



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA
UNIDAD ACADÉMICA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA
Mención Docencia e Innovación Educativa

DISEÑO INSTRUCCIONAL CON METODOLOGÍAS ACTIVAS PARA LA
ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE VIRTUAL EN EL INSTITUTO SUPERIOR
TECNOLÓGICO PARTICULAR SUDAMERICANO

Tesis previa a la obtención del título de
Magíster en Pedagogía
con Mención en Docencia e Innovación Educativa

Autor

Lic. Richard Antonio Martínez Villegas

Tutor

Dr. Pablo Cisneros Quintanilla

Cuenca – Ecuador

2023

Universidad Católica de Cuenca

Unidad Académica de Posgrado

Magíster en Pedagogía

DISEÑO INSTRUCCIONAL CON METODOLOGÍAS ACTIVAS PARA LA
ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE VIRTUAL EN EL INSTITUTO SUPERIOR
TECNOLÓGICO PARTICULAR SUDAMERICANO

Tesis presentada por: Lic. Richard Antonio Martínez Villegas

Titulación: Magíster en Pedagogía

Tutor: Dr. Pablo Fernando Cisneros Quintanilla

Ciudad: Cuenca, Azuay, Ecuador

Fecha: marzo 2023

Firmado por: Lcdo. Richard Antonio Martínez Villegas



DEDICATORIA

En primer lugar, el presente trabajo se lo dedico a Dios quien me ha brindado la fortaleza y salud, para cumplir con esta meta. Lleno de regocijo, de amor y de esperanza dedico este trabajo a cada uno de mis seres queridos, a mis padres, mi esposa, mis hijas quienes han sido el pilar para seguir adelante. Es para mi una gran satisfacción poder dedicar a ellos quienes han estado allí en este trayecto que con mucho esfuerzo, sacrificio, esmero, así como trabajo se ha logrado.

Richard Antonio Martínez Villegas

AGRADECIMIENTO

Mi agradecimiento a mis docentes quienes me dieron la oportunidad de superarme en esta profesión, en especial al Dr. Pablo Cisneros por impartir sus conocimientos y lograr que esto fuera posible, este nuevo logro en gran parte gracias a ellos, que me permitieron cumplir, concluir con éxito la tesis de maestría. Por esto agradezco en la enseñanza-aprendizaje que impartieron, ese obsequio invaluable que son sus conocimientos.

Richard Antonio Martínez Villegas

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Dr. Pablo Fernando Cisneros Quintanilla docente de la Maestría en Pedagogía con mención en Docencia e Innovación Educativa de la Universidad Católica de Cuenca.

CERTIFICO:

Que el presente trabajo de titulación del Programa de Maestría en Pedagogía con mención en Docencia e Innovación Educativa, titulado DISEÑO INSTRUCCIONAL CON METODOLOGÍAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE VIRTUAL EN EL INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO PARTICULAR SUDAMERICANO, ha sido elaborado por el Lcdo. Richard Antonio Martínez Villegas, bajo mi dirección y asesoramiento, habiendo cumplido con las disposiciones establecidas en la normativa de Posgrado de la Universidad Católica de Cuenca.

Cuenca, abril de 2023

Atentamente,

Dr. Pablo Fernando Cisneros Quintanilla

DECLARACIÓN SOBRE DERECHOS DE AUTOR

Quien suscribe, Lcdo. Richard Antonio Martínez Villegas declaro que el presente trabajo de investigación estuvo enmarcado en la revisión bibliográfica que se describe en el marco teórico, por lo tanto, declaro que los criterios, el análisis, recomendaciones y conclusiones pertenecen a mi autoría.



Lcdo. Richard Antonio Martínez Villegas

ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA	III
AGRADECIMIENTO	IV
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR.....	V
DECLARACIÓN SOBRE DERECHOS DE AUTOR.....	VI
ÍNDICE GENERAL	VII
ÍNDICE DE TABLAS	XI
ÍNDICE DE FIGURAS	XII
RESUMEN	XIII
ABSTRACT	XIV
INTRODUCCIÓN	XV
JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA.....	XX
PLANTEAMIENTO DE LA PROBLEMÁTICA.....	XXI
OBJETIVOS.....	XXVI
GENERAL.....	XXVI
ESPECIFICO.....	XXVII
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	1
1.1 Antecedentes.....	1
1.2 Fundamentos del Diseño Instruccional.....	3
1.3 Técnicas Didácticas para el Diseño de Metodologías Activas.....	8
1.4 Enseñanza aprendizaje virtual.....	12
1.4.1 Estudiante activo.....	12



1.4.2	Flexibilidad cronológica	13
1.4.3	Contenidos ilimitados.....	13
1.4.4	Docente como punto de eje.....	13
1.4.5	Combinación de métodos.....	13
1.5	Aula Virtual.....	14
1.6	Gamificación.....	15
1.7	Flipped Classroom.....	18
1.8	Ideas principales del Aprendizaje.....	20
1.9	Características identificadas.....	21
1.10	Autores más representativos.....	22
1.11	Propuesta del equipo sobre su importancia en los momentos actuales.....	23
CAPÍTULO II: DISEÑO METODOLÓGICO		28
2.1	Marco Metodológico.....	28
2.2	Paradigma.....	29
2.2.1	Enfoque Cualitativo.....	29
2.3	Tipo de Investigación.....	31
2.4	Métodos.....	32
2.5	Nivel Teórico.....	32
2.6	Nivel Empírico.....	32
CAPÍTULO III: PROPUESTA		33
3.1	Fundamentos teóricos - metodológicos.....	33
3.1.2	Objetivos.....	34
3.1.3	Caracterización.....	34

3.1.4 Requisitos.....	35
3.2 Concepción y Estructura de la Propuesta.....	35
3.2.1 Estructuración del diseño instruccional con metodologías activas para la enseñanza y aprendizaje virtual.....	36
3.2.1.1 Diagnóstico.....	37
3.2.1.2 Etapa 1. Propuesta.....	44
3.2.1.2 Etapa 2. Ejecución de Capacitaciones.....	45
a. Procesos de Enseñanza Aprendizaje.....	46
b. Competencias Blandas.....	47
c. Equidad de Género.....	48
d. Tus Hábitos, tus Valores.....	49
e. Formador de Formadores.....	50
f. Fundamentos del diseño instruccional.....	52
g. Competencias Digitales Básicas y Google Drive..	53
h. Formación para Docentes E-Learning.....	54
i. Aprendizaje avanzado en aulas virtuales con moodle.....	55
j. Herramientas Tecnológicas para el Aula.....	56
k. Formación Práctica del Entorno Académico con Ofimática Básica e Intermedia.....	58
3.2.1.4 Etapa 3. Monitoreo y Control.....	59
3.2.1.4.1 Validación de la aplicación de las propuestas.....	59
3.2.1.5 Técnicas e Instrumentos.....	60
3.2.1.6 Universo y población.....	60
3.2.1.7 Tratamiento Muestral.....	61



3.2.1.8 Resultados del Estudio.....	61
3.2.1.9 Análisis de Resultados	65
3.1.5 Validación.....	75
3.2.3 Discusión.....	77
CONCLUSIONES	82
RECOMENDACIONES.....	84
REFERENCIAS	85
ANEXOS	94

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Modelo de Dick y Carey.....	6
Tabla 2 Modelo ADDIE.....	7
Tabla 3 Metodológicas para el aprendizaje activo.....	11
Tabla 4 Estrategias de gamificación y su descripción.	17
Tabla 5 Informe de alumnos de retirados.....	37
Tabla 6 Informe de motivos de deserción.....	39
Tabla 7 Informe de alumnos retirados por nivel.....	42
Tabla 8 Informe comparativo.....	41
Tabla 9 Capacitación sobre procesos de enseñanza aprendizaje.....	46
Tabla 10 Capacitación sobre las competencias blandas	47
Tabla 11 Capacitación sobre la equidad de género	48
Tabla 12 Capacitación sobre tus hábitos, tus valores	50
Tabla 13 Capacitación sobre formador de formadores	51
Tabla 14 Capacitación sobre fundamentos del diseño instruccional	52
Tabla 15 Capacitación sobre competencias digitales	53
Tabla 16 Capacitación sobre formación e-learning	54
Tabla 17 Capacitación sobre aulas virtuales con Moodle.....	56
Tabla 18 Capacitación sobre herramientas tecnológicas para el aula.....	57
Tabla 19 Capacitación sobre ofimática.....	58
Tabla 20 Población y Muestra	61
Tabla 21 Encuesta de Entornos Virtuales	62

Tabla 22 Resultados por carrera	63
Tabla 23 Encuesta al finalizar el periodo	64
Tabla 24 Matriz de operacionalización de variables	77

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Modelo de enseñanza debe considerar.....	10
Gráfico 2 Estructura de la propuesta	36
Gráfico 3 Informe de alumnos retirados.....	38
Gráfico 4 Informe de alumnos retirados por sección	40
Gráfico 5 Resultados de Estudiantes.....	43
Gráfico 6 Estado de ánimo.....	66
Gráfico 7 Que modalidad facilita el aprendizaje.....	67
Gráfico 8 Punto de vista de educación virtual.....	68
Gráfico 9 Nivele de satisfacción de metodologías en la virtualidad.....	69
Gráfico 10 Herramientas utilizadas en el entorno virtual.....	70
Gráfico 11 Preferencia de plataformas.....	71
Gráfico 12 Preferencia de herramientas para el aprendizaje.....	72
Gráfico 13 Nivel de Satisfacción de educación virtual en el ITS.....	73
Gráfico 14 Acceso a medios tecnológicos.....	74

RESUMEN

El sistema educativo ecuatoriano establece en sus estándares, la calidad y calidez, que buscan generar competencias para el adecuado desempeño de los actores del sistema educativo. Este trabajo de investigación corresponde a la necesidad de elaborar un diseño instruccional con metodologías activas para la enseñanza y aprendizaje virtual en el Instituto Tecnológico Particular Sudamericano. En tal sentido se utiliza un enfoque cuantitativo e investigación exploratoria de tipo descriptivo fundamentada en la investigación de campo, por otra parte, las técnicas e instrumentos que permitirán la obtención de datos será la observación directa, la encuesta desde diversos agentes institucionales. Con este estudio se espera que los docentes adquieran competencias de metodologías activas e innovadoras que motiven a los estudiantes a optimizar su proceso de aprendizaje autónomo y tengan una guía donde que plantee sistemáticamente la aplicación de las metodologías activas desde el punto de vista holístico. Los resultados de esta investigación muestran que la implementación de un diseño instruccional con metodologías activas en el ámbito virtual, ha permitido mejorar significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje en el Instituto Tecnológico Particular Sudamericano. Los docentes que han aplicado estas metodologías han obtenido resultados positivos en cuanto a la motivación y participación de los estudiantes, así como en la mejora de sus habilidades o competencias. Además, se ha identificado que la implementación de estas metodologías permite un mayor desarrollo del pensamiento crítico, la creatividad, así como la resolución de problemas. En conclusión, este estudio demuestra que la aplicación de metodologías activas en el diseño instruccional para la educación, es efectiva en la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje y en el desarrollo de competencias en los estudiantes. La utilización de herramientas tecnológicas, recursos educativos innovadores motivan el aprendizaje autónomo, la colaboración y el trabajo en equipo, lo que se traduce en un mejor desempeño académico y la preparación de los estudiantes para los retos que les esperan en el futuro. Por tanto, se recomienda que las instituciones educativas consideren la incorporación de estas metodologías en sus planes de estudio y estrategias de enseñanza.

Palabras clave: *aula virtual, aprendizaje-enseñanza, diseño instruccional, metodologías activas.*

ABSTRACT

The Ecuadorian educational system establishes in its standards, quality and warmth, which seek to generate competencies for the adequate performance of the actors of the educational system. This research work corresponds to the need to elaborate an instructional design with active methodologies for virtual teaching and learning at the Instituto Tecnológico Particular Sudamericano. In this sense, a quantitative approach and exploratory research of descriptive type based on field research is used, on the other hand, the techniques and instruments that will allow obtaining data will be the direct observation, the survey from different institutional agents. With this study, it is expected that teachers acquire competencies of active and innovative methodologies that motivate students to optimize their autonomous learning process and have a guide where they systematically propose the application of active methodologies from a holistic point of view. The results of this research show that the implementation of an instructional design with active methodologies in the virtual environment has significantly improved the teaching-learning process at the Instituto Tecnológico Particular Sudamericano. Teachers who have applied these methodologies have obtained positive results in terms of student motivation and participation, as well as in the improvement of their skills or competencies. In addition, it has been identified that the implementation of these methodologies allows a greater development of critical thinking, creativity, as well as problem solving. In conclusion, this study demonstrates that the application of active methodologies in instructional design for education is effective in improving the teaching-learning process and in the development of competencies in students. The use of technological tools, innovative educational resources motivate autonomous learning, collaboration and teamwork, which translates into better academic performance and preparation of students for the challenges that await them in the future. Therefore, it is recommended that educational institutions consider incorporating these methodologies into their curricula and teaching strategies.

Keywords: virtual classroom, learning-teaching, instructional design, active methodologies.

INTRODUCCIÓN

A nivel mundial la revolución de las telecomunicaciones, multimedia, digitalización, entre otras, ha generado que la educación se adapte a toda esta tecnología, es así como la educación virtual se ha sistematizado, pero fue con la invención del internet cuando realmente surgió la educación virtual, con la búsqueda de impartir conocimientos a grandes distancias, para mantener una comunicación entre docente-estudiante de forma síncrona y asíncrona. A fin de romper paradigmas educativos ambiguos y arraigados en el ámbito educativo superior. Como afirma Nieto R. (2012), que “esta ofrece un caudal de oportunidades no solo para la educación, sino para otro tipo de actividades (de interacción, informativas, lúdicas, etc.), no menos cierto es también que las denominadas Técnicas de Información y Comunicación (TIC) así como Internet han transformado las relaciones, cogniciones, costumbres y hábitos humanos” (p.142). En este sentido, se puede afirmar en definitiva con la postura asumida por el autor anteriormente mencionado, que esta investigación, transforma la ecología de saberes, en ambientes de aprendizaje propicios para los estudiantes.

La educación virtual en Ecuador nace en 1976 y desde entonces ha sido una herramienta para la especialización de miles de ecuatorianos que han recibido una educación superior de calidad sin salir de su entorno geográfico (UTPL, 2020). Tal es el caso que es uno de los países con un índice de penetración de Internet más bajos en América Latina, no obstante, la oferta y la demanda están creciendo constantemente (Chevalier S., 2022). A raíz de la pandemia, el uso forzado de la virtualidad ha creado nuevos hábitos que han tenido un profundo impacto en el sector educativo del país y el uso diario de recursos tecno pedagógicos para impulsar la enseñanza-aprendizaje, sobre todo dar la oportunidad de que en el sector educativo continúe con sus

actividades, en consecuencia, se evidencian brechas digitales relacionadas con los recursos tecnológicos, al mismo tiempo que la forma de impartir o enseñar. Dado que ningún ente educativo estaba preparado para implementar un sistema virtual, al mismo tiempo de su llegada de forma abrupta, se ha establecido siendo un elemento fundamental para la enseñanza-aprendizaje, tal como lo establece el currículo del ministerio de educación (Ministerio de Educación, 2021).

En este sentido las clases virtuales no sustituyen las clases presenciales que en la actualidad parecen estar amenazadas por el cambio de una de estas. De igual forma tampoco reemplaza a los docentes que necesitan integrar diferentes herramientas y cambiar la forma en que se genera el conocimiento, en otras palabras, desarrollar habilidades digitales para promover el aprendizaje, la creatividad, la autoestima y la resiliencia de los estudiantes.

La emergencia sanitaria provocada por la enfermedad pandémica del Coronavirus ha transformado las aulas presenciales en aulas virtuales, esto en respuesta inmediata en dar continuidad en los ámbitos educativos, desde luego en el Instituto Superior Tecnológico Particular Sudamericano, institución de educación superior líder en la formación de profesionales tecnólogos, en la Zona 6, con las más altas competencias en cuanto a conocimientos, habilidades, además de actitudes éticas, en búsqueda continua de relación con la comunidad que contribuya al fortalecimiento social, medioambiental y económico, a través de un modelo educativo científico, sobre todo humanista, el cual propicia la innovación, promoción, desarrollo, con difusión de los saberes culturales. Este se ubica en la provincia de Azuay-Cuenca entre las calles Simón Bolívar con Manuel Vega, en la actualidad oferta carreras en tecnología de software, diseño gráfico, marketing, turismo, gastronomía y en proceso de integrar enfermería, asimismo carreras en modalidad semipresencial. De tal manera se encontró que a los estudiantes no les agrada la modalidad, ni la manera de cómo se imparten las clases, al igual que la evaluación docente arrojó

que los docentes carecen de conocimientos y habilidades en la virtualidad, evidenciando la necesidad de implementar una guía de instrucción en aula virtual, al mismo tiempo de herramientas que fomenten o faciliten la participación activa del estudiante, para mejorar su motivación y estimular su autonomía. Debido a que no se encuentran establecidos métodos de apoyo para el docente, lo cual impide la improvisación, sugiere Zambrano D. (2021), coordinadora de la maestría de Tecnología e Innovación Educativa de la Universidad Casa Grande; “Se requiere un esfuerzo de las instituciones educativas para que el docente, que finalmente es el que acompaña al estudiante, esté supremamente capacitado y cuente con los recursos para hacer de su labor una de alta calidad”. Párr 5.

