOOC de Lengua y literatura para sus clases?

Tabla 10

Uso del MOOC de Lengua y Literatura.

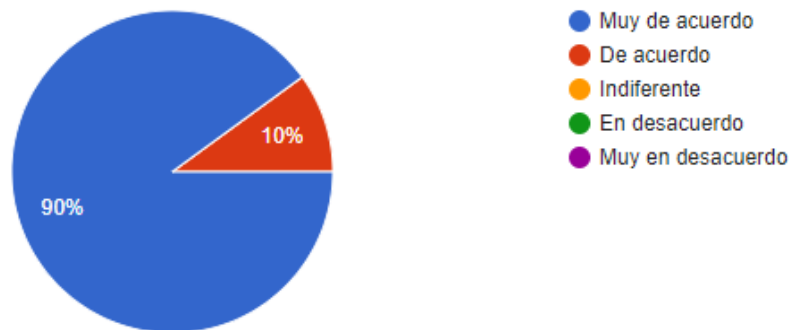
Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Muy de acuerdo	9	90%
2	De acuerdo	1	10%
3	Indiferente	0	0%
4	En desacuerdo	0	0%
5	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	10	100%

Figura 7

Uso del MOOC de Lengua y Literatura

¿Utilizaría el MOOC de lengua y literatura para sus clases?

10 respuestas



Análisis: La mayor parte de los encuestados manifestaron que utilizarían el MOOC de Lengua y Literatura en sus clases.

Remitirse al **Anexo 4** que hace referencia al total de las preguntas de la encuesta a los docentes.

2.7.3 Análisis e interpretación de la entrevista realizadas a las autoridades de la Unidad Educativa Particular Francisco Huerta Rendón

En referencia a las entrevistas realizadas a las autoridades del plantel se han tenido los siguientes resultados.

El proceso de aprendizaje dentro de la Institución es aceptable siguiendo las directrices del Ministerio de Educación, pero siempre es bueno que dicho proceso vaya mejorando para que exista una educación de calidad. El desarrollo de competencias digitales en los estudiantes implica adquirir habilidades para usar eficazmente la tecnología digital, comprender la seguridad en línea y ser crítico en la evaluación de información en la web. También implica la capacidad de colaborar en entornos digitales y adaptarse a las constantes innovaciones tecnológicas.



En cuanto a los tipos de aprendizaje manifiestan que los aprendizajes son de diversos tipos:

- a) Aprendizaje basado en proyectos: Diseñar proyectos relacionados con la tecnología que requieran investigación en línea, creación de contenido digital y presentación de resultados. Esto fomenta la aplicación práctica de habilidades digitales.
- b) Enseñanza de habilidades específicas: Ofrecer lecciones y ejercicios centrados en habilidades clave, como el uso de software de productividad, seguridad en línea y la evaluación crítica de fuentes en la web.
- c) Integración de la tecnología en el currículo: Incorporar herramientas digitales en las materias tradicionales para promover el uso efectivo de la tecnología en diversas áreas de estudio, lo que ayuda a los estudiantes a ver su relevancia en contextos reales”. Expuesto por la rectora del plantel.

Las autoridades consideran que el aprendizaje virtual ha demostrado ser una herramienta valiosa en la educación ecuatoriana, permitiendo el acceso a la educación en momentos de crisis y ampliando oportunidades de aprendizaje, pero también ha revelado desafíos de conectividad y equidad en el acceso a la tecnología.

En cuanto al MOOC, exponen, que su desarrollo puede ser una valiosa contribución al refuerzo de competencias digitales en estudiantes, ya que ofrece la oportunidad de acceder a contenidos específicos de expertos de forma flexible y a menudo gratuita. Los MOOC pueden ayudar a los estudiantes a mejorar sus habilidades técnicas, promover el Autoaprendizaje y la autonomía, y fomentar la interacción en línea, lo que es fundamental para el desarrollo de competencias digitales en un entorno tecnológico en constante evolución.

Exponen que se han aplicado los procesos de la malla curricular recomendadas por el Ministerio de Educación, y que los estudiantes han logrado los objetivos de los aprendizajes desarrollando las habilidades y destrezas que necesita un individuo en esta era digital, pero que siempre es necesario buscar nuevas estrategias que fortalezcan esas competencias. Consideran que “sería oportuno seleccionar los temas de mayor importancia en el proceso aprendizaje de cada estudiante dentro de las competencias digitales ya que en la actualidad los conocimientos deben



ser permanentes y no perder tiempo en temas no tan fundamentales” expone el vicerrector del plantel.

En cuanto a esto que expone el vicerrector se coincide en su totalidad, en razón que los estudiantes deben conocer que existen muchas plataformas que brindan cursos, seminarios y talleres educativos que puedan fortalecer sus conocimientos. Sin embargo, Los profesionales han sido los más favorecidos en este tipo de educación digital, ya que las universidades nacionales e internacionales han ofertado miles de títulos profesionales, cursos, talleres o seminarios, por ello considero muy oportuno el desarrollo del MOOC, pues aportaría a la educación media.

2.7.4 Análisis e interpretación de la entrevista a expertos

Los expertos consultados fueron dos, ambos coinciden que la educación ha dado un gran salto adelante con la llegada del eLearning, que se ha vuelto cada vez más popular en los últimos años. eLearning es un proceso digital que ofrece contenido educativo a través de dispositivos electrónicos como computadoras, tabletas y teléfonos inteligentes. Este enfoque ha ganado una inmensa popularidad debido a su versatilidad y conveniencia. El eLearning ofrece una amplia gama de beneficios que la educación tradicional no puede ofrecer. Por un lado, proporciona un entorno de aprendizaje flexible y a su propio ritmo.

Se coincide con ellos en cuanto a que cada día es más notorio el avance de la tecnología y dentro de ello los procesos digitales son de suma importancia en la transformación de los entornos, como trabajo, estudio y más, ya que facilitan el tratamiento de la información para administrarla según el cometido que se busque obtener sobre y/o con la misma.

Manifiestan que “la educación ha sido testigo de un cambio importante hacia el aprendizaje electrónico debido a la pandemia global. Esto ha puesto de relieve la importancia de las habilidades digitales tanto para estudiantes como para educadores. E-learning se refiere al uso de tecnologías electrónicas para entregar contenido educativo y facilitar el aprendizaje. Las clases en línea, los libros de texto digitales y las aplicaciones educativas son algunos ejemplos de herramientas de aprendizaje electrónico.



Se coincide con lo expuesto por los expertos ya que, con el cambio hacia el aprendizaje electrónico, se ha hecho necesario que tanto los estudiantes como los educadores posean habilidades digitales. En cuanto al fomento de las habilidades digitales ambos expertos consideran que esencial promover las habilidades digitales para mantenerse al día con esta transformación. Las habilidades digitales son las capacidades para utilizar herramientas, plataformas y tecnologías digitales para comunicarse, trabajar y aprender de manera efectiva.

Se coincide con ellos debido a que la promoción de las habilidades digitales es crucial para garantizar que los estudiantes adquieran los conocimientos y habilidades necesarios para tener éxito en la era digital. Una de las mejores formas de promover las habilidades digitales es a través del e-learning. Más que una opción ya se ha tornado una obligación conocer sobre competencias digitales y se podrían fomentar cada día en el ámbito educativo, utilizando y haciendo utilizar las diferentes herramientas tecnológicas, plataformas y aplicaciones, para fomentar una cultura digital cada día más estable.