El diseño teórico de esta investigación se basa en la idea de que las metodologías activas son una estrategia efectiva para el diseño instruccional de la enseñanza y el aprendizaje virtual. Según Reigeluth & Carr-Chellman (2019), el diseño instruccional debe tener en cuenta las necesidades de los estudiantes y ser flexible para adaptarse a los diferentes estilos de aprendizaje. En este sentido, las metodologías activas pueden proporcionar una forma efectiva de involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje, fomentando su participación y su compromiso con el contenido.

En línea con esto, se considera la teoría del aprendizaje basado en problemas (ABP) para el diseño instruccional de la enseñanza y el aprendizaje virtual. Según Savery & Duffy (2015), el ABP se enfoca en el aprendizaje de los estudiantes a través de la resolución de problemas complejos y auténticos, lo que puede fomentar su pensamiento crítico y su capacidad para aplicar conocimientos en situaciones reales. De esta manera, el uso de metodologías activas basadas en el ABP puede proporcionar una experiencia de aprendizaje más significativa y relevante para los estudiantes.

Además, se considerará la teoría del aprendizaje colaborativo como una herramienta clave para el diseño instruccional en el contexto virtual. Según Dillenbourg et al., (2018), el aprendizaje colaborativo se enfoca en la construcción colectiva del conocimiento a través de la interacción entre los estudiantes. En este sentido, el diseño instruccional debe fomentar la colaboración y la interacción entre los estudiantes, lo que puede promover su motivación y su compromiso con el proceso de aprendizaje.

En resumen, el diseño teórico de esta investigación se basará en las metodologías activas, con un enfoque en el ABP y el aprendizaje colaborativo como herramientas clave para el diseño instruccional en el contexto virtual. Estas teorías permitirán el desarrollo de un diseño instruccional efectivo y centrado en el estudiante, que fomente su participación activa y su compromiso con el proceso de aprendizaje.

La investigación se centrará en la aplicación del diseño instruccional con metodologías activas en un contexto de enseñanza y aprendizaje virtual. Para ello, se utilizará la teoría del aprendizaje basado en problemas (ABP) como marco teórico principal, en línea con las propuestas de Savery & Duffy (2015) sobre el uso de esta metodología para fomentar el pensamiento crítico y la aplicación de conocimientos en situaciones reales. La muestra estará compuesta por estudiantes del Instituto Superior Tecnológico Particular Sudamericano (ITS) de diferentes carreras, que están matriculados.

Para la recolección de datos se utilizarán dos tipos de instrumentos: encuesta y observación para evaluar la percepción de los estudiantes sobre su participación y compromiso con el proceso de aprendizaje, así como su opinión sobre la efectividad de las metodologías activas y el ABP en su aprendizaje.

El contenido temático de la presente investigación, se encuentra organizado en tres capítulos que corresponden a detallar el planteamiento del problema, objeto de estudio y su contextualización, el objetivo general y específicos, así como su justificación, línea de investigación, alcances, como limitaciones, asimismo se encuentra el marco teórico que incluye los antecedentes de la investigación, los referentes teóricos, las bases legales y la definición de términos. Por otro lado, la parte metodológica que presenta se basa en un enfoque cuantitativo de tipo descriptivo se fundamenta en la investigación de campo; que se enfoca en la población de estudiantes y docentes del ITS, con una muestra estimada de 483 estudiantes; en el cual solo el 41.6% participó; por otro lado, la técnica de recolección de datos, la validación y confiabilidad del instrumento. Además del análisis e interpretación de los datos, para finalizar se presenta las conclusiones y recomendaciones. Posteriormente el diseño de la propuesta que corresponde a la presentación, fundamentación, estudio de factibilidad y desarrollo del Diseño Instruccional en el Aula Virtual con metodologías activas.

La tesis se enfoca en el desarrollo de un modelo de aprendizaje utilizando metodologías activas para mejorar la calidad de la educación virtual en el Instituto Superior Tecnológico Particular Sudamericano, la institución de educación tecnológica líder en la Zona 6 de Ecuador. La investigación tiene como objetivo aumentar la motivación y la autonomía de los estudiantes y promover la participación activa mediante la introducción de guías de aprendizaje en el aula virtual y herramientas que fomenten la interacción y el aprendizaje colaborativo. Por lo tanto, esta tesis propone un plan de estudios con metodologías activas de enseñanza y aprendizaje virtual en el Instituto Superior Tecnológico Particular Sudamericano con el fin de mejorar la calidad de la educación virtual que ofrece la institución y fomentar la participación activa de los estudiantes en

el proceso de aprendizaje. La introducción de la educación virtual en una institución educativa indica la necesidad de mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje virtual, así como fomentar la participación activa de los estudiantes en el proceso educativo. En este sentido, la propuesta de esta tesis tiene como objetivo desarrollar una guía de aprendizaje y herramientas tecnológicas relacionadas para el contexto de una institución educativa, con el fin de mejorar la calidad de la educación virtual que ofrece la institución educativa y fomentar la participación activa de los estudiantes. en el aprendizaje proceso.

JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

En la actualidad, la emergencia sanitaria a nivel mundial derivó dificultades en el sector educativo superior, de acuerdo con Tovar (2014), una de las problemáticas presentes en los profesores es que desconocen los Objetos Virtuales de Aprendizaje, sus características, el proceso de construcción y las estrategias para lograr incorporarlos en las actividades académicas y esto implica un reto para los docentes al momento de introducir cambios en las estrategias de enseñanza y en los materiales educativos que utilizan. Sin embargo, no se aplicó metodologías activas para el nuevo entorno de aprendizaje.

El presente trabajo de investigación se plantea con la finalidad de proponer nuevas alternativas al momento de aplicar métodos a la enseñanza-aprendizaje, asimismo de implementar un nuevo diseño instruccional institucional y de esta manera, se cuente con un andamiaje de procesos sistémicos, planificados y estructurados en los que se pueda llevar a cabo para producir cursos para la educación en línea.

En primer lugar, lo que se desea conseguir es que el personal docente disponga de métodos adecuados para la producción e implementación de material educativo, beneficiando tanto a profesores como a estudiantes. Por último, el utilizar un modelo de diseño instruccional que les facilite la enseñanza-aprendizaje que se imparte, aprovechando recursos pedagógicos con la inclusión de las TIC para enfrentar los problemas y dar mejoras en los procesos de formación aplicados anteriormente.

Por otra parte, se puede observar cómo los ambientes de aprendizaje virtual carecen de una organización adecuada para desarrollar el aprendizaje, motivo por el cual se propone en esta investigación, la elaboración de un diseño instruccional con metodologías activas. Por lo tanto, resulta oportuno plantear el presente trabajo de investigación con el fin de afianzar los conocimientos obtenidos en las diversas asignaturas de esta maestría, para poder ejecutarlos y dar respuesta a la problemática.

PLANTEAMIENTO DE LA PROBLEMÁTICA

El rápido desarrollo de las tecnologías y los cambios continuos en ella, han hecho que, en la corta existencia de esta modalidad, se haya apostado por múltiples formas de plantear la tele formación: entornos cerrados, cursos guiados, aulas virtuales, entre otras. Todos estos cambios continuos hacen que se tenga que replantear y revisar constantemente, los materiales y herramientas que se utilizan para la formación online.

Muchos autores han asumido el concepto de “diseño instruccional” como una modalidad dirigida a la formación continua. Esto no es del todo correcto y está bastante incompleto. Cuando hablamos de diseño instruccional, se refiere al diseño de los diferentes elementos que componen un ambiente educativo, donde se plasma la claridad y efectividad de los elementos (entorno y

contenidos), que ayudan a los estudiantes a desarrollar sus capacidades para lograr el objetivo que se plantea.

El diseño instruccional ha sido definido por varios autores en diferentes oportunidades, sin embargo, serán tomados en cuenta los siguientes:

Para Bruner (1969) señala que, el diseño instruccional se ocupa de la planeación, la preparación y el diseño de los recursos y ambientes necesarios para que se lleve a cabo el aprendizaje. Mientras que Broderick (2001) el diseño instruccional es el arte y ciencia aplicada de crear un ambiente instruccional y los materiales, claros y efectivos, que ayudarán al alumno a desarrollar la capacidad para lograr ciertas tareas.

Se puede sugerir que el diseño instruccional es la elaboración de un andamiaje de procesos que permiten de manera sistemática adquirir conocimientos y prácticas de estilo eficiente que se abordan como herramienta de apoyo para un entorno de aprendizaje efectivo virtual.

Con la llegada de la emergencia sanitaria por COVID-19 el sistema educativo se vio obligado a adaptar las formas de enseñanza tradicionales hacia los espacios virtuales de manera empírica y acelerada, con el fin de garantizar la continuidad a los procesos educativos, que han desatendido la calidad en el aprendizaje y en las formas de enseñar.

Para la detección de los efectos ocasionados por el cambio a la modalidad virtual en el Instituto Tecnológico Superior Particular Sudamericano, a través del departamento de bienestar estudiantil fue realizado un diagnóstico que evidencia la deserción académica en todas las carreras del ente educativo, en el periodo comprendido entre septiembre de 2020 y febrero de 2021; en el que uno de los indicadores demuestra como primer motivo de deserción; la académica en un 25%, en el que señalan desagrado por la modalidad en línea.

Vinculado a esto, en un segundo informe proporcionado por el departamento de evaluación (2021), enfocado a obtener información sobre los procesos educativos, a través de los cuales se genera la enseñanza y aprendizaje, arrojó el no poseer una metodología adaptada a la virtualidad, así como un diseño instruccional adecuado a este cambio y que los docentes alcanzaran aplicar de forma exitosa; asimismo, la utilización de diversas herramientas digitales que permitan favorecer la enseñanza, el cómo los estudiantes adquieren información y se mantengan motivados. Todo lo mencionado se demuestra al analizar ambos diagnósticos que, en la modalidad virtual y el manejo de herramientas digitales en plenarias, actividades, evaluaciones y otras, son de gran beneficio al emplearse como un cambio en la metodología de estudio dentro del Instituto siendo esta un referente guía para los docentes.

La educación tradicional dio un giro sin precedentes en todos los ámbitos del mundo, debido a la pandemia Covid-19. Pero principalmente en la educación, dando lugar al cierre masivo de las actividades presenciales de instituciones educativas en más de 190 países a nivel mundial con el fin de evitar la propagación del virus y mitigar su impacto. Esta emergencia cambió repentinamente el papel de profesores.

La UNESCO (2020a) detalla que, en Europa, hoy por hoy, la única excepción a la regla del cese de actividades presenciales es Suecia. En Estados Unidos, las medidas están en manos de las autoridades estatales, pero la inmensa mayoría de campus, en particular los de grandes universidades públicas y privadas, han cerrado semanas antes de la intervención del gobierno. A medida que la pandemia se expande, cosa que parece inevitable, los restantes países dictarán igualmente medidas de suspensión de las actividades presenciales para todas las instituciones educativas.

El factor común de los sucesos mencionados corresponde al proceso de adaptación que han debido atravesar el personal docente y millones de estudiantes que actualmente anhelan regresar a la presencialidad. Es allí donde se evidencia la necesidad de capacitar a los docentes en materia de planificación de actividades académicas mediante herramientas sistemáticas como el diseño instruccional que coadyuven a mitigar los efectos negativos que la virtualidad ha ocasionado en múltiples casos.

En América Latina, las medidas de confinamiento o cuarentena se tomaron prácticamente de forma inmediata y en algunos casos, con una perspectiva temporal larga. Así, por ejemplo, la UNESCO (2020b) menciona que:

En Argentina se recomendó la suspensión de las clases presenciales el 14 de marzo; en Chile, la cuarentena total en algunas comunas se ha traducido en un cierre masivo de las Instituciones de Educación Superior (IES) a partir del 16 de marzo; en Colombia, la totalidad de las IES están cerradas siguiendo el decreto de emergencia sanitaria del 12 de marzo; en Cuba se clausuraron las IES el 25 de marzo por un período indeterminado; en Perú se suspendieron las clases presenciales el 12 de marzo en un primer momento solo por 15 días, pero actualmente se ha ampliado la suspensión de las clases presenciales; en el Salvador se suspendieron las clases el 11 de marzo; en Uruguay, la Universidad de la República ordenó el cese de actividades presenciales el 15 de marzo; en Venezuela el estado de alarma se decretó ya el 13 de marzo. A día de hoy, en la región solo algunas IES en Brasil y México parecen seguir abiertas.

En la actualidad Latinoamérica continua el impacto abrupto que obliga al confinamiento, sin embargo, se habla de un regreso progresivo y voluntario, debido a que el plan de contingencia que se manejó a principios de la emergencia sanitaria solo intenta dar continuidad a las clases en modalidad a virtual.

El 16 de marzo del 2020 entró en vigencia del Decreto Ejecutivo No. 1017 que declaró el estado de excepción por calamidad pública en todo el territorio nacional del Ecuador; llevando a un impacto en el sector educativo no previsto por la suspensión de las clases presenciales, en consecuencia, se movilizó la enseñanza y aprendizaje en todas las áreas a los entornos virtuales para precautelar la salud de todos los ciudadanos. Anudado a esto se ha podido detectar falencias en el personal docente al desconocer cómo continuar impartiendo sus contenidos en esta nueva modalidad.

Un 70% de estudiantes tiene dificultad en el acceso a la enseñanza en línea en el país andino. La carencia de teléfonos inteligentes o Internet, la caída de ingresos y la falta de capacitación impiden la normal formación de millones de estudiantes durante la pandemia.

El cierre de las escuelas también impactó a más de los 200.000 docentes que tiene Ecuador. La instrucción que dio el Ministerio de Educación a los docentes fue que usaran plataformas virtuales, pero no hubo ninguna capacitación previa. Por otra parte, la UNESCO (2020c), llamó la atención sobre la formación que requieren los maestros para impartir eficazmente la educación a distancia y en línea, pero ese apoyo es particularmente escaso en los países de bajos ingresos. Por otro lado, Soraya Constante (2020), afirma que “Son temas críticos en toda la región la falta de preparación y experiencia docente en el manejo del mundo virtual”. Párr. 19

La aplicación de clases en los entornos virtuales de aprendizaje ha conllevado a superar un sin límite de obstáculos que si bien por la premura y como se demuestra en la mayoría de las instituciones educativas solo se pasó de presencial a lo virtual sin generar cambios, siendo esto desagradable para los estudiantes y evidenciando no solo un bajo rendimiento académico sino deserción.

Por lo tanto, para dar solución a estas falencias se ha presentado una propuesta de elaborar un diseño instruccional, en el cual se plantea concentrar diversas metodologías activas de aprendizaje y mediante la aplicación de un andamiaje, se pretende la ejecución de actividades idóneas creadas para el nuevo entorno de aprendizaje en la virtualidad.

El trabajo de investigación acontece en el Instituto Tecnológico Superior Particular Sudamericano, en las carreras de Desarrollo de Software, Marketing, Diseño Gráfico, Turismo, Gastronomía y cursos del departamento de Educación Continua.

Esto se origina entre los periodos marzo - agosto 2020 y septiembre 2020 a febrero 2021, que se incrementó la deserción estudiantil como consecuencia de la modalidad que se adoptó por la emergencia sanitaria, por lo tanto, se presentan las consecuencias que derivan de la problemática encontrada:

- Deserción Académica, por el desagrado de la modalidad en línea.
- Desmotivación hacia los procesos de aprendizaje por parte de los estudiantes.
- Baja calificación en la evaluación institucional a los docentes.

Desde el punto de vista del investigador, el cambio de modalidad de estudio en el Instituto Superior Particular Sudamericano, afectó a estudiantes y docentes en la enseñanza aprendizaje, en consecuencia, se aplicó un aprendizaje virtual no idóneo que conllevó a los resultados antes expuestos. A medida que avanzaban los periodos académicos y se presentaban las secuelas de esta modalidad, se empezaron aplicar adecuaciones considerando el cómo se impartían los cursos en ambientes virtuales del área de Educación Continua para ser aplicados en las diversas asignaturas de las carreras tecnologías del ente educativo, así como mejorar el diseño instruccional institucional.

OBJETIVOS

GENERAL

- Elaborar un diseño instruccional con metodologías activas para la enseñanza y aprendizaje virtual del Instituto Superior Tecnológico Particular Sudamericano.

ESPECÍFICOS

- Diagnosticar los métodos instruccionales para la enseñanza-aprendizaje virtual, utilizados por los docentes del Instituto Superior Tecnológico Particular Sudamericano.
- Diseñar un andamiaje y definir métodos instruccionales para la enseñanza y aprendizaje virtual.
- Implementar la propuesta en los ambientes virtuales de aprendizaje del Instituto Superior Tecnológico Particular Sudamericano.
- Evaluar la formación alcanzada y definir qué debe mejorarse en el programa.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

FUNDAMENTOS TEÓRICOS PARA EL DISEÑO INSTRUCCIONAL CON METODOLOGÍAS ACTIVAS

Cuando los docentes se plantean el desarrollo de un curso, siguen consecuente o rutinariamente el proceso de diseño y desarrollo de actividades formativas de calidad. Por tal motivo necesitan tener un estándar para guiar este proceso, ya que sin duda es valioso para los profesores o educadores que a menudo tienen que diseñar tanto materiales como estrategias didácticas más adecuados para lograr los objetivos de los estudiantes. En este sentido, el diseño instruccional define las fases, además de criterios considerados en el proceso de enseñanza-aprendizaje. De la misma forma, se deben dominar métodos activos que promuevan el trabajo en equipo, creando espacios para la discusión, colaboración y la construcción del propio aprendizaje, es decir, los docentes actúan como guías o facilitadores, que incentivan, además de promover los niveles más altos de habilidades de pensamiento como el análisis, la evaluación o el diseño.