En referencia a obtener mayor aprovechamiento de los EVA, manifiestan que esta tecnología ha permitido a los estudiantes tomar cursos en línea, acceder a los materiales del curso, comunicarse con compañeros y maestros y completar evaluaciones en un entorno virtual. Uno de los beneficios importantes de un entorno de aprendizaje virtual es la flexibilidad que proporciona. Los estudiantes pueden acceder a los materiales del curso en cualquier momento y en cualquier lugar con una conexión a Internet. Esto significa que los estudiantes que no pueden asistir a clases tradicionales.

En cuanto a cómo lograr la familiarización de los estudiantes con los EVA exponen que debido a como ha revolucionado la forma en que los estudiantes interactúan con los profesores y los materiales del curso. El buen uso del entorno de aprendizaje virtual puede mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes en más de un sentido. Uno de los principales beneficios de utilizar un EVA es que proporciona a los estudiantes acceso a recursos digitales, como libros electrónicos y bibliotecas en línea.

En cuanto al desarrollo de los MOOC manifiestan que una de las últimas tendencias en este campo es el desarrollo de cursos masivos abiertos en línea (MOOC). Estos cursos están diseñados



para que cualquier persona con conexión a Internet pueda acceder a ellos y, a menudo, cuentan con miles de estudiantes de todo el mundo. Los MOOC se pueden utilizar para una amplia gama de temas, desde programación informática hasta historia del arte, y suelen ser gratuitos o de muy bajo costo. Se han convertido en base para la preparación de muchas personas, ayudan a mejorar su desempeño en el trabajo y más.

En referencia a las fortalezas de las competencias digitales respecto al diseño de un MOOC exponen que estos cursos ofrecen a los estudiantes la oportunidad de aprender de los mejores profesores y expertos en su campo desde cualquier parte del mundo, a su propio ritmo y conveniencia. Una de las ventajas de los MOOC es que pueden ayudar a fortalecer las habilidades y conocimientos de los estudiantes en un área temática en particular. Siempre será como inicio dando una inducción del EVA y de ser posible en el mismo o en un canal anexo colgar sus videos instructivos.

El autor de este trabajo considera que en alta medida un MOOC fortalecería las competencias digitales en los estudiantes, porque a más del conocimiento impartido obtienes certificados que respaldan ese conocimiento.

2.8 Estrategia investigativa.

Para la recolección de la información se pidió autorización a las autoridades de la institución para poder utilizar los laboratorios de informática y poder direccionar a los estudiantes para que realizaran los formularios de Google forms, se procedió a darles una inducción para el posterior desarrollo, esto se realizó con los estudiantes de 1ero informática y 1ero Contabilidad, con los estudiantes de 1ero BGU A se optó por enviar el formulario vía WhatsApp, debido a que el día de la aplicación de la encuesta no se podían utilizar los laboratorios de la Institución.

2.9 Conclusiones del diagnóstico causal.

Una vez aplicados los instrumentos de investigación y obtenidos los resultados de los datos procesados se llega a las siguientes conclusiones:



En cuanto a la variable aprendizaje virtual, la mayoría de los estudiantes manifiestan que es necesario conocer sobre ello. Así mismo manifiestan que en cuanto al uso de curso en línea conocen sobre ellos en su gran mayoría, y han participado en estos cursos en línea.

Referente al uso de entornos virtuales por parte del docente en la asignatura de Lengua y Literatura, los estudiantes manifestaron que si se hace uso. En cuanto al conocimiento sobre el uso de los MOOC la mayoría de los estudiantes desconocen su uso, muy pocos lo han utilizado, en el tiempo de pandemia la gran mayoría de los estudiantes hicieron uso de plataformas virtuales.

Referente a el desarrollo de las competencias digitales los estudiantes manifiestan que el uso de los cursos en línea favorece su desarrollo. En cuanto a la familiarización con las actividades en el MOOC, la mayoría de los estudiantes desconocen cómo utilizarlo, y consideran que el utilizar un MOOC en Lengua y Literatura fortalece el desarrollo de sus competencias digitales en esta asignatura.

En cuanto a los docentes todos manifiestan que es necesario la implementación del MOOC, que este ayudará mucho a los estudiantes en cuanto al desarrollo de las competencias digitales, en su gran mayoría los docentes están familiarizado con el uso de herramientas y entornos digitales de aprendizaje.

En la entrevista realizada a las autoridades se concluye en que en la institución se cumple con la malla curricular dispuesta por el Ministerio de Educación, además las dos autoridades coinciden en que los estudiantes han logrado un buen desarrollo en sus habilidades y competencias digitales, además consideran muy oportuno el desarrollo del MOOC para reforzar las competencias digitales.

Respecto a la opinión de los expertos, indican que más que una opción se ha tornado una obligación conocer sobre competencias digitales y se podrían fomentar cada día en el ámbito educativo, utilizando y haciendo utilizar las diferentes herramientas tecnológicas, plataformas y aplicaciones, para fomentar una cultura digital cada día más estable, en cuanto al MOOC considera que es una muy buena opción.



Además, mencionan que una de las ventajas de los MOOC es que pueden ayudar a fortalecer las habilidades y conocimientos de los estudiantes en un área temática en particular, además indica que estos cursos ofrecen a los estudiantes la oportunidad de aprender de los mejores profesores y expertos en su campo desde cualquier parte del mundo, a su propio ritmo y conveniencia.

Durante el proceso investigativo se ha manifestado la importancia del dominio en los entornos virtuales de aprendizaje, con el desarrollo del Marco Teórico se pone de manifiesto lo necesario de su uso en el aprendizaje virtual y el desarrollo de competencias digitales en los estudiantes, el levantamiento de información directa con los involucrados en este estudio deja en claro la efectividad del diseño de herramientas digitales, para fortalecer dichas competencias, en virtud de ello se plantea la propuesta del diseño y desarrollo de un MOOC como recurso para el fortalecimiento de las competencias digitales en estudiantes de la asignatura de Lengua y Literatura.

CAPÍTULO III: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA.

3.1 Título de la propuesta.

Curso MOOC para Lengua y Literatura.

3.2 Descripción.

La propuesta consiste en el diseño de un curso para fortalecer las competencias digitales en la asignatura de Lengua y Literatura de los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa particular Francisco Huerta Rendon (UEPFHR) de la ciudad de Guayaquil (Ecuador), se ha utilizado el MOOC como recurso digital, en este curso el docente selecciona los contenidos y puede diseñar las actividades y tareas para los estudiantes utilizando evaluaciones que los ayudan a ir revisando los logros en su aprendizaje.

Además, en los contenidos de cada unidad los estudiantes desarrollan actividades lúdicas enfocadas en los contenidos que les permite realizar un aprendizaje motivador, también actividades de análisis y reflexión que permiten el desarrollo del pensamiento crítico.



Los contenidos serán desarrollados en seis unidades de contenidos, cada unidad contiene un título principal y sus diferentes subtemas, en la parte inicial se enuncian los objetivos de aprendizaje, como objetivo general del curso se propone fortalecer las competencias digitales en la asignatura de lengua y literatura, a continuación, se detallan las unidades de contenido del curso:

UNIDAD 1: La era digital.

- ❖ Lengua y cultura.
- ❖ El hipertexto vs la narrativa lineal.
- ❖ Los nuevos tipos de escritura en la web.

UNIDAD 2: El valor de las palabras.

- ❖ Los elementos de la comunicación.
- ❖ La lengua.
- ❖ Estrategias y recursos.
- ❖ Textos de la comunicación oral.
- ❖ Lectura.
- ❖ Escritura.

UNIDAD 3: Literatura Griega

- ❖ Literatura griega.
- ❖ La edad arcaica de Grecia.
- ❖ La épica griega.
- ❖ La lírica griega.

UNIDAD 4: Muchas maneras de comunicar una lengua.

- ❖ Muchas maneras de comunicar una lengua.
- ❖ El español americano.
- ❖ Variedades del español ecuatoriano.



UNIDAD 5: El valor de las palabras.

- ❖ Comunicación oral.
- ❖ Textos de la comunicación oral.
- ❖ Lo explícito en la lectura.
- ❖ Escritura académica.

UNIDAD 6: Literatura romana.

- ❖ Roma: Una historia de siglos.
- ❖ La épica latina.
- ❖ La lírica latina.

Esta propuesta se basa en el diagnóstico detallado en el capítulo anterior, los destinatarios de la propuesta son los estudiantes de bachillerato de la UEPFHR, de manera específica la propuesta se aplica a los estudiantes de primero de bachillerato, en referencia a la asignatura de Lengua y Literatura, quienes se han constituido en la muestra de este estudio.

La propuesta se ejecutará en las instalaciones de la Unidad Educativa Particular Francisco Huerta Rendón, la cual cuenta con tres laboratorios de informática, internet de banda ancha, al ser una Institución Educativa anexa a la Universidad de Guayaquil cuenta con los recursos necesarios para aplicar la propuesta, además que los directivos han brindado todo el apoyo necesario para que se realice la investigación y por ende se aplique la propuesta.

El diseño e implementación del curso MOOC de Lengua y Literatura responde a una necesidad real de la UEPFHR, en cuanto al uso de herramientas digitales en el ámbito educativo, este curso permitirá a los docentes dinamizar sus clases con la ayuda de las TIC y fomentar la participación de sus estudiantes con una nueva alternativa de aprendizaje más interactiva, que les ayudará a tener el control de su proceso académico, los estudiantes pueden acceder a la educación en línea sin inconvenientes, la institución cuenta con los recursos y herramientas necesarias para que lo puedan realizar.



3.3 Justificación

Acorde a lo profundizado en el marco teórico se enfatiza que en los actuales momentos la necesidad de dominar herramientas digitales es inherente a la formación académica de los estudiantes, amerita que ellos puedan construir sus conocimientos con herramientas interactivas guiadas por el docente, los foros virtuales y demás actividades que ofrecen los cursos en líneas contribuyen al trabajo colaborativo de los estudiantes.

Es por ello, que la propuesta se justifica en el beneficio que esta contribuye en la formación académica de manera activa en los estudiantes, fortaleciendo sus competencias digitales y desarrollando su pensamiento crítico con las actividades en ella planteadas.

Además, se beneficia a los docentes quienes contarán con una herramienta que les permita dinamizar sus clases, renovar las actividades, evaluar de manera más dinámica a los estudiantes, permitiendo el desarrollo del aprendizaje colaborativo y significativo de los mismos.

3.4 Objetivos General y específicos.

Esta propuesta responde a los objetivos planteados en este estudio, por lo que se considera necesario plantear objetivos tanto general como específicos inherentes a la propuesta en sí.

Objetivo General educativo.

Implementar un curso MOOC de Lengua y Literatura que permita el desarrollo de competencias digitales en los estudiantes de bachillerato de la unidad educativa Francisco Huerta Rendon periodo 2023-2024.

Objetivos Específicos.

- Utilizar la plataforma abierta de Moodle para la creación del curso MOOC con los contenidos digitales de la asignatura de Lengua y Literatura del texto propuesto por el Ministerio de educación ecuatoriano, materiales de apoyo, actividades propuestas y evaluaciones en cada subtema de las unidades.



- Desarrollar las unidades del curso MOOC con los recursos digitales correspondientes en base a la planificación del libro oficial del Ministerio de Educación para los primeros de bachillerato.
- Actualizar el curso MOOC, en cuanto a clases grabadas, material de apoyo y actividades establecidas.
- Validar la propuesta.

3.5 Beneficiarios

Los beneficiarios directos son los estudiantes de bachillerato de la UEPFUR porque lograrán ampliar sus conocimientos en la asignatura de Lengua y Literatura, además fortalecerán sus competencias digitales, de manera indirecta se benefician los docentes de la asignatura de Lengua y Literatura y otros miembros de la comunidad educativa de la Institución.

3.6 Plan de Acción.

Tabla 11

Plan de acción en el desarrollo del MOOC

ETAPAS	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	LOGROS
PLANIFICACIÓN	Planificar el curso MOOC de Lengua y Literatura.	Elección de los contenidos relacionados con la asignatura Lengua y Literatura. Selección de formatos y medios. Elección de la plataforma.	Curriculum de Lengua y Literatura del Ministerio de educación. Computadora. Internet.	Planificación completa del curso MOOC en línea de Lengua y Literatura.



ORGANIZACIÓN	Elaborar las unidades de contenido con las actividades y recursos.	Elaboración de actividades por temas de unidades de contenido.	Ubicación de las unidades de contenidos, temas y formatos.	Elabora los formatos, esquemas, actividades y recursos de Lengua y Literatura.
EJECUCIÓN	Ejecutar el curso en línea MOOC con los estudiantes y docentes considerados muestra del estudio.	Socialización del curso MOOC con estudiantes y docentes.	Link de acceso al curso, credenciales de ingreso. Computadoras. Internet	Aplica los conocimientos digitales.
EVALUACIÓN	Validar la pertinencia de la propuesta por los estudiantes seleccionados.	Validación por los estudiantes.	Ingreso y desarrollo del primer tema unidad 1 por parte de los estudiantes.	Realiza de manera exitosa las actividades propuestas utilizando los recursos del MOOC.

Nota: Esta tabla muestra el plan de acción a seguir para el desarrollo de la propuesta.

3.7 Metodología.

La fundamentación de esta propuesta se sustenta en el constructivismo, que ha sido considerado desde el diseño del marco teórico de este estudio, así como en la pedagogía de red.

Constructivismo. – Acorde a lo expuesto por Recalde (2022) en el constructivismo el estudiante es el centro de atención, en este caso el docente es un guía o conductor del proceso de aprendizaje (Recalde, 2022).

En base a esto la propuesta que se plantea en el desarrollo del MOOC es factible, gracias a ella el estudiante hace uso de sus capacidades y construye su propio aprendizaje. Al acceder a la plataforma Moodle en la cual se desarrolla el curso MOOC de lengua y literatura el estudiante se vuelve el ejecutor de su propio proceso, guiado por el docente quien ejecuta los contenidos del curso, el rol de facilitador dinamizante del docente con la ayuda de las TIC hace posible que se dé un proceso de aprendizaje dinámico e interactivo.



Pedagogía de red. – Por medio de ella se desarrollan contenidos curriculares, con mediación de las herramientas digitales, en la interacción docente-estudiante y estudiante-estudiante, orientando así el aprendizaje (Recalde, 2022).

Los docentes con la ayuda de las TIC desarrollan los contenidos estos son diseñados en la plataforma y se desarrolla el MOOC que permite al estudiante un aprendizaje interactivo.

3.8 Diseño del MOOC.

3.8.1 Implementación del curso MOOC de Lengua y Literatura.

Para la consecución de este objetivo los siguientes procesos se consideraron en el diseño del MOOC para desarrollar las competencias digitales en los estudiantes de bachillerato de la UEPFHR.

Preparación del Curso MOOC. – En esta fase se establecen los objetivos y alcances del curso.