1.1 Antecedentes

A continuación, se presentan una serie de estudios los cuales fueron tomados como antecedentes, en vista de que se encuentran relacionados con las temáticas a ser tratadas en la presente investigación como lo son diseño instruccional y metodologías activas.

Silva (2017), en su trabajo de investigación; Un modelo pedagógico virtual centrado en las E-actividades, en la Universidad Santiago de Chile, observa un pobre uso de los LMS para innovar en las propuestas pedagógicas. Un pertinente y estudiado uso de las metodologías de aprendizaje en red, podría contribuir en el uso de los LMS para el diseño de entornos virtuales de aprendizaje (EVA) innovadores, que den vida a modelos pedagógicos que favorezcan el aprender haciendo,

dando cabida a diferentes estilos de aprendizaje que generan en los estudiantes competencias asociados al aprendizaje autónomo, en red, igualmente que colaborativo. Se requiere un cambio metodológico que permita transitar de un método centrado en el contenido y el profesor, a uno centrado en las e-actividades y el alumno.

Por otro lado, Peralta & Díaz, (2010). Presentan el trabajo titulado: diseño instruccional de ambientes virtuales de aprendizaje desde una perspectiva constructivista, desde una nueva perspectiva la manera de abordar la formación virtual, reconceptualizar el proceso de enseñanza-aprendizaje y desarrollar nuevas metodologías de diseño instruccional que contemplen la mediación tecnológica de las TIC. Este trabajo está encaminado a tal fin; partiendo de la literatura disciplinar actual, aborda dos grandes temas: el diseño instruccional de ambientes virtuales de aprendizaje desde una perspectiva constructivista y la construcción de e-actividades, concluyendo que en el proceso enseñanza aprendizaje incide la modalidad de esta.

Coincidiendo con los autores anteriores Valdez (2020), en su trabajo titulado Los diseños instruccionales para la implementación de cursos en entornos virtuales y su evidencia de aprendizaje en la educación superior, plantea que la educación ha sufrido transformaciones pedagógicas, didácticas, además de metodológicas con la inserción de las tecnologías de la información y comunicación TIC, las instituciones educativas superiores han realizado esfuerzos para que el profesorado esté motivado e interesado en implementar, actualizar, mejorar, evaluar y proponer cambios en las metodologías que engloban el proceso de enseñanza aprendizaje en un nuevo entorno educativo. Por tal motivo plantea el diseño instruccional que responda a las exigencias educativas institucionales. En concordancia con estos autores, este trabajo adquiere relevancia en relación al planteamiento de un diseño metodológico ajustado a la realidad actual.

Tal como mencionan Walvoord B. & Anderson J. (2011), en su libro titulado “*Effective grading: A tool for learning and assessment in college*”, las autoras propusieron un modelo en donde los estudiantes, antes de la clase, tienen un primer acercamiento con el contenido. Luego, en la clase se fomenta la comprensión del contenido (sintetizar, analizar, resolver problemas) a través de un aprendizaje activo con el objetivo de establecer un enlace previo a la tutoría con el fin de dinamizar la clase por medio de la contribución de cada uno de los involucrados.

A este proceso se lo conoce como el aprendizaje invertido, que según Bergmann & Sams (2013) en su artículo denominado “*Flip Your Students’ Learning*”, se trata de un modelo que adapta su metodología a las necesidades de aprendizaje de los alumnos, para lo que da un giro a la clase tradicional, traslada una parte (o la mayoría) de la instrucción directa fuera del tiempo de la clase con la finalidad de liberar espacio para realizar actividades significativas y maximizar las interacciones uno a uno entre profesor y estudiante.

A decir de Driscoll III (2012) los pioneros del Aprendizaje invertido son Jonathan Bergmann & Aaron Sams, quienes desde 2007 comenzaron a implementar una metodología que se basó en la utilización de videos, de *Screencast* con la finalidad de generar recursos y presentaciones para que todos sus estudiantes no retrasaran su aprendizaje por haber faltado a clase (asistencia a concursos, actividades deportivas y otros eventos académicos). Por otra parte, Fulton (2014) en su trabajo llamado *Flipped Learning & Democratic Education* destaca el aporte de Eric Mazur, quien vinculó a la tecnología como un elemento que permite motivar de igual manera que comprometer a los estudiantes de forma más activa en su aprendizaje. Esto a su vez se vinculó con el Aprendizaje invertido relacionándolo directamente con el aprendizaje activo.

1.2 Fundamentos del Diseño Instruccional

Transitar el campo del diseño instruccional nos invita en primera instancia a precisar los fundamentos que explican su evolución a lo largo de los años, acentuando de tal manera la importancia que este ha recobrado en plena era digital, donde nuevas formas de aprendizaje se empoderan de espacios formativos disruptivos, lo que indiscutiblemente demanda rutas y experiencias didácticas pertinentes para alcanzar los fines deseados en un entorno virtual con características muy particulares.

Remontándonos en sus inicios, el Diseño Instruccional, encuentra sus orígenes durante la segunda guerra mundial cuando en el contexto militar norteamericano surgió la necesidad de configurar un sistema de formación que permitiese instruir a una gran cantidad de personas para el desempeño de actividades y funciones de alta complejidad, proceso que se fundamentó en los planteamientos teóricos de la psicología conductual de Skinner basada en el condicionamiento operante, postura que desde la instrucción programada condujo a la descomposición de grandes tareas en procesos específicos representando cada uno de estos un objetivo de aprendizaje independiente capaz de ser alcanzado mediante lecciones cortas, evaluaciones continuas y un *feedback* con carácter de inmediatez.

No obstante, en los años 50 Benjamín Bloom contribuyó con la reconocida Taxonomía de objetivos educativos o taxonomía de Bloom, enfocándose en el desarrollo de procesos mentales según los niveles de complejidad que supone la construcción del aprendizaje, llegando a categorizar los objetivos mediante verbos que se atribuyen a los estadios de recordar, comprender, aplicar, analizar, evaluar y crear, ámbitos que profundizaremos más adelante según su adaptación para la era digital. Consecuentemente en la década de los 60, Robert Mager introdujo la propuesta centrada en la instrucción basada en el diseño de objetivos, de modo que los resultados de

aprendizaje pudiesen ser observables, medibles y/o cuantificables en atención a la conducta deseada.

Paulatinamente surgieron en la misma década otras propuestas que marcaron pauta en el desarrollo histórico del Diseño Instruccional, donde Robert Gagné crea desde su teoría de aprendizaje los nueve eventos de instrucción. Sumado a ello, Robert Glaser, propone la evaluación basada en el criterio, entre otros movimientos que posteriormente argumentaron el interés por modelos basados en el proceso de la información desde la tecnología educativa.

Fue entonces para la década de los 80, con la llegada los sistemas de aprendizaje asistidos por el ordenador que emerge el E-Learning, suceso que se extiende con apoyo del uso del internet, que recientemente busca con la implementación de recursos basados en tecnologías de la información y comunicación (TIC), incrementar el interés por el aprendizaje en línea, la interconexión en red, el trabajo colaborativo entre otras variantes que encuentran sustento desde la psicología socio cognitivista, el constructivismo y colectivismo, por mencionar algunas de las teorías vigentes que a nuestros días siguen asumiendo el diseño instruccional bajo el mismo esquema.

A modo de reflexión, contemplemos la siguiente idea: En el caso de construirse un edificio, cuyas bases (Pilares) encuentran soporte en la superficie preparada para tal fin (cimientos), la garantía de su éxito se estimará a partir de los cálculos, planos o maquetación efectuada por el arquitecto de la obra. Por su parte, en el caso de las experiencias de aprendizaje, su éxito residirá el diseño de las secuencias operativas que conducen al logro de aquellos objetivos o competencias que se aspiran alcanzar, responsabilidad que se le atribuye al diseñador instruccional.

Por lo tanto, el diseño instruccional se asume desde esta certificación como la arquitectura de experiencias de aprendizaje significativas, donde se conjugan una serie de elementos (Recursos,

estrategias, actividades, entre otros), para el logro de las fases que implican los diversos modelos existentes, a razón de promover la creación de situaciones generadoras de conocimiento con apoyo en la producción de materiales que contribuyen a la concreción de los objetivos y competencias estipuladas de manera secuencial.

Black (2020) define el diseño instruccional como una de las herramientas que utilizan los docentes; cuyo proceso sistemático de diseño, es reflexivo mediante actividades de planificación, implementación y evaluación de eventos de aprendizaje facilitados. Por su parte, Pagowsky (2015) señala que los marcos de diseño de instrucción requieren que el diseñador considere al alumno y el conocimiento que se va a enseñar, para crear la instrucción y evaluar el aprendizaje.

A lo largo de los años, han surgido diversos modelos instruccionales los cuales difieren en cuanto al número de pasos, sus nombres y funciones. De acuerdo con Ghani & Daud (2019) existen diversos modelos los cuales se especifican a continuación:

Tabla 1. Modelo de Dick y Carey.

Estos comprenden las siguientes etapas:

Identificación de los objetivos de instrucción	Se definen las metas con el fin de establecer lo que se espera que el estudiante logre, a partir del análisis de necesidades de los estudiantes.
Análisis de instrucción	Se establecen las metas para lograr las metas previstas, para lo cual se debe realizar un análisis de los procedimientos, tareas y objetivos.
Diagnóstico de conductas y características del estudiante	Se identifican los conocimientos previos, personalidad, así como las habilidades verbales, intelectuales y de escritura de los estudiantes.
Objetivos de resultados	Se orientan los objetivos de las metas establecidas previamente, considerando contenidos, condiciones de aprendizaje y evaluación de los estudiantes.
Desarrollo de pre-test	Se diagnostica conocimiento previo y los prerrequisitos para que el estudiante obtenga nuevos aprendizajes.
Estrategia de instrucción	Se establecen las actividades acordes con lo que se va a enseñar.
Selección de materiales	Se seleccionan los recursos necesarios para la enseñanza.

Evaluación formativa	Este tipo de evaluación puede ser desarrollada con el fin de mejorar el material didáctico y la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.
Evaluación sumativa	Puede ser aplicada una vez finalice la evaluación formativa, con el propósito de establecer la afijación del sistema completo.

NOTA: El modelo de Dick y Carey ofrece una estructura sistemática y efectiva para el diseño instruccional centrado en el aprendizaje.

Por su parte, Jabaay, Grcevich, Marotta et al. (2020) señalan que el modelo de Dick & Carey, como se presenta en la *Tabla 2*; es empleado para la enseñanza de procedimientos, áreas técnicas u operativas, ya que emplea una metodología rígida, con tendencia hacia el conductismo. En este orden de ideas, se puede inferir que este diseño se basa en un estímulo (a partir de la instrucción y materiales) y respuesta (el aprendizaje del estudiante), con el fin de proporcionar las condiciones para el aprendizaje para desarrollar las habilidades y conocimientos en los estudiantes.

Por otro lado, el Modelo ADDIE se basa en el análisis, diseño, desarrollo, implementación lo cual se deriva de su nombre. Siguiendo las ideas de Ghani & Daud (2019), cada una de dichas etapas se especifica en la *Tabla 2*, de la siguiente manera:

Tabla 2. Modelo ADDIE.

Estas etapas incluyen lo siguiente:

Análisis	En esta etapa se realiza un diagnóstico de necesidades de los estudiantes, definiendo no solo los problemas sino también las soluciones, para posteriormente realizar un análisis de las tareas a considerar para el diseño del material educativo.
Diseño	Se realiza el planteamiento de la estrategia didáctica y la definición del contenido a abordar, por lo que se definen los objetivos, contenidos, planificación de actividades, evaluaciones y recursos a emplear.
Desarrollo	Es el proceso de elaboración de materiales, contenidos, actividades y evaluación
Implementación	Consiste en la ejecución de lo previamente planificado, por lo que se verifica la eficacia del contenido facilitado

	al estudiante mediante su comprensión del mismo y el cumplimiento de los objetivos de aprendizaje.
Evaluación	Se mantiene presente durante todo el proceso del diseño instruccional, puede darse de manera formativa al inicio o durante el proceso o sumativa al final, para verifica el logro de los objetivos.

NOTA: El modelo ADDIE proporciona una estructura de diseño instruccional efectiva y adaptable, centrada en el aprendizaje.

De acuerdo con Ampera (2017) el modelo ADDIE se puede utilizar para amplia variedad de productos de desarrollo tales como modelo, estrategia instruccional, métodos de aprendizaje, medios y materiales de enseñanza. Este diseño instruccional interactivo permite retornar a cualquiera de las fases previas en caso de ser necesario. Al respecto, de Ghani & Daud (2019) indican que ADDIE es un proceso de instrucción no lineal donde el resultado de la evaluación formativa de cada fase puede llevar al diseñador instruccional volver a cualquier fase anterior. En otras palabras, el diseñador instruccional puede volver a las fases anteriores para validar el trabajo, proporcionando una gran flexibilidad en cada fase.

Desde el contexto del E-learning, el diseño instruccional de cursos virtuales se plantea como la arquitectura del proceso de instrucción que busca el logro del aprendizaje en línea, mediante la configuración de secuencias didácticas con base en recursos digitales, plataformas tecnológicas que promuevan la autogestión de la información y el conocimiento desde encuentros tanto sincrónicos como asincrónicos, lo que implica un proceso de gestión distintivo al de una situación de aprendizaje presencial, basada únicamente en un inicio, desarrollo y cierre.

Finalmente, es importante destacar que los ambientes de aprendizaje virtual como el E-learning requieren utilizar un diseño instruccional adecuado a la modalidad virtual para así mantener una planificación apropiada. Por lo tanto, se considera necesario mantener el diseño

instruccional en la implementación de un ambiente virtual de aprendizaje, para garantizar el rigor y validez de todo el proceso.

1.3 Técnicas Didácticas para el Diseño de Metodologías Activas

Las metodologías activas proporcionan habilidades para la solución de problemas, centrando al estudiante en el proceso de enseñanza aprendizaje Gómez-Hurtado, I., García-Rodríguez, M. del P., González Falcón, I., & Coronel Llamas, J. M. (2020). De igual forma, Silva & Maturana (2017) expresan que estas metodologías han permitido afrontar los cambios en la enseñanza mediante la creación de entornos colaborativos que a su vez permiten fortalecer las competencias de los estudiantes en relación a las plataformas virtuales.

En este orden de ideas, Puga (2015) define las metodologías activas como los métodos, técnicas y estrategias empleados por el docente para fomentar la participación activa de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante actividades con la integración de las TIC, que los involucren de forma constructiva en su formación integral. Por su parte, Suniaga (2019) destaca que para llevar a cabo la aplicación de las metodologías activas es necesario con: el escenario o lugar donde se imparte la clase, los actores, es decir, los docentes y estudiantes y la realidad a evaluar o analizar, siguiendo las orientaciones del docente o contenidos establecidos en el diseño.

En tal sentido, la técnica didáctica, se asume como un recurso particular que tiene como objetivo ayudar al docente a desarrollar la orientación del aprendizaje para llevar a efecto, los propósitos planeados desde la estrategia en áreas delimitadas del curso a impartir, siendo en estos los estipulados desde el diseño instruccional de un curso virtual. Suniaga (2019) destaca que las metodologías activas proporcionan una serie de ventajas, entre las cuales se encuentran:

- Promueve el aprendizaje auténtico, mediante el compromiso y la participación estudiantil.

- Procura una formación integral.
- Pueden integrarse y aplicarse diferentes métodos o técnicas activas.
- Favorece la motivación del alumno al ser protagonista de su propio aprendizaje.
- Desarrolla la implementación de las TIC en el aprendizaje.

Las técnicas determinan de manera ordenada la forma de desarrollar un proceso, cuyos pasos definen claramente cómo ha de ser guiado el curso de las acciones para conseguir los objetivos propuestos. Desde el ámbito educativo, una técnica didáctica es el procedimiento lógico y con fundamento psicológico destinado a orientar el aprendizaje del alumno. En ese sentido, la enseñanza basada en metodologías activas está centrada en el estudiante, en su formación a partir de competencias propias del saber de la disciplina, concibiendo el aprendizaje desde el proceso constructivo, en vez de receptivo.

De allí que el diseño se fundamenta en la utilización de las metodologías activas de enseñanza virtual, en donde el aprendizaje es auto dirigido, es decir, prevalece el desarrollo de habilidades meta cognitivas para un mejor y mayor aprendizaje; con el fin de promover habilidades que permitan al estudiante juzgar la dificultad de los problemas, detectar si entendieron un texto, saber cuándo utilizar estrategias alternativas para comprender la documentación, y saber evaluar su progresión en la adquisición de conocimientos (Bunning, et al 1995). Durante el aprendizaje auto dirigido, los estudiantes trabajan en equipo, discuten, argumentan y evalúan constantemente lo que aprenden.

Partiendo de lo anterior, se puede decir que estas metodologías enfatizan que la enseñanza debe tener lugar en la contextualización de problemas del mundo real o de la práctica profesional presentando situaciones lo más cercanas posibles al contexto profesional en que el estudiante se desarrollará en el futuro. Desde el escenario de una clase virtual, ello conduce a reformular las

técnicas y metodologías que propenden en el desarrollo de la autogestión del aprendizaje en el entorno de aprendizaje ideado, donde el estudiante pueda ser capaz de desarrollar sus competencias partiendo de la interacción con los recursos y contenidos digitales generados para tal fin.