Estructura del curso. – Se establecen los contenidos a desarrollar en cada unidad, así como los temas y subtemas que las integrarán, y como serán presentados, el ambiente virtual que se utilizará será la plataforma Moodle, la cual es muy amigable para desarrollar cursos en línea por los formatos que contiene, y las diversas opciones que ofrece.

Selección de temas y subtemas de las unidades de contenidos. – Para la selección de las unidades se considera el texto oficial de lengua y literatura establecido por el Ministerio de Educación para primero de bachillerato, aquí se definen también las actividades propuestas, así como los resultados de aprendizaje y los mecanismos de evaluación que fortalezcan las competencias de los estudiantes.

Storyboard. – Es el guion que indica la navegación del curso, la etiqueta para los contenidos de las unidades, temas y subtemas, actividades, tareas, están establecidas como una línea de tiempo, en la cual se indica el orden como va avanzando el curso, a medida que el estudiante avanza con las actividades propuestas, puede ver su progreso del curso, se establece el



tiempo para la entrega de actividades, así como la calificación que se obtendrá acorde al contenido y tiempo de entrega, permitiendo al estudiante el control en su proceso de aprendizaje.

3.8.2 Estructura del MOOC.

Es este punto se logra la consecución del segundo y tercer objetivo específico, para la realización de estos objetivos se procede a la creación de los contenidos del curso MOOC de Lengua y Literatura, primero se establecen los objetivos de aprendizaje de cada unidad. El curso está estructurado en seis unidades de contenido, cada unidad contiene un tema principal y subtemas, cada uno de ellos consta de la actividad inicial, desarrollo y cierre.

Al inicio se encuentra la hoja de presentación que indica la ruta a seguir para el desarrollo de las unidades.

A continuación, en la siguiente tabla se detalla el diseño de las unidades, en este diseño se encuentran los contenidos de las unidades académicas, cada unidad consta de un tema principal y los respectivos subtemas, además se exponen los objetivos pedagógicos y los resultados esperados.

Tabla 12

Temas y subtemas de las Unidades, objetivos pedagógicos y resultados esperados

Al finalizar el curso los estudiantes serán capaces de: Aprender, disfrutar y evaluar los recursos de los textos literarios, su estructura, los diversos géneros, la tradición literaria, la historia y la cultura; los jóvenes, además de convertirse en lectores con hábitos y gusto por la lectura, desarrollarán su pensamiento crítico con el ejercicio de destrezas que aportan a la comprensión mediante la producción de sentidos mucho más amplios, mediante el uso de las TIC. (LIBRO OFICIAL DEL MINISTERIO DE EDUCACIÓN LENGUA Y LITERATURA)	
Resultados de aprendizajes por unidades	Detalle de unidades
- Indaga sobre la evolución de la cultura escrita en la era digital (transformaciones y tendencias actuales y futuras) e identifica las	Unidad 01 La era digital. ❖ Lengua y cultura. ❖ El hipertexto vs la narrativa lineal.



implicaciones socioculturales de su producción y consumo.	❖ Los nuevos tipos de escritura en la web.
- Escucha y valora el contenido explícito e implícito del discurso y con sus respuestas persuade mediante la argumentación y la contraargumentación, utilizando diferentes formatos (debates, mesas redondas, etc.), registros y otros recursos del discurso oral con dominio de las estructuras lingüísticas, evaluando su impacto en la audiencia.	Unidad 02 El valor de las palabras. ❖ Los elementos de la comunicación. ❖ La lengua. ❖ Estrategias y recursos. ❖ Textos de la comunicación oral. ❖ Lectura. ❖ Escritura.
- Reconoce las transformaciones de la cultura escrita en la era digital (usos del lenguaje escrito, formas de lectura y escritura) y sus implicaciones socioculturales.	Unidad 03 Literatura griega. ❖ Literatura griega. ❖ La edad arcaica de Grecia. ❖ La épica griega. ❖ La lírica griega.
- Analiza las causas de la diglosia en relación con las lenguas originarias y sus consecuencias en diversos ámbitos, y las variaciones lingüísticas socioculturales del Ecuador desde diversas perspectivas.	Unidad 04 Muchas maneras de comunicar una lengua. ❖ Muchas maneras de comunicar una lengua. ❖ El español americano. ❖ Variedades del español ecuatoriano.
- Escucha y valora el contenido explícito e implícito del discurso y con sus respuestas persuade mediante la argumentación y la contraargumentación, utilizando diferentes formatos (debates, mesas redondas, etc.), registros y otros recursos del discurso oral con dominio de las estructuras lingüísticas, evaluando su impacto en la audiencia.	Unidad 05 El valor de las palabras. ❖ Comunicación oral. ❖ Textos de la comunicación oral. ❖ Lo explícito en la lectura. ❖ Escritura académica.



<p>- Ubica cronológicamente los textos más representativos de la literatura de Grecia, Roma, América Latina y Ecuador, examina críticamente las bases de la cultura occidental y establece sus aportes en los procesos de visibilización de la heterogeneidad cultural.</p>	<p>Unidad 06</p> <p>Literatura romana.</p> <ul style="list-style-type: none">❖ Roma: Una historia de siglos.❖ La épica latina.❖ La lírica latina.
---	---

Nota: Esta tabla muestra la distribución de las unidades académicas a desarrollar con los temas y subtemas.

En el desarrollo didáctico de la propuesta pedagógica mediada por las TIC se encuentran los contenidos, en su mayoría en formato PDF, cada actividad plasmada en el MOOC tienen una actividad de inicio, en ese momento el estudiante se relaciona con el tema a tratar de la unidad de contenido: un desarrollo, en este momento del proceso el estudiante realiza las actividades con el recurso que se encuentra en la plataforma; en el cierre el estudiante realiza la actividad con el recurso digital que se asigne y además se realiza una autoevaluación del proceso de aprendizaje de ese tema de la unidad de contenido, una vez que se han desarrollado todos los temas de la unidad de contenido se procede a la evaluación por parte del docente.



3.8.3 Acciones, actividades y recursos.

Imagen 1

Vista general del curso MOOC



En esta imagen se da la bienvenida al curso, representa la vista general del mismo, representada por los libros que hace referencia a la asignatura de Lengua y Literatura, con ella se establece la conexión visual que se relaciona directamente con el curso y queda impregnada en la retina y el cerebro del usuario.

Imagen 2

Unidades del MOOC



En esta segunda imagen se determinan las unidades que contiene el curso de Lengua y Literatura.



Unidad 1 La era digital.

Imagen 3

3.1 Lengua y cultura



Actividad inicial

Se indica a los estudiantes que procedan a contestar: ¿Qué observan en la imagen? con la finalidad de diagnosticar los conocimientos previos sobre la temática a tratar. (Texto Ministerio de Educación digital Mentimeter).

Desarrollo

Explorar el texto digital.

Presentación del contenido adicional mediante el recurso libro. Interacción entre los estudiantes en el manejo de los recursos. (Texto Ministerio de Educación digital libro (Moodle)).