Retomando que en la comunidad educativa se han utilizado las metodologías activas con la finalidad de mantener atento y focalizado al estudiante, que desarrolle trabajo en equipo y habilidades colaborativas. Lazzari (2014), en tal sentido se profundiza sobre los diferentes enfoques de enseñanza y aprendizaje en continuación en la *Tabla 3*:

Tabla 3. Metodológicas para el aprendizaje activo.
Estas incluyen lo siguiente:

Enfoque de enseñanza y aprendizaje	Descripción	Autor
Aprendizaje basado en proyectos	Facilita la adquisición de conocimientos y competencias, mediante la elaboración de proyectos relacionados con la formación del estudiante y basados en situaciones reales. Comprende las fases de inicio, diseño e implementación y fase final; además de la justificación, diagnóstico, objetivos, destinatarios, cronogramas, recursos y actividades.	Suniaga, 2019
Aprendizaje basado en problemas	Una vez que el profesor plantea un problema, los estudiantes deben plantear la solución y desarrollar competencias para la detección de necesidades, recolección de datos y formulación de propuestas de acción; ya que parte de la premisa de que el estudiante aprende a partir del ensayo o indagación de actividades cotidianas.	Suniaga, 2019
Aprendizaje basado en retos	Permite conectar el aprendizaje autorregulado y auténtico, considerando perspectivas cognitivas, constructivas y socioculturales.	Leijon, Gudmundsson, Staaf et al, 2021
El método del caso	Facilita habilidades de pensamiento elevadas entre los estudiantes, desarrollando en los mismos una comprensión más profunda de los problemas y la capacidad para plantear las respectivas soluciones.	Puri, 2020
Aprendizaje cooperativo	Se llevan a cabo el desarrollo de diversas tareas a través del trabajo en pequeños grupos, los cuales deben estar constituidos por 4 personas quienes son seleccionados por el docente para cumplir responsabilidades rotativas y deben ser heterogéneos y estables en conocimientos.	Suniaga, 2019

Peer instruction	En la instrucción entre pares, el docente plantea una pregunta desafiante, la cual los estudiantes deben responder de forma individual para luego discutirla y comparar su respuesta con la de un compañero y finalmente responder la pregunta.	Tullis y Goldstone, 2020
Just in time teaching	Complementa las actividades de clase al utilizar tecnologías de evaluación y aprendizaje en línea. Ello implica, por ejemplo, la lectura de textos junto con evaluaciones en la web, para que los estudiantes participen en algún tipo de actividad previa a la clase. Esto le permite al instructor o docente enfocarse en conceptos que los estudiantes encuentran particularmente difíciles.	Suniaga, 2019
Gamificación	Utiliza la dinámica de los juegos como estrategia educativa, con el fin de interiorizar conocimientos y resolver problemas como la falta de atención, la desmotivación, entre otros.	Suniaga, 2019
Flipped classroom	Los contenidos son preparados por los estudiantes de manera autónoma a partir de una serie de actividades facilitadas por el docente para ser trabajados en clase.	Suniaga, 2019

NOTA: Adaptado de "Estrategias de aprendizaje activo en la educación superior", por Suniaga, Puri, Leijon, Gudmundsson, Staaf, Tullis y Goldstone, 2019-2021, Revista de Educación Superior, 48(2), 10-25.

Es importante resaltar que, cualquiera de las metodologías activas con la que se decida trabajar es relevante tomar en cuenta el propósito de su uso, el problema de enseñanza/aprendizaje a abordar, la metodología, el momento y el tiempo a considerar. Posteriormente, una vez se hayan aplicado dichas metodologías es importante reflexionar sobre los resultados obtenidos para considerar los aspectos a mejorar y como se sintieron los estudiantes con a aplicación de dichas metodologías; sin dejar a un lado la planificación de un diseño instruccional donde se establezcan los objetivos, contenidos, actividades, entre otros, tal como se espera realizar en el presente estudio.

1.4 Enseñanza aprendizaje virtual

Se considera como una modalidad educativa donde el proceso de educación y aprendizaje se lleva a cabo a través de espacio virtual y las redes. Las clases virtuales se brindan a través de

las TIC, de este modo brinda a los estudiantes una mayor flexibilidad en el aprendizaje y la adaptación a situaciones espacio-temporales. Por lo tanto, las clases virtuales respetan el tiempo de adquisición de cualquier tipo de comprensión y habilidades del estudiante. Los entornos virtuales de aprendizaje tienen significados similares como lo son: tele-formación, formación en línea, e-learning, e-actividad o aprendizaje virtual. Esto genera las siguientes actuaciones:

1.4.1 Estudiante activo

El rol de este se denomina activo cuando en la educación virtual, los estudiantes son autónomos y toman cursos de e-learning a su propio ritmo, convirtiéndolos en sujetos de aprendizaje. Asimismo, pueden contribuir con conocimientos que van añadiendo a medida que participan o publican en las distintas herramientas de difusión que componen un curso e-learning.

1.4.2 Flexibilidad cronológica

Se genera aprendizaje en todo instante y en cualquier lugar, a través de la educación virtual. Esta tecnología brinda entrada ilimitada a contenidos existentes en la red y constantemente está disponible para el aprendizaje, es decir, con la formación virtual se puede estudiar 24/7 y también promover la formación permanente por medio de la autonomía.

1.4.3 Contenidos ilimitados

Cuando se realizan lecciones presenciales, los materiales didácticos y los conocimientos se limitaban al *feedback* verbal de los docentes, además de contenidos didácticos y materiales de aprendizaje, por otro lado, en el aprendizaje virtual se puede incluir un sin número de recursos como videoconferencias, videotutoriales, ejercicios, links de acceso, frases en textos y vídeos para explicar cualquier contenido en los entornos virtuales al estudiante.

1.4.4 Docente como punto de eje

El rol del profesor o tutor del entorno virtual de enseñanza-aprendizaje, se presenta como punto principal o eje de la comunicación con la finalidad de impartir información, el papel de este es de ser motivador e incentivar el aprendizaje en los alumnos. Los tutores necesitan dominar métodos que estimulen el pensamiento por la aplicación de estrategias que mejoren la calidad de su aprendizaje. Adicional a esto, los maestros deben de retroalimentar constantemente en las clases virtuales y fomentar el estilo de autoaprendizaje.

1.4.5 Combinación de métodos

La educación virtual abre las posibilidades de las metodologías en la utilización de tecnologías en el sector educativo, los límites son la curiosidad, no el conocimiento. Dada la gran cantidad de recursos que se ofrecen, se puede recurrir a una variedad de herramientas educativas en modalidad virtual. La capacitación en línea apelar a cualquier camino para lograr el aprendizaje. Partiendo de programas de menor duración que logren el fortalecimiento y el alcanzar habilidades, desde lo formar como en lo no formal.

Referirnos a que el aprendizaje invertido invita a reflexionar en primera instancia sobre el modo en como tradicionalmente se han venido efectuando los encuentros con los estudiantes en espacios de aprendizaje escolarizados como el aula de clases, por mencionar algunos, lo que sin duda alguna ha impactado en el papel protagónico, activo y dinámico que demanda el estudiante de hoy día frente a sus necesidades, potencialidad e instintos frente a la construcción de su propia realidad, donde predomina la autogestión o autorregulación de procesos y recursos a favor del autoaprendizaje, mediado o dirigido por el docente-tutor.

Desde esta perspectiva, se encuentra sentido desde sus orígenes, en el hecho que alude a la inversión de la metodología de enseñanza y aprendizaje que convencionalmente se ha dibujado

para el logro de los resultados de aprendizajes, los cuales, en muchos casos, obvian o desestiman la iniciativa, intervención y apropiación por parte de quien aprende, es decir, el estudiante, girando en torno a las intencionalidades de enseñanza que el docente se ha pautado.

1.5 Aula Virtual

Las aulas virtuales son un grupo de sistemas simulados en entornos virtuales de aprendizaje como aulas reales equipadas con una gran cantidad de herramientas de apoyo al aprendizaje (Kultawanich et al., 2015). Con las tecnologías de e-learning, es posible configurar aulas virtuales que permitan la comunicación profesor-alumno y alumno-alumno, así como la distribución de materiales del curso y el suministro de herramientas de evaluación de estudiantes en línea (Lan et al., 2014).

En consideración con las ideas planteadas anteriormente, el aula virtual es una herramienta de gran utilidad que facilita no solo el aprendizaje virtual o en línea, sino también el uso de las diversas herramientas TIC para hacer uso de las diversas metodologías activas que contribuyen al desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para Saba, Jaiswal, Narayanan et al. (2020) un aula virtual es un método de aprendizaje en línea que se lleva a cabo a través de internet que proporciona comunicación para el estudiante a distancia al igual que en el aula presencial. Asimismo, los citados autores refieren que existen dos formas principales de aula virtual son síncronas y asíncrono.

En el aula virtual, la forma sincrónica la enseñanza en línea es programada y está dirigido por el docente y los estudiantes, quienes pueden interactuar al mismo tiempo y pueden obtener sus consultas resueltas al mismo tiempo, incluso desde un área remota. En la forma asíncrona el alumno obtenga su educación a su propio ritmo y en el momento conveniente y es el momento independiente que a su vez se busca controlar el orden de las actividades. Es un gran campo como

los alumnos pueden aclarar sus dudas en cualquier momento y desde cualquier lugar. Uno de los importantes objetivos de esta aplicación es mejorar la colaboración entre profesores y estudiantes (Saba, Jaiswal, Narayanan et al., 2020).

1.6 Gamificación

La gamificación es una de las técnicas que considera elementos del juego, como la mecánica y la dinámica, siendo aplicadas en ámbitos como la educación, salud, marketing, entre otros, para la motivación y mejora del compromiso y cooperación. Park & Kim (2018) señalan que para emplear la gamificación se debe proporcionar instrucciones con el fin de conocer cómo usar la mecánica del juego, con el fin de que las personas que no tienen ese conocimiento no presenten dificultades para usar la mecánica del juego y experimentar el disfrute del mismo.

Asimismo, Rojas, Kapralos y Dubrowsky (2013) establecen que la falta de conocimientos teóricos o conceptuales y un enfoque poco claro en los rasgos pedagógicos que sustentan la intervención (es decir, diseño instruccional, condiciones de práctica, población, contexto, resultados, etc.), son componentes que deben ser apropiadamente sintonizado para generar el resultado deseado con el empleo de la gamificación. En este sentido, es importante que quienes participen en la gamificación tengan en claro cada uno de los elementos a considerar para cumplir con la meta trazada en cuanto a su uso.

Dentro de las ventajas que proporciona la gamificación se puede destacar que mejora la práctica de una actividad, como leer, estudiar, entre otros, con el fin de potenciar la actividad normal e involucrar y motivar a los involucrados para desempeñarse mejor dentro de dicha actividad (Rojas, Kapralos y Dubrowsky, 2013). En relación al ámbito educativo, Hubalovsky, Hubalovska y Musilek (2019) destacan que, con el propósito de motivar al estudiante, es necesario que los elementos de aprendizaje en línea contemplen lo siguiente:

- Creación de contenido de aprendizaje electrónico para mejorar el plan de estudios.
- Las actividades deben ser entretenidas, interactivas, deben combinar imágenes, entre otros.
- Las actividades deben parcialmente escalonadas.
- Los componentes de gamificación deben usarse en actividades de e-learning.
- La complejidad de las actividades de aprendizaje electrónico debe estar en consonancia con la taxonomía de Bloom actualizada y debe aumentarse desde los eventos más fáciles hasta los más desafiantes.

En el marco educativo interactivo de gamificación, Jianu & Vasilateanu (2017) señalan que la gamificación utiliza la última tecnología, lo que permite un aprendizaje más productivo, divertido y atractivo. Además de ello, las estructuras de gamificación bien diseñadas pueden brindar a los alumnos incentivos continuos para recibir comentarios aleatorios para desarrollar sus habilidades a medida que se enseñan actividades de enseñanza durante el juego.

De acuerdo con Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2017) los elementos conceptuales ayudan a discriminar entre juegos gamificados y desafiantes, de los cuales los siguientes son los más comunes utilizados en el aprendizaje:

Tabla 4. Estrategias de gamificación y su descripción.

Estas incluyen lo siguiente:

Estrategias de Gamificación	Descripción	Autor
Puntos (Points)	Señala que los puntos nos permiten premiar y castigar los actos no deseados (negativos y positivos). Si los aspectos promueven una competencia, no deben verse como resultados; por otro lado, si el objetivo es dar retroalimentación a un usuario, cada logro no debe ser demostrado a otras personas	Pankiewicz (2016) Rocha Seixas et al. (2016)
Insignia (Badge)	Las insignias muestran el grado de competencia alcanzado y representan un tipo de premio extrínseco. Sin embargo, los símbolos de desarrollo pueden afectar	Kyewski y Krämer (2018)

	significativamente a una persona y como el componente de juego más frecuente de la estrategia de gamificación, las insignias pueden no ayudar al aprendizaje de los estudiantes.	
Tabla de clasificación	La tabla de clasificación genera sentimiento de competencia entre los estudiantes, ya que menciona a los mejores estudiantes con sus premios, de modo que sus contribuciones sean vistas, medidas y reconocidas.	Bouchrika et al. (2019)
Nivel (Level)	Muestra que el usuario realizó un objetivo y en este sentido los participantes suben de nivel automáticamente de acuerdo con su participación.	Kyewski y Krämer (2018)
Recompensas (Rewards)	Cuando los estudiantes logran algo y obtienen recompensas, la motivación del estudiante aumenta y repetirá lo mismo para mantenerse en la situación actual y avanzar a una condición más adecuada.	Kusuma et al. (2018)
Comentarios (Comments)	Los comentarios como componentes gamificados tienen diferentes implementaciones; se puede usar para alentar o prevenir actividades específicas, completar la tarea a tiempo y participar en foros.	Roosta et al. (2016)
Desafíos (Challenges)	Los desafíos reflejan tareas para que las personas realicen y luego ofrecen premios por completar, premios, medallas/insignias y logros. El secreto de las responsabilidades y expectativas exitosas es proporcionar a los usuarios una posición para mostrar sus éxitos. En la gamificación, el reto es fundamental.	Kyewski y Krämer (2018); Roosta et al. (2016)

NOTA: Adaptada de Pankiewicz (2016), da Rocha Seixas et al. (2016), Kyewski y Krämer (2018), Bouchrika et al. (2019), Kusuma et al. (2018) y Roosta et al. (2016).

1.7 Flipped Classroom

La reconocida pedagogía inversa, o en su defecto el denominado Flipped Classroom, es una de las metodologías educativas que más revuelo está causando en nuestras épocas, aun cuando sus orígenes datan en 1998, desde que los profesores de química Jonathan Bergmann and Aaron Sams la llevaran a la práctica por primera vez en las aulas del instituto Woodland Park High School, en Woodland Park, Colorado, Estados Unidos.

Este nuevo modelo de enseñanza, propone darle la vuelta a la clase, de modo que los alumnos adquieran los conceptos teóricos en casa u otros escenarios foráneos al entorno de aprendizaje (sea éste físico o virtual), con el fin de entretejer sus saberes previos, argumentaciones, ejemplificaciones, entre otros procesos de orden cognitivo conforme a la situación de aprendizaje, mediante la visualización de videos explicativos, una presentación o cualquier otro recurso que induzca de apertura a la aproximación a la realidad estudiada; y después, en clase, resuelven sus dudas y trabajan de forma individual y colaborativa a razón de lograr sus propios objetivos o fines formativos. Es preciso resaltar que, si se quiere innovar y llevar a la práctica esta metodología desde la educación virtual, el profesor-tutor dispondrá de algunas herramientas que sirven para configurar la clase al revés, otorgándole protagonismo al estudiante, maximizando su zona de desarrollo y aproximándoles a un horizonte descubierto por ellos mismos, donde intervienen diversos criterios que se presentan en el siguiente *Gráfico 1.*, tales como:

Gráfico 1. Modelo de enseñanza debe considerar. Una serie de criterios:



NOTA: Adaptada Moreta-Herrera, R., López-Calle, C., Gordón-Villalba, P., Ortíz-Ochoa, W., & Gaibor-González, I. (2018), por el autor 2023.

Por lo tanto, Santiago (2013) en el site www.theflippedclassroom.es, explica que esta metodología es mucho más que la edición y distribución de contenidos. Se trata de un enfoque integral que combina la instrucción directa con métodos constructivistas, el incremento de compromiso e implicación de los estudiantes con el contenido del curso y mejorar su comprensión conceptual. Se trata de un enfoque integral que, cuando se aplica con éxito, apoyará todas las fases de un ciclo de aprendizaje.

1.8 Ideas principales del Aprendizaje

Se puede destacar entre las opiniones del grupo de investigación ciertas ideas fundamentales del aprendizaje invertido, tales como lo son:

- Permitir a los docentes dedicar más tiempo a la atención a la diversidad.
- Es una oportunidad para que el profesorado pueda compartir información y conocimiento entre sí, con el alumnado, las familias y la comunidad.
- Proporciona al alumnado la posibilidad de volver a acceder a los mejores contenidos generados o facilitados por sus profesores.
- Crea un ambiente de aprendizaje colaborativo en el aula.
- Involucra a las familias desde el inicio del proceso de aprendizaje.
- El aprendizaje inverso conocido en su terminología del idioma inglés como flipped learning permite que los estudiantes trabajen los contenidos de manera autónoma y que tengan un conocimiento previo de las temáticas que se abordarán en la clase, para de esa forma poder hacer preguntas de las dudas tanto a su docente como también al grupo de estudiantes. Para lo cual utilizan recursos digitales o impresos facilitados por el docente de la asignatura.
- Permite que el estudiante se prepare con antelación y que el docente pueda optimizar el tiempo de la clase para resolver dudas e inquietudes de los estudiantes.

1.9 Características identificadas

Chaves Barquero (2019) define al aprendizaje invertido como un “enfoque pedagógico que promueve invertir el tiempo de aula en el desarrollo de proyectos, poniendo en práctica las habilidades del siglo XXI y una atención más personalizada en el proceso de enseñanza y aprendizaje” (p. 42). Es así como el aprendizaje invertido se posiciona como una forma de cambiar

las prácticas educativas tradicionales, con el fin de crear nuevos espacios y formas de desarrollar el proceso de enseñanza aprendizaje.

En contraposición con el método tradicional el Instituto Tecnológico de Monterrey (2014) afirma con relación al aula invertida:

... da un giro a dicho método, mejorando la experiencia en el aula al impartir la instrucción directa fuera del tiempo de clase –generalmente– a través de videos. Esto libera tiempo para realizar actividades de aprendizaje más significativas tales como: discusiones, ejercicios, laboratorios, proyectos, entre otras, y también, para propiciar la colaboración entre los propios estudiantes. (p. 4)

Cabe destacar que el aula invertida se relaciona directamente con las TIC, ya que es gracias a esta virtualidad que se amplían los espacios y tiempos de aprendizaje. De acuerdo con Zainuddin & Halili (2016) estas TICs tiene la potencialidad de proveer de un acceso rápido a la información mediante dispositivos tecnológicos con acceso a internet, lo que es fundamental para la implementación del aula invertida, ya que, en este modelo, es fundamental utilizar una diversidad de herramientas y plataformas que propicien el intercambio de información dentro y fuera del salón de clase.

Es importante reconocer que la era digital ha ampliado de manera exponencial el acceso a la información. En internet se puede encontrar una infinidad de contenido, entre los que destacan videos, artículos, audios, libros, canciones y demás productos que puedan ser leídos, comprendidos y compartidos por el docente con los estudiantes (Chaves Barquero, 2019). Este conjunto de recursos propicia un aprendizaje fuera del aula de clase, dando espacio a que durante la clase se implementen nuevas prácticas educativas que permitan a los estudiantes desarrollar sus capacidades de reflexión, crítica y evaluación de los contenidos.

Una de las mayores bondades del aula invertida es que al implementarla se pueden abarcar todos los niveles de la dimensión cognitiva de la Taxonomía revisada de Bloom:

- Recordar: Recuperar información previamente estudiada.
- Comprender: Entender información y ser capaz de explicarla.
- Aplicar: Implementar lo aprendido en diversas situaciones.
- Analizar: Examinar la información descomponiendo sus partes.
- Evaluar: Emitir juicios con base en criterios establecidos.
- Crear: Imaginar, diseñar, planear algo novedoso a partir de lo aprendido. (Bancayán, 2013)

Es importante mencionar que las actividades que se realizan fuera del aula, son las de menor nivel en la Taxonomía revisada de Bloom (recordar, comprender), mientras que aquellas que requieren de mayor esfuerzo cognitivo se pueden realizar en la sala de clases con la orientación del profesor.

1.10 Autores más representativos

Los grandes propagadores de la metodología aprendizaje invertido son los profesores norteamericanos Scorian, E. E., & Vernet, M. (2018). Estos dos profesores de Química preocupados porque sus estudiantes perdían muchos días de clases por diversas causas, empezaron a grabar en video sus clases y demostraciones y capturaron sus diapositivas digitales con anotaciones. Luego, subían el material al entonces reciente sitio YouTube, para que sus estudiantes pudieran acceder a él cuándo y dónde quisieran. Lo que revolucionó debido a que propone dar la vuelta a lo que se venía haciendo hasta ahora, poniendo en duda al sistema educativo clásico. Tratándose de un sistema rompiendo proponiendo que los alumnos estudien y preparen las lecciones fuera de clase, accediendo en casa a los contenidos de las asignaturas para que,

posteriormente, sea en el aula donde hagan los deberes, interactúen y realicen actividades más participativas, analizar ideas, debates, trabajos en grupo, entre otros.

Otro de los autores más representativos es Salman Kahn, quien presentó en 2011 una charla TED denominada “Usemos el video para reinventar la educación”. Esta forma de reinventar el proceso educativo parte de videos educativos de diferentes temáticas colocados en una plataforma digital en la que todos pueden aprender (Kahn, 2011). En esencia, estos videos son una clase, por lo que los docentes los utilizaban para invertir sus clases, es decir los videos son asignados como deberes o tareas, y lo que tradicionalmente era asignado como deber es lo que los estudiantes hacen en el salón.

Adicionalmente, Eric Mazur, se consolida también como un referente del aprendizaje invertido, tomando en cuenta su experticia en innovación, investigación y experimentación, ya que fue él quien ideó un método con la finalidad de que sus estudiantes asistan a clase en casa e hicieran tarea en el aula acompañados por el docente. Esto altera completamente la dinámica del aula tradicional, alterando el proceso de transmisión de conocimiento en clase.

1.11 Propuesta del equipo sobre su importancia en los momentos actuales

En el 2012 se aplicó un caso de estudio en Clintondale High School, fue el primer colegio estadounidense en realizar una transformación radical de aula tradicional al aprendizaje invertido, debido a que se encontraba en el ranking de los peores centros. Sus resultados fueron tan drásticos que disminuyó el fracaso escolar en todas las áreas al aplicar el aprendizaje invertido. Estos indicadores finales proyectaron que independientemente de la etapa educativa a la que nos enfoquemos, a la hora de introducir el Flipped Classroom en el aula, la planificación es primordial. Una planificación que debe considerar las particularidades de cada etapa, así como los recursos de los que disponemos.

Por otra parte, el Tecnológico de Monterrey ha implementado el aprendizaje invertido de manera muy importante. Se señala que al menos 72 docentes de la institución han aplicado el modelo, lo que ha impactado a aproximadamente 6000 estudiantes. Entre algunas de las experiencias compartidas por estos docentes destacan la de (David Peña, 2014a), que después de implementar en la clase Relación Humana de tercer semestre indica:

Ayuda a construir un aprendizaje de forma distinta. Los alumnos, al ver los videos en casa, llegan al salón de clase con conocimientos previos por lo que el nivel de trabajo y discusión es más elevado; los alumnos se hacen más participativos y no solo receptores. (p. 11)

Por otra parte (Gilberto Huesta 2014b), docente de la materia Fundamentos de programación resume su experiencia en primer semestre:

El esfuerzo y el tiempo dedicado por el profesor al realizar videos es mayor que en el método tradicional, pero es recompensado en la implementación porque tiene más tiempo para realizar ejercicios retadores y significativos. Además, los mismos estudiantes indican que desarrollan habilidades pragmáticas y de autogestión. Cabe destacar que en el análisis de datos de las pruebas, los resultados muestran que las ganancias de aprendizaje de una clase tradicional y de una con Aprendizaje invertido son semejantes, lo que puede indicar que las dos son similarmente efectivas. (p. 11)

Por lo tanto, esta investigación se fundamenta para la propuesta en la aplicación de modelos teóricos que permiten organizar o planificar el proceso de enseñanza y aprendizaje en entornos virtuales. Considerando como paradigmas de diseño instruccional, tales como; el Diseño Instruccional Basado en Problemas (DIBP), que se enfoca en el aprendizaje a través de la resolución de problemas auténticos y significativos. El énfasis se coloca en el desarrollo de habilidades como la resolución de problemas, trabajo en equipo y pensamiento crítico. Por otro

lado, el Diseño Instruccional Basado en Proyectos (DIBPRO), que se centra en el aprendizaje a través de proyectos significativos y auténticos, destacando habilidades como la colaboración, comunicación, resolución de problemas y pensamiento crítico.

Como señala Sánchez-Elvira Paniagua, A., Vázquez Cano, E., López Meneses, E., & Flores García, E. (2018), el diseño instruccional se fundamenta en teorías del aprendizaje como el constructivismo, que busca que el estudiante sea el constructor activo de su propio conocimiento. En el diseño instruccional con metodologías activas, se busca que el estudiante sea el protagonista de su propio aprendizaje, fomentando la participación activa, el trabajo en equipo y la reflexión sobre el proceso de aprendizaje.

Es importante reconocer cada una de las experiencias de docentes que han aplicado el aprendizaje invertido, y es importante recalcar que tiene un campo muy amplio de acción, por lo que se puede encontrar docentes de arte contemporáneo, fundamentos de la programación, geopolítica, ingeniería, alemán, entre otras. Esto da una muestra de la diversidad de aplicaciones que tiene en aprendizaje invertido y los diferentes campos del conocimiento en los que ha demostrado una respuesta favorable mediante su aplicación.

Las metodologías activas son ese conjunto de enfoques pedagógicos que buscan la participación activa de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje. Algunas de las metodologías activas más importantes que pueden ser consideradas para mejorar la aplicación del diseño instruccional en el Instituto Superior Tecnológico Particular Sudamericano son el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), el Aprendizaje Cooperativo y el Aprendizaje Colaborativo. Estas metodologías se centran en la participación activa del estudiante en la construcción de su propio conocimiento, el trabajo en equipo, la resolución de problemas, la comunicación efectiva y el pensamiento crítico.

Como tutor y con base en la experiencia en el diseño instruccional con metodologías activas para la enseñanza y aprendizaje virtual en la educación superior, es importante hablar sobre las competencias digitales docentes y su relevancia en este ámbito. Las competencias digitales docentes se refieren a la capacidad de los profesores para utilizar de manera efectiva las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En la actualidad, estas competencias se consideran fundamentales para el desempeño docente en la educación superior, ya que permiten a los profesores innovar en sus prácticas pedagógicas y adaptarse a las necesidades de los estudiantes digitales.

Según Rodríguez-Gómez & Cabero- Almenara (2016), las competencias digitales docentes pueden dividirse en tres categorías: técnicas, didácticas y pedagógicas. Las competencias técnicas se refieren al conocimiento y uso de las herramientas tecnológicas, como el manejo de plataformas virtuales y la creación de materiales digitales. Las competencias didácticas se centran en el diseño y desarrollo de estrategias de enseñanza y aprendizaje que integren las TIC de manera efectiva en el proceso educativo. Por último, las competencias pedagógicas se relacionan con la capacidad de los profesores para guiar y motivar a los estudiantes en su aprendizaje, y para evaluar el impacto de las tecnologías en el proceso educativo.

En esta tesis de maestría titulada Diseño Instruccional con Metodologías Activas para la Enseñanza y Aprendizaje Virtual en el Instituto Superior Tecnológico Particular Sudamericano, se reconoce la importancia de las competencias digitales docentes en el diseño y desarrollo de estrategias de enseñanza y aprendizaje efectivas en el entorno virtual. En este sentido, se considera que los profesores deben desarrollar competencias técnicas en el uso de plataformas virtuales, herramientas de comunicación y creación de materiales digitales, así como competencias

didácticas para diseñar estrategias de aprendizaje activo que integren las TIC de manera efectiva en el proceso educativo.

Por otro lado, el desarrollo de competencias digitales docentes en la educación superior también está relacionado con la formación y actualización constante de los profesores en el uso de las TIC. Según García-Valcárcel et al., (2017), la formación en competencias digitales docentes debe ser un proceso continuo que permita a los profesores adaptarse a los cambios constantes en el ámbito tecnológico y educativo. Además, esta formación debe estar orientada a desarrollar habilidades y conocimientos específicos que permitan a los profesores integrar las TIC de manera efectiva en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Por lo tanto, las competencias digitales docentes son fundamentales en el diseño y desarrollo de estrategias de enseñanza-aprendizaje efectivas en la educación superior. Los profesores deben desarrollar competencias técnicas, didácticas y pedagógicas que les permitan integrar las TIC de manera efectiva en el proceso educativo, así como deben recibir una formación y actualización constante en el uso de estas tecnologías.

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

FUNDAMENTOS METODOLÓGICOS DE LAS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS EN EL INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO PARTICULAR SUDAMERICANO

El presente capítulo tiene como propósito exponer el conjunto de procesos e instrumentos para llevar a cabo el presente estudio y recopilar datos sobre la utilización de una guía de diseño instruccional, que se desarrolló con base en metodologías activas de entornos ecológicos virtuales de aprendizaje. Es decir, se expresan los procedimientos realizados en correspondencia con los objetivos planteados, mediante la aplicación de métodos, técnicas e instrumentos y los fundamentos metodológicos implicados en este estudio. Para ello a continuación se presenta la metodología de trabajo que permite interpretar los resultados obtenidos de la ejecución de recursos digitales en el Instituto Superior Tecnológico Particular Sudamericano, en este sentido, resultó de gran valor el desarrollo esquematizado de intervención directa en el campo de estudio.

2.1 Marco Metodológico

La metodología de la investigación es el método que se utiliza para resolver un problema de investigación mediante la recopilación de datos utilizando diversas técnicas, utilizados con objeto de cumplir un propósito previamente planteado; permitiendo el análisis e interpretación de resultados y sacando conclusiones sobre los datos de la investigación. En esencia, es una secuencia de pasos, técnicas que responden a su vez a una problemática que es objeto de estudio.

En el presente capítulo se especifican: paradigmas y/o enfoques, así como el tipo de investigación y sus fases, los métodos que va a ser utilizados en la presente investigación, además de las técnicas e instrumentos aplicados a los sujetos objeto de estudio del ITS, en respuesta tanto

a la problemática identificada como a sus objetivos. De igual forma, se detallará la unidad de análisis o población muestra, la operacionalización de las categorías y el procedimiento de recopilación de información.

2.2 Paradigma

El paradigma es un modelo de investigación que permite al investigador ubicarse en un contexto real, interpretar una realidad determinada para así dar solución a los problemas que surjan en el ámbito científico. En relación al tipo de paradigma que se espera sea empleado en esta investigación será el paradigma socio crítico.

De acuerdo con Loza, R., Mamani, J., Mariaca, J., & Yanqui, F. (2020) el paradigma socio crítico busca transformar la realidad mediante la búsqueda del conocimiento, considerando además la ideología y la autocrítica. En este orden de ideas, este paradigma requiere de la reflexión y acción constante del investigador con el fin de lograr la transformación social de la realidad investigada.

Por su parte, Vera y Jara (2018) en este tipo de paradigma las personas no solo deben comprender la realidad sino también deben buscar soluciones a los problemas de dicha realidad. En el presente estudio, se espera a partir de la realidad detectada transformar la misma mediante la elaboración de un diseño instruccional con metodologías activas para la enseñanza y aprendizaje virtual del Instituto Superior Tecnológico Particular Sudamericano.

2.2.1 Enfoque Cualitativo

Vera (2020), refiere acerca de la investigación cualitativa, “es aquella donde se estudia la calidad de las actividades, relaciones, asuntos, medios, materiales o instrumentos en una determinada situación o problema” (p.1).

De acuerdo con el objetivo del presente trabajo que consiste en elaborar un diseño instruccional con metodologías activas para la enseñanza y aprendizaje virtual del Instituto Superior Tecnológico Particular Sudamericano, se recurrió al enfoque cualitativo puesto que responde a las necesidades que se plantean en la investigación. Además entre las ventajas de este enfoque se puede señalar que, dentro del ámbito educativo el objetivo de la investigación es profundizar sobre temáticas que ya han sido investigadas desde el punto de vista subjetivo y objetivo, para buscar transformaciones partiendo de estudios ya realizados en los que se puede apoyar, por otro parte las investigaciones cualitativas necesitan en su desarrollo el trabajo de campo, con el fin de conocer el contexto social, cultural, emocional que están presentes en las cualidades de las unidades con la finalidad de ir reflexionando y construyendo conocimientos.

Según Arias (2004), la investigación de campo “consiste en la recolección de datos directamente de la realidad donde ocurren los hechos, sin manipular o controlar variables algunas”. (p. 94). En este sentido, lo que se pretende en este trabajo con la aplicación de la investigación de campo es alcanzar conocimientos de una realidad social, para lo cual es necesario tener previo conocimiento de algunos antecedentes históricos referentes a este tema, a su vez es necesario proveer que técnicas e instrumentos vamos a utilizar.

En este orden de ideas, en el diseño de la investigación Cualitativa se hace necesario el contacto directo del investigador en la participación de la investigación, es decir, el investigador se convierte en un actor más del proceso investigativo, desde su mismo contexto natural. Asimismo, según Everton, Green, (citada por Peña 2005) en la investigación cualitativa una de las técnicas muy utilizada es la observación, el cual se emplea como estrategia para obtener la información y representar aspectos de la realidad. Por las consideraciones anteriores se hace

necesario la aplicación de la observación que permitirá dar respuesta a preguntas generadas en este trabajo.

2.3 Tipo de investigación

El tipo de investigación depende del nivel de profundidad del estudio, así como de los objetivos planteados. En atención la aplicación de la metodología se ha considerado la investigación acción, que involucra la participación de todos los autores, quienes interactúan en las diferentes fases del proceso investigativo.

Según Guevara, Verdesoto y Castro (2020) la investigación acción parte de un diagnóstico inicial como acercamiento al objeto de estudio, mediante la consulta a diversos sujetos sociales en búsqueda de sus apreciaciones y opiniones sobre una problemática sujeta a cambios. Como expresan los referidos autores, en la investigación acción existe una forma peculiar de abordar el objeto de estudio, destacándose dentro de la misma las siguientes características:

- Cíclica; suele ser recursiva debido a la repetición de pasos en secuencia similar.
- Participativa: los actores sociales no solo resultan ser beneficiarios, sino además son investigadores al aportar hallazgos, soluciones y propuestas.
- Cualitativa: trata más con la descripción mediante el empleo de palabras que con los números.
- Reflexiva: la crítica y la reflexión sobre el proceso es relevante en cada etapa de este tipo de investigación (Guevara, Verdesoto, & Castro, 2020).