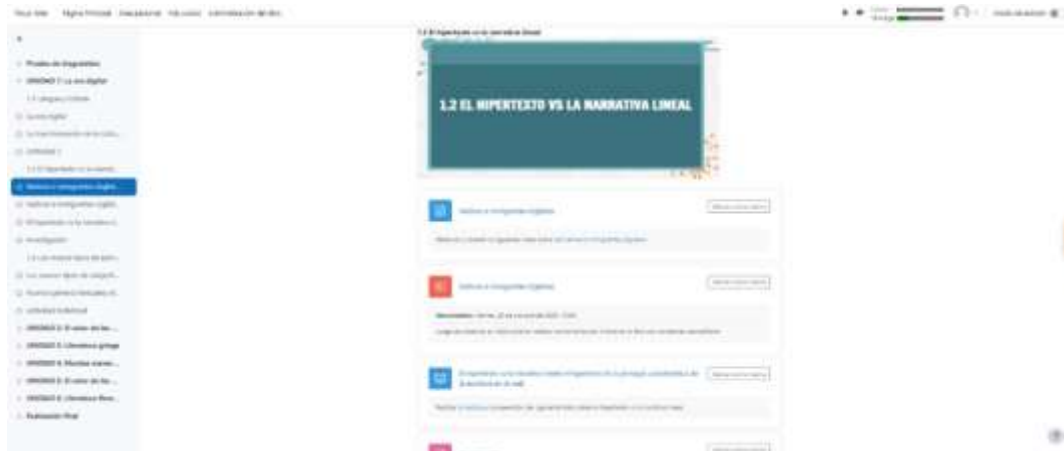
Cierre

Como etapa de cierre se solicita a los estudiantes realizar la siguiente actividad en el recurso tarea. La tarea se realiza en Moodle.



Imagen 4

1.2 El hipertexto vs la narrativa lineal



Actividad inicial

Se pide a los estudiantes realizar un foro de participación en Moodle, a partir del siguiente video <https://youtu.be/ahTfhuqIn30> incrustado en el recurso página.

Desarrollo

Presentación del contenido mediante el recurso libro a los estudiantes.

Cierre

Se pide a los alumnos que realicen una investigación sobre la definición de lo que es la coma y los usos de la coma con sus respectivos ejemplos.



Imagen 5

1.3 Los nuevos tipos de escritura web



Actividad inicial.

Se pide a los estudiantes realizar un comentario y publicarlo en el muro “Padlet” incrustado en el recurso página.

Desarrollo.

Se indica al estudiante explore el texto digital realizado en el recurso libro.

Cierre.

Se pide al estudiante que realice la actividad propuesta, que será calificada por medio de la rúbrica de evaluación incrustada.



Unidad 2 El valor de las palabras.

Imagen 6

2.1 Los elementos de la comunicación



Actividad inicial

El estudiante deberá observar la siguiente imagen y comentar con sus propias palabras en el recurso chat.

Desarrollo.

El estudiante debe explorar el texto digital en el recurso libro sobre la unidad 2.1

Cierre.

Una vez que el estudiante ha revisado el material en la plataforma, para consolidar el proceso de aprendizaje debe contestar las siguientes preguntas y subirlas a la plataforma virtual, luego de observar el siguiente video.

<https://youtu.be/JEHNwglUSyI>

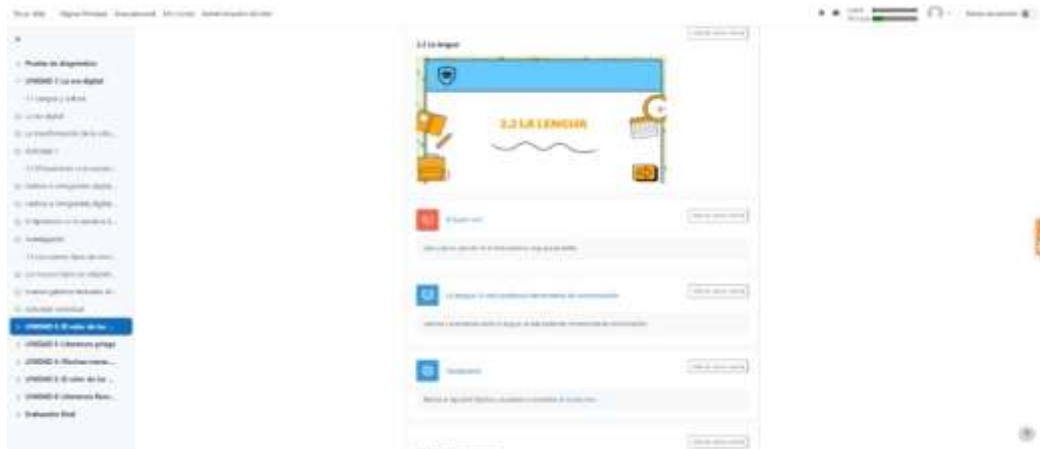
Responde:

- ¿En qué se parece la forma de comunicarse de las hormigas con respecto a otros animales que conozcas?
- ¿Cómo se asemeja la comunicación de las hormigas a la de los seres humanos?
- ¿Qué pasaría si los animales hablaran el idioma que tú hablas?
- ¿Qué harías si fueras a vivir a otro sitio donde no se hable tu lengua materna?



Imagen 7

2.2 La lengua



Actividad inicial.

Como apertura para la clase con lo cual se tiene como objetivo relacionar al estudiante al tema en estudio:

Se pide interactuar con el recurso foro con la siguiente temática:

Lenguaje de señas

Desarrollo.

El estudiante interactúa por medio de la presentación del contenido en el recurso libro.

Cierre.

Utilizando la aplicación Quizizz para consolidar los conocimientos y fomentar el manejo de las herramientas digitales se propone el siguiente juego para el estudiante:

Responder de forma correcta el siguiente vocabulario.



Imagen 8

2.8 Estrategias y recursos



Actividad inicial.

Se pide al estudiante que observe el siguiente video <https://youtu.be/L8qIdDBm7rU> e interactuar en el recurso chat dando su opinión a sus compañeros.

Desarrollo.

Utilizando el texto digital el estudiante deberá explorar el recurso libro para indagar en la unidad 2.3.

Cierre

Utilizando el recurso taller se pide al estudiante que realice y conteste todas las incógnitas con sus compañeros previamente agrupados.

Imagen 9

2.4 Textos de la comunicación oral



Actividad inicial.

Para generar una participación activa del estudiante se pide por medio del recurso cuestionario contesten de forma correcta todas las incógnitas que se presentan por medio de parejas previamente formadas

Desarrollo.

En el desarrollo del contenido para la participación interactiva se realiza la presentación en el recurso libro sobre la temática de la unidad 2.4

Cierre.

Para finalizar esta sesión se pide al estudiante realizar una video-exposición de la siguiente investigación sobre:

1. La exposición y elementos no verbales (pág. 39 - 43).
2. Recursos lingüísticos para crear efectos en la audiencia (pág. 44 a 47)

Los temas se distribuyen de la siguiente manera:

- Los alumnos con números pares el tema 1.
- Los alumnos con números impares el tema 2.



Imagen 10

2.5 La lectura



Actividad inicial.

Se indica a los estudiantes que procedan a contestar: ¿Qué mensaje te da la imagen? con la finalidad de diagnosticar los conocimientos previos sobre la temática a tratar.

Desarrollo.

En el desarrollo del contenido para la participación interactiva se realiza la presentación en el recurso libro sobre la temática de la unidad 2.5.

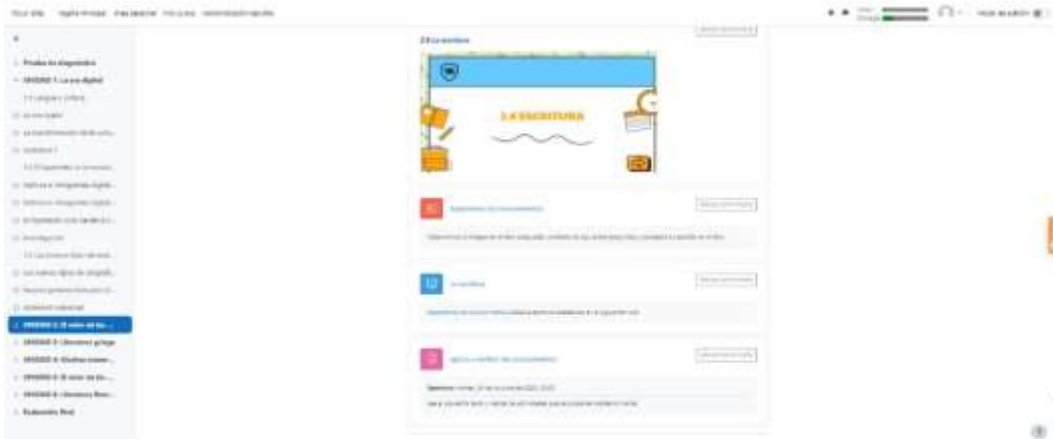
Cierre.

Para finalizar esta sesión se pide al estudiante que en los siguientes ejercicios se han considerado las etapas de la lectura con el fin de que puedas ejercitar la comprensión de textos. Presta mucha atención.



Imagen 11

2.6. La escritura.



Actividad Inicial.

Se realiza como apertura para la clase con lo cual se tiene como objetivo vincular al estudiante al tema en estudio:

Se pide interactuar con el recurso foro y contestar:

Contesten:

- ¿Qué crees que está pensado hacer el joven?
- ¿Qué tipo de texto emplea el joven?
- ¿Qué pasaría si lo que escribe el joven no es lo que en realidad pensaba hacer?

Desarrollo.

En el desarrollo del contenido para la participación interactiva se realiza la presentación en el recurso libro sobre la temática de la unidad 2.6.

Cierre.

Para finalizar esta sesión se pide al estudiante que, en los siguientes ejercicios, lee el siguiente texto y realiza las actividades que se proponen posteriormente.



Unidad 3

Imagen 12

3.1. Literatura griega.



Actividad Inicial.

Para generar una participación activa del estudiante, se pide por medio de la herramienta Padlet que publique en el muro lo que significa la imagen que se muestra.

Desarrollo.

El estudiante interactúa por medio de la presentación del contenido en las diapositivas presentadas en el recurso libro que indaga las temáticas de la unidad 3.1.

Cierre.

Basándose en la información del texto, y mediante un muro digital se pide al estudiante observar el video atentamente y contestar las preguntas que se presentan al final del mismo.



Imagen 13

3.2. La edad arcaica de Grecia.



Actividad Inicial.

Se pide a los estudiantes realizar un foro de participación en Moodle, a partir de la siguiente información “los siglos de desarrollo de la edad arcaica” y crear un mapa conceptual.

Desarrollo.

El estudiante interactúa por medio de la presentación del contenido en las diapositivas presentadas en el recurso libro.

Cierre.

Se pide al estudiante que realice una serie de actividades obtenidas del texto digital el cual será calificado por medio de una rúbrica incrustada en la tarea.

Imagen 14

3.3. La épica griega.



Actividad Inicial.

Utilizando la herramienta Quizizz se le pide al estudiante que responda todas las preguntas sobre el vocabulario/cuestionario que se incrusto en el recurso página.

Desarrollo.

El estudiante interactúa por medio de la presentación del contenido en las diapositivas presentadas en el recurso libro.

Cierre.

Se pide al estudiante utilizando el recurso tarea que realice los ejercicios obtenidos del texto del estudiante que se calificará por medio de una rúbrica de evaluación.



Imagen 15

3.4. La lírica griega.



Actividad Inicial.

El estudiante interactúa en la aplicación Edpuzzle y observar el video, responde las preguntas para complementar lo visto en la unidad anterior e iniciar la unidad 3.4.

Desarrollo.

Utilizando el texto digital el estudiante deberá explorar el recurso libro que indaga los temas de la unidad 3.4.

Cierre.

Utilizando el recurso tarea se pide al estudiante que realice y complete las actividades obtenidas del texto del estudiante que será calificado por medio de la rúbrica incrustada en la tarea.



Imagen 16

3.1. Muchas maneras de comunicar una Lengua.



Actividad Inicial

Mediante la aplicación Mentimeter se pide al estudiante que ingrese y sea parte de la lluvia de ideas sobre las formas que tenemos para comunicar, compártenos tu idea en el siguiente Mentimeter.

Desarrollo

Utilizando el texto digital el estudiante deberá explorar el recurso libro que trata sobre la temática de la unidad 4.1.

Cierre.

El estudiante interactúa al contestar las siguientes preguntas por medio de la aplicación Quizizz.



Imagen 17

4.2. El español americano.



Actividad Inicial.

El estudiante interactúa en la aplicación Edpuzzle y observa el video, responde las preguntas para complementar lo visto en la unidad anterior e iniciar la unidad.

Desarrollo.

Utilizando el texto digital el estudiante deberá explorar el recurso libro que indaga los temas de la unidad.

Cierre.

Utilizando el recurso tarea se pide al estudiante que realice y complete las actividades obtenidas del texto del estudiante que será calificado por medio de la rúbrica incrustada en la tarea.



Imagen 18

4.3. Las variedades del español ecuatoriano.



Actividad Inicial.

El estudiante interactúa en la aplicación Edpuzzle y observar el video, responde las preguntas para complementar lo visto en la unidad anterior e iniciar la unidad.

Desarrollo.

Utilizando el texto digital el estudiante deberá explorar el recurso libro que indaga los temas de la unidad.

Cierre.

Utilizando el recurso tarea se pide al estudiante que realice y complete las actividades obtenidas del texto del estudiante que será calificado por medio de la rúbrica incrustada en la tarea.



Unidad 5

Imagen 19

5.1. Comunicación oral.



Actividad Inicial.

Mediante la aplicación Mentimeter se pide al estudiante que ingrese y sea parte de la lluvia de ideas sobre la comunicación oral.

Desarrollo.

Utilizando el texto digital el estudiante deberá explorar el recurso libro que indaga los temas de la unidad.

Cierre.

Utilizando el recurso tarea se pide al estudiante que realice y complete las actividades obtenidas del texto del estudiante que será calificado por medio de la rúbrica incrustada en la tarea.



Imagen 20

5.2. Textos de la comunicación oral.



Actividad Inicial.

El estudiante interactúa al contestar las siguientes preguntas por medio de la aplicación Quizizz.

Desarrollo.

Utilizando el texto digital el estudiante deberá explorar el recurso libro que indaga los temas de la unidad.

Cierre.

Utilizando el recurso tarea se pide al estudiante que realice y complete las actividades obtenidas del texto del estudiante que será calificado por medio de la rúbrica incrustada en la tarea.



Imagen 21

5.3. Lo explícito en la lectura.



Actividad Inicial.

El estudiante interactúa al contestar las siguientes preguntas por medio de la aplicación Quizizz.

Desarrollo.

Utilizando el texto digital el estudiante deberá explorar el recurso libro que indaga los temas de la unidad.

Cierre.

Utilizando el recurso tarea se pide al estudiante que realice y complete las actividades obtenidas del texto del estudiante que será calificado por medio de la rúbrica incrustada en la tarea.



Imagen 22

5.4. Escritura académica.



Actividad Inicial.

Se le pide al estudiante ingresar al foro y comentar/opinar sobre el tema de la unidad 5.4.

Desarrollo.

Utilizando el texto digital el estudiante deberá explorar el recurso libro que indaga los temas de la unidad.

Cierre.

Utilizando el recurso tarea se pide al estudiante que realice y complete las actividades obtenidas del texto del estudiante que será calificado por medio de la rúbrica incrustada en la tarea.