De acuerdo con lo anteriormente planteado, se debe destacar que en la presente investigación se partió de un problema detectado en conjunto con los actores sociales en cuanto al empleo de las metodologías activas para la enseñanza. En tal sentido, se procederá a elaborar un diseño instruccional que permita solventar dicha problemática.

2.4 Métodos

Los métodos dentro del ámbito investigativo hacen referencia a los procedimientos empleados dentro de un estudio con el fin de lograr los resultados esperados y objetivos planteados. A continuación, se muestran los métodos que se emplearán en esta investigación a nivel teórico y a nivel empírico.

2.4.1 Nivel Teórico

El método inductivo parte de premisas particulares para llegar a conclusiones generales. Al respecto, (Molano, M., Valencia, A. & Apraez, M. (2021) plantean que en este tipo de método el investigador parte de supuestos los cuales sirven de guía en la investigación, para posterior a la recolección de datos realizar generalizaciones.

2.4.2 Nivel Empírico

La presente investigación considerará el método de observación, ya que se partirá de la realidad observada para reflexionar sobre la misma y plantear las respectivas soluciones al respecto. De acuerdo con Guevara, Verdesoto y Castro (2020) mide las características de los objetos a observar en su ambiente natural.

CAPÍTULO III

PROPUESTA

DISEÑO INTRUCCIONAL CON METODOLOGIAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE VIRTUAL EN EL INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO PARTICULAR SUDAMERICANO

En este capítulo se desarrolla el diseño instruccional para el mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje, que incluye la fundamentación teórica, los objetivos y las fases del diseño, que son importantes para el desarrollo de la investigación. La elaboración del diseño instruccional busca que los docentes dispongan de diversas herramientas para apoyar al logro de los resultados de aprendizaje por parte de los estudiantes.

En este sentido, el Diseño Instruccional es una herramienta completa que permite el fortalecimiento del proceso de enseñanza y aprendizaje con la metodología activa, los recursos y las estrategias necesarias tanto para estudiantes como profesores.

3.1 Fundamentos teóricos – metodológicos

Esta investigación es de gran relevancia ya que mejorara el proceso de enseñanza y aprendizaje a través de la elaboración de un diseño instrucción la cual surge ante el hecho de que muchos docentes deben actualizarse y ayudarse con estrategias novedosas ya que se vive en un mudo que cambia vertiginosamente y los estudiantes de hoy día suelen ser muy activos y requieren estar en vanguardia.

Cabe destacar que cuando se habla de diseño instruccional se habla de soluciones a problemas educativos, donde se facilita todos los procesos. Esta investigación se fundamenta en la el método de Modelo de Dick y Carey quienes plantea que los docentes deben tener claro las

metas, lo que quiere que el alumno logre en cuanto al rendimiento, además de establecer las debilidades y fortalezas de los estudiantes y partir de allí para comenzar el proceso de enseñanza, considerando los procedimientos y objetivos que se desean lograr.

Desde un punto de vista del estudiante se debe tomar en cuenta las habilidades y destrezas de los estudiantes como habilidades comunicativas y actuaciones verbales. Es importante resaltar que se debe tomar en cuenta con cuales materiales se debe trabajar en función de las necesidades de los estudiantes, la evaluación debe ser tanto sumativa como formativa ya que ambas forman parte de un engranaje necesario.

El diseño instruccional se realiza con la finalidad de hacer de la clase una actividad más organizada y estratégica donde los educandos aprendan un contenido de forma amena, divertida y sea más fácil de entender donde el profesor logre un aprendizaje significativo. De ahí la necesidad de crear un diseño instruccional para con metodologías activas para la enseñanza y aprendizaje virtual en el ITS, ya que hoy día aún existen institutos que tienen la modalidad a distancia por lo que esta investigación ayudara que muchos profesionales tengan a la mano una ayuda que los instruyera en programación de acciones o actividades en el aula virtual de manera que exista una mejor actitud ante la educación virtual.

3.1.2 Objetivos

- Proporcionar al profesor de herramientas con metodologías activas, recursos y estrategias para fortalecer la enseñanza y aprendizaje virtual del ITS.
- Diseñar un andamiaje y definir métodos instruccionales para la enseñanza y aprendizaje virtual.
- Implementar la propuesta en los ambientes virtuales de aprendizaje del Instituto Superior Tecnológico Particular Sudamericano.

3.1.3 Caracterización

El diseño instruccional es una herramienta que contiene una serie de metodologías que ayudaran a crear espacios de vanguardia y de preparación al docente de manera tal que las clases sean innovadoras y muy divertidas ya que surgen de las necesidades de los estudiantes. Esto considera que el conocimiento se construye a partir de experiencias y de aprendizaje significativo. Siendo este último un proceso activo donde todos participan y evolucionan según lo que van aprendiendo.

El estudiante es un ente de su propio aprendizaje por lo tanto a diferencia de años anteriores el educando puede opinar y cuestionar lo que está aprendiendo e investigar de forma individual y separado de su aula. Por otra parte, esta investigación se considera innovadora ya que propone estrategias que no han sido utilizadas anteriormente y que forma en la institución lo que constituye algo positivo y constructivo. Por consiguiente, es flexible ya que puede variar según las necesidades e intereses de los estudiantes y de los docentes y puede cambiar.

3.1.4 Requisitos

Para la efectiva implementación del Diseño Instruccional, se pretende contar con todo el personal tanto directivo como docente del ITS, de un espacio donde exista comunicación con los estudiantes, internet y equipos para las clases virtuales. Los docentes serán pieza clave ya que ellos ayudarán a observar las necesidades de los estudiantes y a su vez nos darán sus inquietudes, opiniones y puntos de vistas acerca de algunas metodologías.

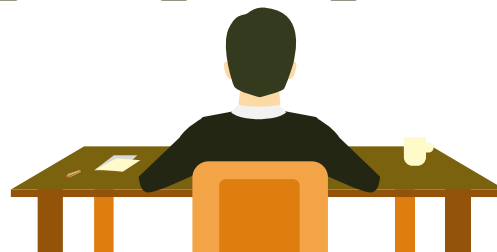
3.2 Concepción y Estructura de la Propuesta

Este diseño instruccional ha sido creado tomando en cuenta una serie de pasos que ayudara a desglosar para mejor comprensión y a su vez para simplificar tomando en cuenta los objetivos

y completar la investigación. Este trabajo considera el enfoque sistémico estructural funcional donde existe una continuación de instrucciones para la construcción de conocimiento.

La estructuración implica una planificación detallada, por lo tanto, en este apartado se presentará un esquema que permitirá organizar o secuenciar los contenidos, así como actividades de enseñanza de forma coherente y efectiva. En primer lugar, se realizará el diagnóstico/análisis de las necesidades educativas, posteriormente se procederá a establecer la propuesta y planificación de las actividades de enseñanza, para luego pasar a su ejecución, monitoreo y control como se muestra en el siguiente *Gráfico 2*.

Gráfico 2. ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA
Se muestran las cuatro fases de esta propuesta:



3.2.1 Estructuración del diseño instruccional con metodologías activas para la enseñanza y aprendizaje virtual.

El diagnóstico es una fase crucial en el proceso de diseño instruccional con metodologías activas para la enseñanza y aprendizaje virtual. En este sentido, se realiza una evaluación detallada de los recursos y las necesidades de la institución, así como los estudiantes y las expectativas de aprendizaje. El diagnóstico permite identificar las fortalezas y debilidades del proceso educativo, para determinar las estrategias y metodologías activas más apropiadas que permitan una mejora de la calidad del aprendizaje virtual. En este contexto, es fundamental el diagnóstico riguroso y detallado como se presenta, para diseñar un modelo instruccional adecuado y efectivo.

3.2.1.1. Diagnóstico

A continuación, en la *Tabla 5* se presentan los motivos de deserción académica de los estudiantes del Instituto Superior Tecnológico Particular Sudamericano, periodo lectivo septiembre 2020 – febrero 2021, el cual es una de las razones por la que se propone un diseño para aula virtual, así los estudiantes podrán acceder a las clases desde cualquier parte disminuyendo así la deserción escolar creando esta alternativa tanto eficiente como eficaz. Capacitando a los docentes para así desarrollar clases innovadoras tomando en cuenta los intereses y necesidades de los alumnos.

Tabla 5. INFORME DE ALUMNOS RETIRADOS PERIODO LECTIVO SEPTIEMBRE 2020 – FEBRERO 2021

Se evidencian porcentajes de matriculados y retirados por carrera:

ALUMNOS MATRICULADOS Y RETIRADOS POR CARRERA				
Carreras	Número de alumnos	Porcentaje	Número de estudiantes retirados	Porcentaje
Gastronomía	137	20%	12	8,76%
Diseño Gráfico	207	30%	5	2,42%
Turismo	75	11%	2	2,67%

Desarrollo de Software	136	20%	10	7,35%
Marketing	133	19%	7	5,26%
TOTAL	688	100%	36	5,23%

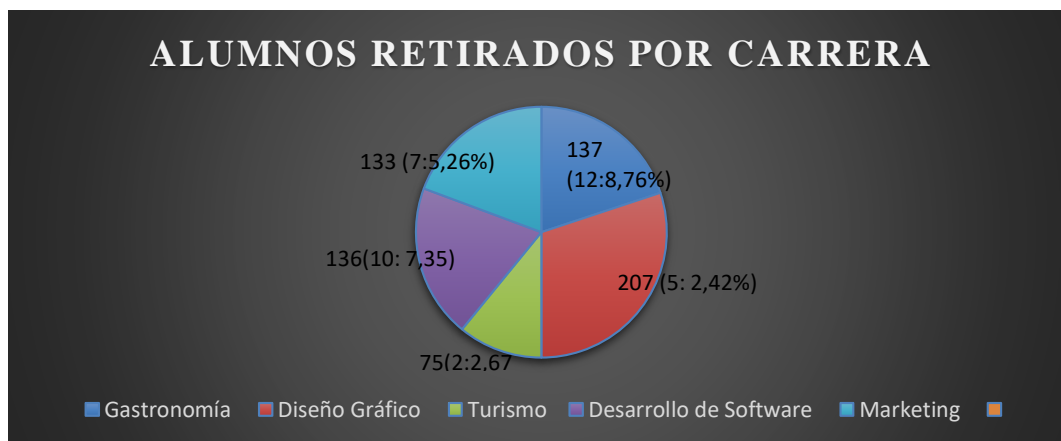
NOTA: Informe obtenido por el Departamento de Bienestar Estudiantil y adaptado por el Departamento de Educación Continua 2021

De los 688 (100%) estudiantes matriculados en el periodo lectivo septiembre 2020 – febrero 2021, 137 (20%) pertenecen a la Carrera de Gastronomía, 207 (30%) a la Carrera de Diseño Gráfico, 75 (11%) a la Carrera de Turismo, 136 (20%) a la Carrera de Desarrollo de Software y 133 (19%) a la Carrera de Marketing. Por lo cual, de los 688 (100%) estudiantes matriculados, desertaron sus estudios 36(5,23%) alumnos.

Un resultado importante obtenido en la investigación fue la identificación de los porcentajes de alumnos retirados por carrera. El siguiente gráfico muestra claramente estas cifras, lo que permite visualizar la situación de cada carrera en relación con la tasa de deserción. La información obtenida puede ser de gran utilidad para tomar medidas y desarrollar estrategias específicas para disminuir el abandono escolar en cada carrera.

Gráfico 3. INFORME DE ALUMNOS RETIRADOS PERIODO LECTIVO SEPTIEMBRE 2020 – FEBRERO 2021

Se evidencia porcentajes de retirados por carrera:



NOTA: Informe obtenido por el Departamento de Bienestar Estudiantil y adaptado por el Departamento de Educación Continua 2021

Este conjunto de datos proporciona información sobre la tasa de abandono de estudiantes en varias carreras del ITS. En general, se puede ver que la tasa de abandono es relativa en cada carrera, pero varía considerablemente entre ellas. De los 137 (100%) estudiantes matriculados en la Carrera de Gastronomía, desertaron sus estudios 12 (8,76%) alumnos, de los 207 (100%) estudiantes matriculados en la Carrera de Diseño Gráfico, desertaron sus estudios 5 (2,42%), de los 75 (100%) estudiantes matriculados en la Carrera de Turismo, desertaron sus estudios 2 (2,67%), de los 136 (100%) estudiantes matriculados en la Carrera de Desarrollo de Software se retiraron 10 (7,35%) y de los 133 (100%) estudiantes matriculados en la Carrera de Marketing, se retiraron 7 (5,26%) alumnos.

Claramente, la tasa de deserción de estudiantes en cada carrera puede estar influenciada por una variedad de factores, como lo tecnológico, académico, económico, personal, laboral, de salud, así como la satisfacción de los estudiantes, entre otras, como se presenta en la *Tabla 6*. Por lo tanto, es importante el análisis minucioso de las posibles razones detrás de las tasas de abandono de los estudiantes en cada carrera y trabajen para abordar los problemas subyacentes para mejorar la retención y el éxito de los estudiantes.

Tabla 6. INFORME DE MOTIVOS DE DESERCIÓN

Se evidencian porcentajes por cada factor:

MOTIVOS DE DESERCIÓN ACADÉMICA		
Motivos	Número de alumnos	Porcentaje
Tecnológicos	2	6%
Académicos	9	25%
Económicos	7	19%
Personales	7	19%
Laborales	4	11%
Salud	1	3%
No especifica motivos de retiro	6	17%

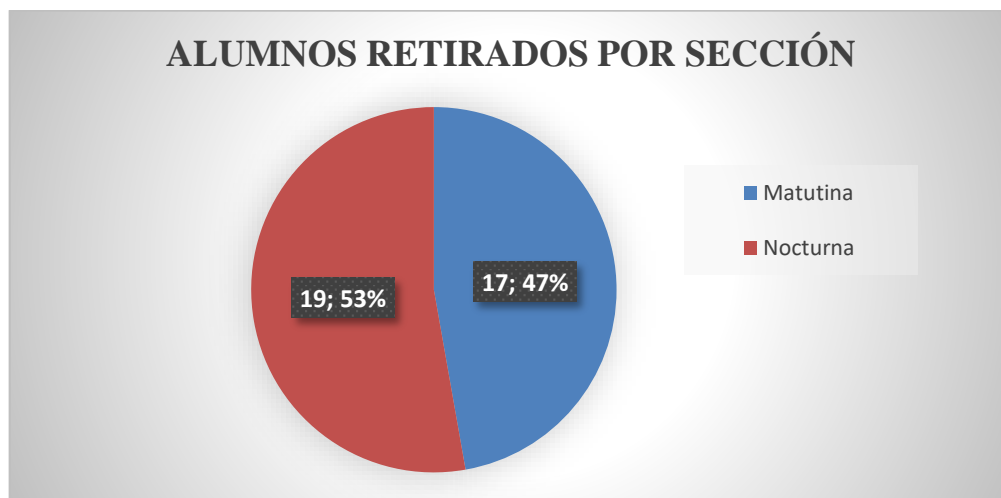
TOTAL	36	100%
--------------	----	------

NOTA: Informe obtenido por el Departamento de Bienestar Estudiantil y adaptado por el Departamento de Educación Continua 2021.

La deserción estudiantil es un tema importante en la educación superior, que puede tener un impacto significativo en el éxito académico y profesional de los estudiantes. De los cuales 36 alumnos retirados, que representan el 100%, se encontró que 2 (6%) abandonaron sus estudios por cuestiones tecnológicas, 9 (25%) por razones académicas, siendo las siguientes; cambio de carrera o desagrado de la modalidad de estudios en línea, 7 (19%) por situaciones económicas, 7 (19%) por cuestiones personales, 4 (11%) por razones laborales, 1 (3%) por motivos de salud y 6 (17%) no especifican los motivos de su retiro.

En ese mismo contexto, la deserción de estudiantes retirados en cada carrera, se presenta en la sección diurna o nocturna, de modo que en la *Gráfico 4* muestra que:

Gráfico 4. INFORME DE ALUMNOS RETIRADOS POR SECCIÓN
Se evidencian porcentajes por sección:



NOTA: Informe obtenido por el Departamento de Bienestar Estudiantil y adaptado por el Departamento de Educación Continua 2021

De los 36 (100%) alumnos retirados, 17 (47%) corresponden a la sección matutina y 19 (53%) a la sección nocturna.

Así mismo, se presentan por cada de las diversas carreras, los alumnos retirados por niveles, 15 (42%), son del primer nivel, 5 (14%) pertenecen al segundo nivel, 8 (22%) al tercer nivel, 5 (14%) al cuarto nivel, 3(8%) al quinto nivel, como se muestra en la *Tabla 7*.

Tabla 7. INFORME DE ALUMNOS RETIRADOS POR NIVEL

Se evidencian porcentajes retirados:

ALUMNOS RETIRADOS POR NIVELES		
Niveles	Número de alumnos	Porcentaje
1	15	42%
2	5	14%
3	8	22%
4	5	14%
5	3	8%
TOTAL	36	100%

NOTA: Informe obtenido por el Departamento de Bienestar Estudiantil y adaptado por el Departamento de Educación Continua 2021.

De acuerdo a los alumnos retirados por niveles, 15 (42%), son del primer nivel, 5 (14%) pertenecen al segundo nivel, 8 (22%) al tercer nivel, 5 (14%) al cuarto nivel, 3 (8%) al quinto nivel. En comparación, los estudiantes retirados en niveles superiores fueron menos comunes, lo que sugiere que los estudiantes pueden enfrentar mayores desafíos y dificultades en los primeros niveles de su carrera.

Entre tanto, en comparación del periodo académico septiembre 2020 - febrero 2021, al periodo académico marzo - agosto 2021, se muestra disminución de matriculados, como se demuestra en la siguiente *Tabla 8*, muestra que se considera de estudiantes de 1ero a 4to nivel de las diferentes carreras.

Tabla 8. INFORME COMPARATIVO EN LOS PERIODOS SEPTIEMBRE 2020 – FEBRERO 2021, ACADÉMICO MARZO - AGOSTO 2021

Se muestran comparaciones entre periodos:

Carreras	Alumnos matriculados en el periodo académico septiembre 2020 -febrero 2021	Alumnos matriculados en el periodo académico marzo -agosto 2021
Gastronomía	137	106
Diseño Gráfico	207	215
Turismo	75	49
Análisis de Software	136	104
Marketing	133	96
TOTAL	688	570

NOTA: Informe obtenido por el Departamento de Bienestar Estudiantil y adaptado por el Departamento de Educación Continua 2021.

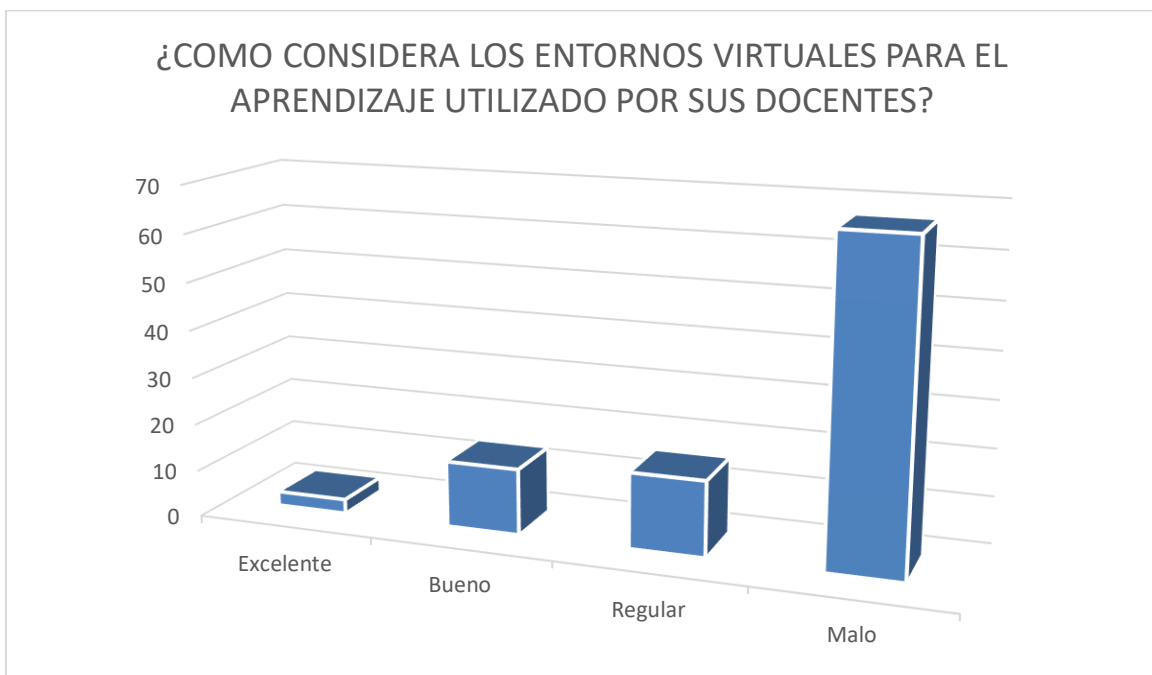
- En el periodo de estudios septiembre 2020- febrero 2021, 137 estudiantes estaban matriculados en la Carrera de Gastronomía, mientras que en el periodo académico (marzo –agosto 2021), se cuenta con 106 alumnos matriculados, es decir 31 estudiantes menos.
- En el periodo de estudios septiembre 2020 –febrero 2021, en la Carrera de Diseño Gráfico estaban matriculados 207, mientras que en el periodo académico actual (marzo –agosto 2021) se cuenta con 215 alumnos, es decir 8 estudiantes más.
- En el periodo de estudios septiembre 2020 – febrero 2021, en la Carrera de Turismo se contaba con 75 estudiantes, mientras que en el periodo académico actual (marzo-agosto 2021), 49 están matriculados, es decir 26 alumnos menos.
- En el periodo septiembre 2020 – febrero 2021, en la Carrera de Desarrollo de Software se contaba con 136 estudiantes, mientras que en el periodo de estudios actual (marzo-agosto 2021), 104 están matriculados, es decir 32 alumnos menos.
- En el periodo de estudios septiembre 2020 – febrero 2021, en la Carrera de Marketing se contaba con 133 estudiantes, mientras que en el periodo académico actual (marzo-agosto 2021), 96 están matriculados, es decir 37 alumnos menos.
- En el periodo de estudios actual existe una falta de 118 estudiantes.

Es importante señalar que la disminución en el número de estudiantes matriculados, por el cambio en la oferta académica de la institución (paso a la virtualidad con la utilización de entornos virtuales de aprendizaje).

Por lo tanto, para verificar y cotejar la información presentada por el Departamento de Educación Continua, se buscó otro enfoque sobre los posibles problemas, considerando e incluyendo al Departamento de Evaluación Institucional, que se encuentra a cargo de recibir las evaluaciones de los estudiantes hacia sus docentes y se percibe con el propósito de conocer como fue percibida la educación virtual durante el periodo de estudios seleccionado, y satisfacción con respecto a las metodologías y herramientas empleadas por los docentes, motivación y desempeño académico, entre otros. Se empleó a los estudiantes del Instituto Superior Tecnológico Particular Sudamericano la encuesta denominada “La educación virtual después del confinamiento”, desde el departamento de Evaluación, obteniendo lo siguiente:

Gráfico 5. RESULTADOS DE ESTUDIANTES

Se evidencian como los estudiantes consideran los entornos virtuales de aprendizaje:



NOTA: Informe obtenido por el Departamento de Evaluación y adaptado por el Departamento de Educación Continua 2021

El instituto cuenta con 691 estudiantes matriculados, sin embargo, el instrumento estaba dirigido a los alumnos que se encuentran cursando desde 1ero hasta 4to nivel de las distintas carreras, siendo un total de 483, pero únicamente participaron 201 alumnos.

De los 201 estudiantes que participaron en la investigación, 32 (16%) refieren que en el periodo de estudio de septiembre 2020 - febrero 2021, su apreciación sobre los entornos virtuales de aprendizaje académico fue Regular, 134 (67%) alumnos indican haber tenido un mal desempeño con las aulas virtuales, 29 (14%) estudiantes señalaron que su desempeño académico con el entorno virtual aplicado por los docentes fue Bueno y 6 (3%) presentaron señalaron que era Excelente.

3.2.1.2. Etapa 1. Propuesta

La propuesta se presenta con la finalidad de que los docentes adquieran las herramientas para la aplicación de metodologías activas para la enseñanza y aprendizaje virtual en el Instituto Superior Tecnológico Particular Sudamericano. Se presenta una descripción de actividades que se utilizarán para el logro de los objetivos de aprendizaje planteados con el desarrollo de habilidades y competencias de la formación profesional de los docentes, que busca mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje, como lo son capacitaciones en docentes de los siguientes programas formativos; Procesos para la Enseñanza Aprendizaje, Formador de Formadores, Fundamentos del Diseño Instruccional, Competencias Blandas, Competencias digitales básicas y Google drive, Formación para docentes E-learning, Aprendizaje avanzado en aulas virtuales con Moodle, Herramientas tecnológicas para el Aula, Formación Práctica Del Entorno Académico con Ofimática Básica e Intermedia.

3.2.1.3. Etapa 2. Ejecución de Capacitaciones

La coordinación de Educación Continua del Instituto Tecnológico Particular Sudamericano como unidad capacitadora tanto del personal administrativo, el cuerpo docente y alumnos de externos a la misma e internos. Para ello se ha llevado a programas con información referente al análisis, mejora institucional y/o requerimientos del Consejo de Educación Superior por fines de acreditación.

La capacitación es toda actividad realizada en una organización respondiendo a sus necesidades, buscando mejorara no solo del conocimiento, habilidades o conductas del cuerpo docente. La capacitación permite evitar la obsolescencia de los conocimientos del personal, que ocurre generalmente entre los empleados más antiguos, si estos no han sido reentrenados. Por ello permite adaptarse a los continuos cambios de la sociedad, Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), así como las diversas demandas del mercado.

Al formar profesionales la institución juega un rol muy importante en esta coordinación al garantizar el nivel de educación, durante toda su vida académica. En estos días no es suficiente que se haya concluido la formación tecnológica o universitaria, por ello la necesidad de actualizarse y participar en programas de capacitación que les permitan mantenerse al día en cuanto a los enfoques educativos, metodológicos y didácticos, a los avances científicos y las tecnologías pedagógicas.

Entre los objetivos de las capacitaciones docentes se encuentran:

- Desarrollar una actitud de compromiso con el mejoramiento cualitativo de la educación.
- Evaluar continuamente la calidad de la oferta académica y el funcionamiento institucional.
- Intercambiar experiencias que contribuyan al mejoramiento de la calidad de vida de los estudiantes y su aprendizaje.

- Utilizar adecuada y creativamente los instrumentos curriculares y materiales de apoyo.
- Cumplir con entusiasmo, eficiencia el rol protagónico como agentes del proceso de transformación educativa.

a. Procesos de Enseñanza Aprendizaje

En convenio con establecido por el área de Vinculación del Instituto Superior Tecnológico Particular Sudamericano, se procedió a realizar un programa formativo, sobre la mejora de sus procesos de enseñanza aprendizaje, con la participación de la PhD. Ledys Lisbeth Jiménez González como coordinadora del departamento de Investigación, impartiendo los siguientes objetivos y contenidos:

Tabla 9. CAPACITACIÓN SOBRE PROCESOS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Información del programa formativo:

OBJETIVOS	CONTENIDOS
Analizar la diversidad de visiones del aprender y el enseñar.	1. Introducción
	2. Distintas formas de enseñar
	3. Dimensiones de la enseñanza
	4. Concepciones psicológicas del Aprendizaje
	5. Didáctica
Identificar las teorías fundamentales de la Didáctica.	6. Elementos fundamentales
	7. Etapas en la acción didáctica
	8. Leyes del proceso de enseñanza- aprendizaje
	9. Los principios metodológicos
Identificar los componentes fundamentales para la planificación del proceso de enseñanza.	10. Planificación del proceso de enseñanza.
	11. Elementos de una programación didáctica.
	12. Innovación didáctica.
	13. Formas de organización del proceso de enseñanza aprendizaje.
	14. Componentes de la preparación de la clase.

NOTA: Programa formativo aplicado desde el Departamento de Educación Continua, con apoyo del Departamento de Investigación y con aprobación del Vicerrectorado. Se presentan las evidencias en anexos.

b. Competencias Blandas

Desde el Departamento de Educación Continua del Instituto Superior Tecnológico Particular Sudamericano, se procedió a realizar un programa formativo, sobre la mejora de las competencias blandas, esperando como resultado formativo al finalizar el programa el reconocer las habilidades blandas esenciales para el éxito en la escuela, el trabajo y la vida. En consecuencia, son necesarias la adquisición de estas, ya que ayudarán a mejorar el trabajo en equipo, siendo capaz de construir una buena relación con sus compañeros y demás personas, así como el ser capaz de evolucionar y adaptarse. Con la participación de la PhD. Mónica Valencia como capacitadora, impartiendo los siguientes objetivos y contenidos:

Tabla 10. CAPACITACIÓN SOBRE LAS COMPETENCIAS BLANDAS

Información del programa formativo:

OBJETIVOS	CONTENIDOS
Desarrollar habilidades de comunicación efectiva.	1. Conceptos básicos de comunicación. 2. Tipos de comunicación. 3. Habilidades de comunicación verbal y no verbal. 4. Escucha activa. 5. Comunicación asertiva.
Fomentar el trabajo en equipo y la colaboración.	6. Concepto de trabajo en equipo. 7. Roles y responsabilidades en un equipo de trabajo. 8. Resolución de conflictos. 9. Técnicas de colaboración y cooperación.
Desarrollar habilidades de liderazgo y toma de decisiones.	10. Conceptos básicos de liderazgo. 11. Estilos de liderazgo. 12. Toma de decisiones. 13. Gestión del tiempo y establecimiento de prioridades.
Desarrollar habilidades para la resolución de problemas y la creatividad.	14. Identificación y análisis de problemas. 15. Técnicas de resolución de problemas. 16. Fomentar la creatividad en la solución de problemas. 17. Pensamiento crítico y analítico. 18. Identificación y gestión emocional.

Desarrollar habilidades para la gestión emocional y el manejo del estrés.	19. Estrategias para el manejo del estrés.
	20. Autoconocimiento y regulación emocional.
	21. Concepto de aprendizaje continuo.
Fomentar el aprendizaje continuo y la adaptabilidad al cambio.	22. Aprender a aprender.
	23. Adaptabilidad al cambio.
	24. Flexibilidad y resiliencia.

NOTA: Programa formativo aplicado desde el Departamento de Educación Continua y con aprobación del Vicerrectorado. Se presentan las evidencias en anexos.

c. Equidad de Género

En conjunto con el área de Psicología del Instituto Superior Tecnológico Particular Sudamericano, se procedió a realizar un programa formativo, sobre igualdad y equidad de género, con la participación de la Psc. Jessenia Heras como encargada del departamento de Bienestar Estudiantil. esperando como resultado formativo una vez concluida la actividad, se abre la posibilidad de luchar contra cualquier tipo de discriminación hacia hombres, mujeres y niños, respetando sus derechos y reconociendo la igualdad de cada persona. partiendo de los siguientes objetivos y contenidos:

Tabla 11. CAPACITACIÓN SOBRE LA EQUIDAD DE GÉNERO

Información del programa formativo:

OBJETIVOS	CONTENIDOS
Sensibilizar sobre la importancia de la equidad de género en la sociedad y en el ámbito laboral.	1. Concepto de equidad de género.
	2. Diferencias entre género y sexo.
	3. Análisis de la desigualdad de género en diferentes ámbitos: social, político y económico.
	4. Rol de los estereotipos de género en la sociedad y su impacto.
Promover la igualdad de oportunidades entre hombres y mujeres en el ámbito laboral y en la toma de decisiones.	5. La discriminación de género en el ámbito laboral.
	6. Leyes y políticas a favor de la igualdad de género en el trabajo.
	7. Herramientas para la promoción de la igualdad de género en la empresa: equidad salarial, acceso a cargos de dirección, etc.
	8. Comunicación inclusiva y no sexista.