Unidad 6

Imagen 23

6.1. Roma: una historia de siglos.



Actividad Inicial.

Se pide a los estudiantes responder a través del recurso chat que respondan algunas incógnitas para iniciar la unidad.

Desarrollo.

Utilizando el texto digital el estudiante deberá explorar el recurso libro que indaga los temas de la unidad.

Cierre.

Utilizando el recurso tarea se pide al estudiante que realice y complete las actividades obtenidas del texto del estudiante que será calificado por medio de la rúbrica incrustada en la tarea.



Imagen 24

6.2. La épica latina.



Actividad Inicial.

El estudiante interactúa al contestar las siguientes preguntas por medio de la aplicación Quizizz.

Desarrollo.

Utilizando el texto digital el estudiante deberá explorar el recurso libro que indaga los temas de la unidad.

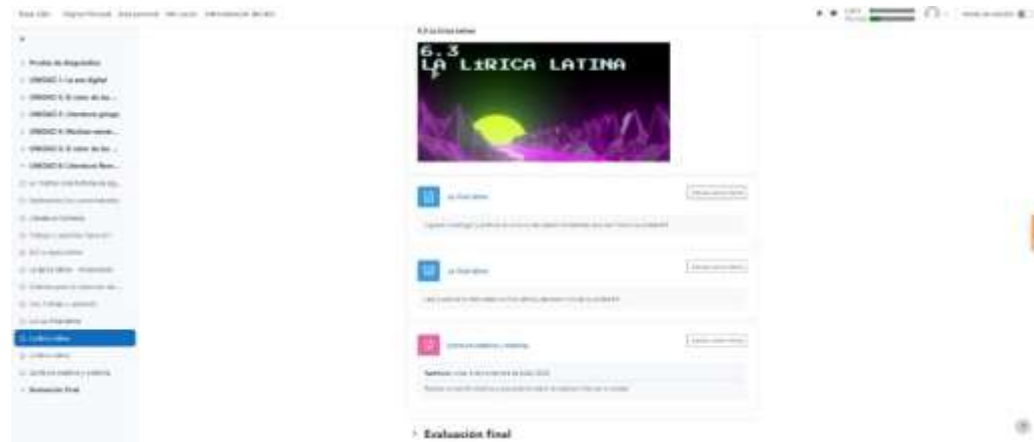
Cierre.

Utilizando el recurso tarea se pide al estudiante que realice y complete las actividades obtenidas del texto del estudiante que será calificado por medio de la rúbrica incrustada en la tarea.



Imagen 25

6.3. La lírica latina.



Actividad Inicial.

Para generar una participación del estudiante se pide por medio de la herramienta Padlet que publique en el muro lo que significa la imagen que se muestra.

Desarrollo.

Utilizando el texto digital el estudiante deberá explorar el recurso libro que indaga los temas de la unidad.

Cierre.

Utilizando el recurso tarea se pide al estudiante que realice y complete las actividades obtenidas del texto del estudiante que será calificado por medio de la rúbrica incrustada en la tarea.

Al final del curso los estudiantes realizan un proyecto final, a continuación, se describe:

*Realizar una exposición de comics basados en las temáticas de las unidades 3 y 6 del curso donde abarca los autores, fragmentos y lecturas de la literatura griega y romana.



Los temas para seleccionar son los siguientes:

Unidad 3: Literatura griega.

Medea (Fragmento).

Antígona (Fragmento).

Prometeo encadenado (Fragmento).

Primeras aventuras de Odiseo y encuentro con el Ciclope.

Discusión entre Aquiles y Agamenón.

Como recurso: En la creación del cómic, se pueden emplear plataformas digitales de preferencia o llevar a cabo el proceso manualmente.

Instrumento de evaluación: Instrumento de evaluación Formativa con rúbrica en el recurso Tarea.

3.9 Validación de los usuarios.

Enlace del curso: <https://lenguajefhr2024.moodlecloud.com/login/index.php>

Usuario: admin

Contraseña: Jamil12345

Primer momento:

Práctica. – Una vez implementado el curso, se procede a realizar una prueba piloto del MOOC. Se pide a un grupo de estudiantes seleccionados como muestra para que procedan a desarrollar el contenido del primer tema de la unidad 1. Esto ayuda a considerar si existe alguna falencia en el curso y proceder a su corrección, para esto los estudiantes deben ser inscritos en el curso para poder acceder al usuario y la clave.

Segundo momento.

Para la consecución de la implementación de la propuesta se realizó un protocolo de observación participante y se realiza la socialización de la propuesta por medio de una interacción con los usuarios durante el desarrollo del proceso en el espacio virtual.



Se consideraron a 20 estudiantes de primer año de bachillerato de la UEPFHR para realizar la validación de la propuesta, para ello mediante la interacción en el espacio virtual se les solicitó a los estudiantes una dirección de correo electrónico para poder ser matriculados en el curso, una vez realizado este proceso se procede a socializar el link donde deben ingresar las credenciales que son el usuario y contraseña de acceso que se les han sido asignados.

La práctica se llevó a cabo en el laboratorio de Tecnología de la UEPFHR, los estudiantes ingresaron a la plataforma, de los 20 estudiantes 4 de ellos manifestaron tener inconvenientes al ingresar a la plataforma, se revisó cual era el inconveniente y en todos los casos el inconveniente se debió a una letra que faltaba o estaba mal escrita, una vez subsanado el inconveniente todos los usuarios ingresaron a la plataforma, cuando todos estaban ya en la plataforma se les dio el direccionamiento para ingresar a la primera unidad, por medio de la observación participante se pudo determinar que se familiarizaron rápidamente con el curso y procedieron a revisar el contenido de los materiales diseñados en formatos pdf, word, ppt, luego revisaron la actividad que tenían que realizar.

La observación participante permitió determinar que en su gran mayoría no tuvieron dificultad en realizar las actividades propuestas y pudieron subir el archivo que corresponde a la primera actividad del primer tema propuesto. Se puede concluir en que el curso tiene una interfaz de fácil uso y a la vez amigable para los estudiantes, se familiarizan con facilidad y les resulta fácil realizar las actividades de manera interactiva, todo esto permite concluir que el desarrollo de este MOOC promueve el fortalecimiento de las competencias digitales de los estudiantes, prueba de ello es la dinámica que se ha observado en el desarrollo de esta validación pedagógica.

Las imágenes correspondientes a la práctica de validación en referencia al listado de los correos electrónicos de los estudiantes, así como la evidencia del ingreso y participación de los estudiantes en la plataforma se encuentran en el apartado del Anexo 4.



CONCLUSIONES

En este estudio se diseñó un curso MOOC de lengua y literatura fortaleciendo las competencias digitales de los estudiantes de bachillerato de la UEPFHR, facilitando la aplicación de las TIC, que permite a los docentes actualizarse aprovechando los recursos digitales y a los estudiantes mantener el control de su proceso de aprendizaje, acorde a lo que demuestran los datos recopilados de la información obtenida al realizar la validación por parte de los estudiantes, quienes manifiestan que el curso en línea MOOC es muy amigable y de fácil manejo, que les sirvió para precisar sus conocimientos en lengua y literatura y a su vez el fortaleciendo sus competencias en digitales.

Tras la evaluación mediante el proceso de aplicación del MOOC en los estudiantes del primero de bachillerato de la UEPFHR, en referencia al uso de herramientas digitales y sustentado en la información recopilada, se determina que para los estudiantes es una forma novedosa de presentar la asignatura de Lengua y Literatura con la ayuda de herramientas digitales, el acompañamiento docente es mínimo, pero el trabajo de la realización de contenidos para el curso es arduo por parte de los docentes.

Los resultados del diseño e implementación del MOOC son aplicables, gracias al proceso teórico y metodológico realizado a lo largo de la investigación, que permite determinar que es posible la enseñanza de cualquier asignatura por medio del diseño de un curso en línea MOOC, que su uso aporta muchos beneficios al momento de impartir las clases.

Se diseñó el curso MOOC en línea de Lengua y Literatura estructurado en seis unidades de contenidos con actividades y evaluaciones que se realizaron de manera interactiva, en las cuales se ha aplicado herramientas digitales que son Padlet, Mentimeter, Quizizz, Edpuzzle, las mismas que han sido propuestas con la finalidad de proponer a los participantes un recurso que les permita una fácil comprensión de los contenidos de forma innovadora y útil, fortaleciendo sus competencias digitales.

Se evaluó el proceso de aprendizaje de los estudiantes, así como el fortalecimiento de sus competencias digitales y se concluye que el uso del curso en línea MOOC, fomenta este



aprendizaje de manera interactiva y fortalece sus competencias digitales al usar las herramientas digitales propuestas en este curso.

RECOMENDACIONES

Se sugiere a las autoridades de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón utilizar los contenidos del curso en línea MOOC de Lengua y Literatura para los cursos de primero de bachillerato, dar la apertura para que los docentes actualicen los contenidos e incrementar para los demás cursos de bachillerato, además desarrollar cursos en línea para fortalecer el proceso pedagógico de los docentes, con la finalidad de que toda la comunidad Educativa de la Institución tengan acceso a las herramientas digitales en sus procesos académicos del día a día.

Se recomienda a los docentes de las diversas asignaturas darse la oportunidad de desarrollar contenidos con el uso de herramientas digitales, que le permitan una nueva perspectiva para el diseño de sus clases. Que el curso en línea MOOC objeto de este estudio sea el inicio que permita generar nuevas investigaciones en referencia al uso de las herramientas digitales.

Se sugiere a la UEPFHR el desarrollo de curso MOOC en la asignatura de Lengua y Literatura para los cursos restantes de bachillerato, que debido al tiempo no se pudieron realizar, que se puedan hacer uso de otras herramientas digitales para incrementar el uso de las mismas por parte de los estudiantes y docentes de la Institución, hay una gama diversa de herramientas digitales de fácil acceso en el mundo digital y cuya utilización beneficiaran en gran medida a la comunidad educativa quienes serán los beneficiarios de nuevas estrategias didácticas y estarán actualizados.

Se recomienda a los estudiantes continuar con su participación activa en los cursos MOOC, para que mantengan un aprendizaje dinámico, interactivo y actualizado.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Castillo Carchi, P. F. (2023). *Guía para diseño de entornos virtuales de aprendizaje en el Instituto de Tecnologías Apropriadas-INSTA durante el período 2022-2023* (Master's thesis, PUCE-Quito).

Castillo, C. P. (2023). *GUÍA PARA DISEÑO DE ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE EN EL INSTITUTO DE TECNOLOGÍAS APROPIADAS - INSTA DURANTE EL PERÍODO 2022-2023*. Recuperado el 06 de 09 de 2023

Chiappe, A., & Amaral, M. (2021). Los MOOC en la línea de tiempo: una revisión sistemática de literatura. *RED. Revista de Educación a Distancia*.

doi:<http://dx.doi.org/10.6018/red.438701>

Fernández, S. M. (2023). Competencias digitales clave en el emprendimiento juvenil: una revisión sistemática de los últimos 6 años. *RIITE*, 28-44. doi:

<https://doi.org/10.6018/riite.565401>

González, H. P., & Zerpa, C. E. (2023). Educación literaria empleando un entorno virtual de aprendizaje (EVA). *Revista de Tecnología de Información y Comunicación en Educación*, 17-26. doi:doi.org/10.46502

Hernández, Fernández & Baptista. (2014). *Metodología de la Investigación*. México.

Labrada Díaz, R., & Álvarez González, I. El objeto y el campo en la investigación científica. □ e research object and the field of action in scientific research.



- Martínez, M. J. (2023). La competencia digital en el bachillerato. *Cuadernos de Gestión de Información*, 12 - 32. Recuperado el 10 de 09 de 2023
- Mejía, C. C., Said-Hung, E., & Gómez, A. S. (2023). La Investigación en educación: Innovación pedagógica y educación virtual. *Revista Prisma Social*. Recuperado el 03 de 09 de 2023
- Mejía, R. C. (2023). *Diseño e implementación de un MOOC que apoye la enseñanza de la estadística descriptiva en la Universidad Popular del Cesar, seccional Aguachica*. Bucaramanga. Recuperado el 30 de 08 de 2023
- Montiel Ontaneda, C. R., & Tonato Guallasamín, E. S. (2023). *Diseño de un entorno virtual para el aprendizaje de la asignatura de Matemáticas en el estudiantado de octavo año de educación general básica en la Unidad Educativa Cotogchoa en el periodo académico 2022-2023* (Bachelor's thesis, Quito: UCE).
- Muñoz, C. R. (2004). *La investigación científica*. El Salvador: UCA San Salvador.
- Olivares, G., & Oliva, G. (2023). Estudio comparado de la educación virtual en Cuba y América Latina: dimensiones y profesionalización docente. *Revista Científica del Amazonas*, 34-47. doi:doi.org/10.34069/RA/2023.12.0
- Pacheco, A. A. (2023). *Los mooc como herramienta informática para el fortalecimiento del pensamiento crítico de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica Fiscal "Ángel Arteaga Cañarte" ubicada en el Cantón Santa Ana*. Guayaquil. Recuperado el 01 de 09 de 2023



Pérez, V. R. D., Tao, H. B., & Guerra, Y. M. (2021). Tendencias temáticas de investigación sobre MOOC

en el ámbito colombiano: revisión sistemática. *Revista Educación en Ingeniería*, 16(31), 89-97.

Pozo, G. C. (2023). *MOOC de herramientas digitales, para fortalecer el proceso pedagógico en los docentes de la Escuela de Educación General Básica Clemente Vallejo Larrea, San Antonio de Pichincha. Año lectivo 2021-2022*. Quito, Ecuador. Recuperado el 01 de 09 de 2023

Pereyra, L. E. (Ed.). (2022). *Metodología de la investigación*. Klik.

Recalde, D. A. (2022). *CURSO EN LÍNEA MASIVO Y ABIERTO (MOOC) PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DE REALIDAD NACIONAL*. Recuperado el 04 de 09 de 2023

Reyes, E. (2022). *Metodología de la investigación científica*. Page Publishing Inc.

Rodríguez, I. J. (2004). *El aprendizaje virtual: Enseñar y aprender en la era digital*. Homosapiens. Recuperado el 10 de 09 de 2023.

Sánchez, J. M., Cárdenas, Q. R., & Bosisio, A. (2023). Los efectos de la educación virtual pos pandemia en el aprendizaje de la lectura. *RECIMUNDO*, 184-198.
doi:10.26820/recimundo/7.(2).jun.2023.184-198

Subiaga, S. G., & Barcia, M. F. (2023). Los entornos virtuales de aprendizaje en el desarrollo cognoscitivo de los estudiantes. *Polo del Conocimiento*, 116-134. doi:0.23857/pc.v8i1

Vélez, S. G. S., & Briones, M. F. B. (2023). Los entornos virtuales de aprendizaje en el desarrollo cognoscitivo de los estudiantes. *Polo del Conocimiento*, 8(1), 116-134.