<p>Sensibilizar sobre la violencia de género y promover la prevención y atención.</p>	<p>9. Concepto de violencia de género.</p> <hr/> <p>10. Tipos de violencia de género: física, psicológica, económica, etc.</p> <hr/> <p>11. Impacto de la violencia de género en la sociedad y en la vida de las personas.</p> <hr/> <p>12. Herramientas para la prevención y atención de la violencia de género: detección, atención y protección de las víctimas.</p>
<p>Fomentar el diálogo y la reflexión sobre la igualdad de género y la diversidad sexual.</p>	<p>13. Identidad de género y orientación sexual.</p> <hr/> <p>14. La diversidad sexual en la sociedad y en el ámbito laboral.</p> <hr/> <p>15. La discriminación por orientación sexual e identidad de género.</p> <hr/> <p>16. Herramientas para la inclusión de la diversidad sexual: lenguaje inclusivo, políticas y acciones afirmativas, etc.</p>

NOTA: Programa formativo aplicado desde el Departamento de Educación Continua, con apoyo del Departamento de Psicología y con aprobación del Vicerrectorado. Se presentan las evidencias en anexos.

d. Tus Hábitos, tus Valores

Desde el Departamento de Educación Continua del Instituto Superior Tecnológico Particular Sudamericano, se procedió a realizar un programa formativo sobre la equidad de género para involucrar a todos los miembros de la comunidad educativa en la promoción de valores y hábitos positivos para fomentar un comportamiento adecuado, logrando una convivencia satisfactoria. Esto permitirá mejorar tanto el rendimiento académico como las relaciones interpersonales, a través de la práctica de valores humanos sólidos. De esta manera, se busca crear un ambiente propicio para el bienestar de todos los involucrados. Presentándose los siguientes objetivos y contenidos:

Tabla 12. CAPACITACIÓN SOBRE TUS HÁBITOS, TUS VALORES

Información del programa formativo:

OBJETIVOS	CONTENIDOS
Comprender la importancia de los hábitos en la	1. Concepto de hábitos y su relación con los valores.

construcción de valores personales y sociales.	<p>2. Tipos de hábitos: buenos y malos.</p> <hr/> <p>3. La formación de los hábitos: cómo se crean y se modifican.</p> <hr/> <p>4. Hábitos y salud: cómo influyen en el bienestar físico y mental.</p> <hr/> <p>5. Hábitos y productividad: cómo influyen en el desempeño laboral y académico.</p>
Fomentar la reflexión sobre los valores personales y su relación con los hábitos cotidianos.	<p>6. Concepto de valores y su relación con los hábitos.</p> <hr/> <p>7. Tipos de valores: personales y sociales.</p> <hr/> <p>8. La construcción de valores: cómo se forman y evolucionan.</p> <hr/> <p>9. Valores y sociedad: cómo influyen en las relaciones interpersonales y en la convivencia en sociedad.</p> <hr/> <p>10. Valores y toma de decisiones: cómo influyen en la elección de nuestros hábitos cotidianos.</p>
Promover la adopción de hábitos saludables y positivos.	<p>11. Hábitos saludables: alimentación, ejercicio físico, descanso, etc.</p> <hr/> <p>12. Hábitos positivos: empatía, gratitud, tolerancia, perseverancia, etc.</p> <hr/> <p>13. La importancia de la práctica diaria y la constancia en la adopción de hábitos saludables y positivos.</p> <hr/> <p>14. Cómo reforzar y mantener los hábitos saludables y positivos a largo plazo.</p>
Fomentar la reflexión y el diálogo sobre los hábitos y valores con otros participantes.	<p>15. Taller de reflexión y diálogo sobre los hábitos cotidianos y su relación con los valores personales y sociales.</p> <hr/> <p>16. Intercambio de experiencias y buenas prácticas para la adopción de hábitos saludables y positivos.</p> <hr/> <p>17. Diseño de un plan de acción personalizado para la adopción de hábitos saludables y positivos.</p>

NOTA: Programa formativo aplicado desde el Departamento de Educación Continua y con aprobación del Vicerrectorado. Se presentan las evidencias en anexos.

e. Formador de Formadores

El Instituto Superior Tecnológico Particular Sudamericano de la mano con el Grupo System, aplicó un programa formativo dirigido a formadores de formadores, con el objetivo de

mejorar la calidad de la enseñanza para promover un buen ambiente de aprendizaje. El propósito del programa es proporcionar a los formadores las herramientas necesarias para diseñar e implementar metodologías innovadoras en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Se presentarán los objetivos y contenidos que permitirán a los formadores de formadores adquirir habilidades y destrezas para fomentar un ambiente de aprendizaje positivo y motivador:

Tabla 13. CAPACITACIÓN SOBRE FORMADOR DE FORMADORES

Información del programa formativo:

OBJETIVOS	CONTENIDOS
Identificar las habilidades y competencias necesarias para ser un formador de formadores efectivo.	1. Habilidades y competencias del formador de formadores
	2. Características del adulto como aprendiz
	3. Metodologías activas y participativas en la formación
	4. Diseño de estrategias y recursos didácticos
	5. Evaluación de la formación
	6. Retroalimentación y mejora continua
	7. Tendencias y actualizaciones en la formación de formadores
	8. Ética y responsabilidad social en la formación
	9. Aplicación práctica de los conocimientos adquiridos
	10. Presentación y defensa de proyectos formativos
Mejorar la capacidad de los docentes de educación superior para formar a otros docentes de manera efectiva y eficiente mediante el uso de metodologías y recursos adecuados.	11. Fundamentos de la formación de formadores.
	12. Características de los formadores efectivos.
	13. Diseño y desarrollo de programas de formación de formadores.
	14. Metodologías de enseñanza y técnicas de presentación efectiva.
	15. Recursos didácticos y tecnologías educativas.
Incrementar el conocimiento y dominio de las herramientas y estrategias necesarias para la creación	16. Análisis de necesidades de formación.
	17. Diseño de objetivos y competencias.
	18. Estrategias de enseñanza y evaluación de la formación.

de un plan de formación de formadores.

19. Evaluación y seguimiento de los programas de formación.

Potenciar la capacidad de liderazgo y comunicación para una efectiva transmisión del conocimiento.

20. Comunicación efectiva y habilidades de liderazgo.

21. Trabajo en equipo y colaboración.

22. Resolución de conflictos y toma de decisiones.

24. Ética y valores en la formación de formadores.

NOTA: Programa formativo aplicado desde el Departamento de Educación Continua, con apoyo del Grupo System y con aprobación del Vicerrectorado. Se presentan las evidencias en anexos.

f. Fundamentos del Diseño Instruccional

Del mismo modo, con apoyo de la Universidad Técnica particular de Loja (UTPL), se ha empleado un programa formativo sobre los Fundamentos del Diseño Instruccional. El objetivo principal del programa es proporcionar a los profesionales de la educación las habilidades necesarias para diseñar e implementar procesos de enseñanza y aprendizaje efectivos. Los contenidos presentados permitirán a los participantes adquirir conocimientos sobre teorías de aprendizaje, metodologías activas y técnicas para la evaluación del aprendizaje. Esto permitirá a los profesionales de la educación mejorar la calidad de su trabajo. Presentándose los siguientes objetivos y contenidos:

*Tabla 14. CAPACITACIÓN SOBRE FUNDAMENTOS DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL
Información del programa formativo:*

OBJETIVOS	CONTENIDOS
Identificar los principios fundamentales del Diseño Instruccional	1. Introducción al Diseño Instruccional.
	2. Evolución histórica del Diseño Instruccional.
	3. Modelos de Diseño Instruccional.
	4. Principios básicos del Diseño Instruccional.
Aplicar los principios del Diseño Instruccional en la creación de materiales educativos	5. Análisis de necesidades de aprendizaje.
	6. Objetivos de aprendizaje.
	7. Estrategias instruccionales.

	8. Diseño y desarrollo de materiales educativos.
	9. Evaluación y mejora continua.
Comprender la importancia de la evaluación y mejora continua en el Diseño Instruccional	10. Evaluación del Diseño Instruccional.
	11. Indicadores de éxito.
	12. Mejora continua del Diseño Instruccional.
	13. Evaluación del aprendizaje.

NOTA: Programa formativo aplicado desde el Departamento de Educación Continua, con apoyo de Educación Continua de la UTPL y con aprobación del Vicerrectorado. Se presentan las evidencias en anexos.

g. Competencias Digitales Básicas y Google Drive

Desde el Grupo System se ha presentado un curso sobre los Fundamentos de las Competencias Digitales, con el objetivo de proporcionar a los profesionales de la educación las habilidades necesarias para incorporar las tecnologías digitales en sus prácticas educativas. Los contenidos presentados permitirán a los docentes adquirir conocimientos sobre las tendencias actuales en tecnología educativa, herramientas digitales para la creación y distribución de contenidos. Esto permitirá a los docentes del ITS mejorar la calidad de su trabajo y adaptarse a las necesidades del mundo digital en constante evolución. Presentándose los siguientes objetivos y contenidos:

Tabla 15. CAPACITACIÓN SOBRE COMPETENCIAS DIGITALES

Información del programa formativo:

OBJETIVOS	CONTENIDOS
Desarrollar competencias digitales básicas.	1. Introducción a las tecnologías digitales.
	2. Herramientas de ofimática.
	3. Google Drive: introducción y características.
	4. Creación y gestión de documentos en Drive.
	5. Uso de Google Sheets para hojas de cálculo.
	6. Uso de Google Slides para presentaciones.

	7. Colaboración y trabajo en equipo en Drive.
Aprender a utilizar Google Drive.	8. Compartir y gestionar permisos en Drive.
	9. Integración con otras herramientas de Google.
Drive en el ámbito educativo y laboral.	10. Mesa de trabajo colaborativo.

NOTA: Programa formativo aplicado desde el Departamento de Educación Continua, con apoyo del Grupo System y con aprobación del Vicerrectorado. Se presentan las evidencias en anexos.

h. Formación para Docentes E-Learning

En unión con el Grupo System, se realizó un programa formativo de Formación para Docentes E-Learning, con el propósito de dotar a los profesionales de la educación de las habilidades necesarias para diseñar y facilitar procesos de enseñanza-aprendizaje en entornos virtuales. Los objetivos principales del programa son enseñar a los docentes a utilizar herramientas tecnológicas para la enseñanza en línea, así como desarrollar habilidades para la planificación, diseño o evaluación de cursos en línea. Se presentan temáticas sobre metodologías activas y teorías de aprendizaje aplicables al contexto virtual, así como el uso de plataformas virtuales de aprendizaje, además de técnicas de evaluación del aprendizaje en línea. Esto permitirá a los docentes mejorar su capacidad para enseñar de manera efectiva en línea, por consiguiente, los objetivos y contenidos previstos son:

Tabla 16. CAPACITACIÓN SOBRE FORMACIÓN E-LEARNING

Información del programa formativo:

OBJETIVOS	CONTENIDOS
Conocer los conceptos básicos y herramientas necesarias para diseñar, desarrollar y evaluar entornos de aprendizaje en línea.	1. Introducción a la educación en línea.
	2. Diseño instruccional en línea.
	3. Herramientas y tecnologías para el aprendizaje en línea.
	4. Evaluación del aprendizaje en línea.
	5. Modalidades de enseñanza en línea.

Comprender los desafíos y oportunidades de la educación en línea y cómo se diferencian de los enfoques tradicionales de enseñanza y aprendizaje.	6. Rol del profesor y estudiante en entornos virtuales.
	7. Características del aprendizaje en línea.
	8. Estrategias de enseñanza en línea.
	9. Plataformas para el aprendizaje en línea.
Adquirir habilidades para crear y administrar ambientes virtuales de aprendizaje.	10. Diseño y estructuración del curso.
	11. Desarrollo de recursos educativos digitales.
	12. Gestión de la comunicación y la colaboración en línea.
Identificar las mejores prácticas y tendencias actuales en la educación en línea para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.	13. Tendencias actuales en la educación en línea.
	14. Mejores prácticas en el diseño y desarrollo de cursos en línea.
	15. Gestión de la calidad en la educación en línea.
	16. Investigación en educación en línea.

NOTA: Programa formativo aplicado desde el Departamento de Educación Continua, con apoyo del Grupo System y con aprobación del Vicerrectorado. Se presentan las evidencias en anexos.

i. Aprendizaje avanzado en aulas virtuales con Moodle

Desde el Departamento de Educación Continua del Instituto Superior Tecnológico Particular Sudamericano, se ha desarrollado un programa formativo sobre aprendizaje avanzado en aulas virtuales con Moodle. El objetivo principal del programa es proporcionar a los docentes del ITS las habilidades necesarias para diseñar e implementar estrategias de enseñanza efectivas utilizando la plataforma Moodle. Los contenidos presentados permitirán a los docentes adquirir conocimientos sobre la creación de cursos virtuales, el uso de herramientas de comunicación y colaboración, así como la evaluación del aprendizaje en entornos virtuales. Esto les permitirá proporcionar a sus estudiantes una experiencia de aprendizaje más enriquecedora y adaptada a los tiempos actuales. Presentándose los siguientes objetivos y contenidos:

Tabla 17. CAPACITACIÓN SOBRE AULAS VIRTUALES CON MOODLE
Información del programa formativo:

OBJETIVOS	CONTENIDOS
Identificar las funcionalidades y características principales de Moodle	1. Introducción a Moodle. 2. Navegación y funcionalidades básicas. 3. Personalización de la interfaz de usuario.
Diseñar actividades y recursos pedagógicos en Moodle para promover el aprendizaje avanzado en aulas virtuales	4. Diseño de actividades y recursos pedagógicos en Moodle. 5. Herramientas para el seguimiento del aprendizaje y la evaluación en Moodle.
Aplicar estrategias de enseñanza en línea para fomentar la participación activa y colaborativa de los estudiantes en Moodle	6. Estrategias de enseñanza en línea. 7. Fomento de la participación activa y colaborativa de los estudiantes en Moodle.
Gestionar y administrar cursos en Moodle	8. Gestión y administración de cursos en Moodle. 9. Creación y gestión de usuarios y grupos. 10. Configuración de permisos y roles.
Analizar y evaluar el proceso de enseñanza-aprendizaje en Moodle	11. Análisis y evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje en Moodle. 12. Uso de estadísticas y análisis de datos en Moodle.
Utilizar herramientas tecnológicas complementarias para enriquecer el aprendizaje en Moodle	13. Integración de herramientas tecnológicas complementarias en Moodle. 14. Uso de recursos multimedia y herramientas de comunicación en Moodle.

NOTA: Programa formativo aplicado desde el Departamento de Educación Continua y con aprobación del Vicerrectorado. Se presentan las evidencias en anexos.

j. Herramientas Tecnológicas para el Aula

Se ha creado un programa formativo con los docentes de mayor manejo y experiencia en las TIC, para proporcionar al profesorado el manejo de las herramientas tecnológicas y digitales necesarias para mejorar el aprendizaje en el aula. El objetivo principal del programa es que los docentes puedan integrar estas herramientas en su práctica educativa, permitiéndoles desarrollar actividades más interactivas y motivadoras para los estudiantes. Los contenidos de este programa formativo permitirán adquirir conocimientos sobre plataformas virtuales, recursos educativos

digitales, software de diseño gráfico, entre otros. Esto permitirá mejorar tanto la calidad del proceso de enseñanza como el aprendizaje de los estudiantes, a través de la aplicación de las últimas tendencias tecnológicas en el aula. Presentándose los siguientes objetivos y contenidos:

Tabla 18. CAPACITACIÓN SOBRE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS

Información del programa formativo:

OBJETIVOS	CONTENIDOS
Conocer las diferentes herramientas tecnológicas disponibles para ser utilizadas en el aula	1. Introducción a las herramientas tecnológicas. 2. Herramientas de presentación (Prezi, Google Slides). 3. Herramientas de comunicación y colaboración (Skype, Zoom, Google Meet, WhastApp). 4. Herramientas de evaluación y feedback (Kahoot, Quizlet). 5. Herramientas de organización y gestión (Moodle, Google Classroom, Trello). 6. Herramientas para la creación de contenido (Nearpod, Canva, Piktochart, entre otros). 7. Herramientas para la edición de video y audio (iMovie, Audacity). 8. Herramientas de realidad aumentada y virtual (Nearpod, Spark, Google Expeditions, Merge Cube).
Aprender a utilizar las herramientas tecnológicas de manera efectiva para mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes	9. Buenas prácticas para la utilización de las herramientas tecnológicas en el aula. 10. Creación de actividades y materiales educativos con las herramientas tecnológicas.
Desarrollar habilidades para adaptarse al cambio constante en la tecnología y su impacto en la educación	11. Reflexión sobre el uso de la tecnología en el aula. 12. Tendencias actuales en la integración de la tecnología en la educación 13. Desarrollo de habilidades para el aprendizaje autónomo en tecnología.

NOTA: Programa formativo aplicado desde el Departamento de Educación Continua y con aprobación del Vicerrectorado. Se presentan las evidencias en anexos.

k. Formación Práctica Del Entorno Académico con Ofimática Básica e Intermedia

Desde el Departamento de Educación Continua del ITS, se ha llevado a cabo un curso formativo en Ofimática Básica e Intermedia, que tiene como objetivo proporcionar al personal docente las habilidades necesarias para utilizar con eficacia herramientas de ofimática, como procesadores de texto, hojas de cálculo, presentaciones. Permitiendo mejorar su productividad en el trabajo y en sus actividades diarias, además de ser más competitivos en el mercado laboral. Se presentan los siguientes objetivos y contenidos:

*Tabla 19. CAPACITACIÓN SOBRE OFIMÁTICA
Información del programa formativo:*

OBJETIVOS	CONTENIDOS
Aprender el uso de las principales herramientas de ofimática	1. Introducción a la ofimática.
	2. Procesadores de texto.
	3. Hojas de cálculo.
	4. Presentaciones multimedia.
	5. Bases de datos.
Desarrollar habilidades para la creación y edición de documentos, hojas de cálculo y presentaciones	6. Uso avanzado de procesadores de texto.
	7. Funciones y fórmulas en hojas de cálculo.
	8. Diseño de presentaciones de alto impacto.
	9. Manejo de bases de datos.
Aplicar herramientas de ofimática en el ámbito laboral y personal	10. Integración de herramientas de ofimática.
	11. Gestión de documentos y archivos.
	12. Trucos y consejos para mejorar la productividad en el trabajo.

NOTA: Programa formativo aplicado desde el Departamento de Educación Continua y con aprobación del Vicerrectorado. Se presentan las evidencias en anexos.

3.2.1.4. Etapa 3. Monitoreo y control

Es importante resaltar que al realizar el monitoreo y control se habla de seguimiento a cada uno de los procesos de la propuesta a fin de organizar tiempo, y alcance. Ayudando así a solventar problemáticas, a través de intervenciones, que pudieran ocurrir durante la aplicación del diseño en el caso de esta investigación. Por lo tanto, a lo largo de la implementación de la propuesta se hizo seguimiento a cada uno de los procesos determinando que los docentes a pesar de sus esfuerzos necesitan mejorar y hacer adaptaciones curriculares tomando en cuenta la tecnología. El uso del aula virtual es una fortaleza para la institución y fomentar el diseño curricular planteado ayuda a los profesores a fortalecerse para una educación eficiente y eficaz.

Mientras se realizaban las capacitaciones se obtuvo una gran receptividad por parte de los docentes ya que pudieron aclarar sus dudas y al mismo tiempo realizar actividades que lo hacían entender la posición del estudiante. Además, los alumnos consideraron lo importante que es que sus profesores manejen las aulas virtuales y a su vez es una forma educativa que considera la flexibilidad, la automatización, por ende, la innovación.

3.2.1.4.1. Valoración de la aplicación de las propuestas

Desde el punto de vista social esta propuesta tiene factibilidad ya que representa una serie de procesos que permitirá al docente adquirir herramientas que lo ayudaran a mejorar su forma de impartir las clases de manera innovadora y agradable. Ya que se cuentan con los recursos y programas necesarios para llevar al cabo el diseño curricular aquí planteado. Permitiendo así la participación activa de los estudiantes y elevar su rendimiento ya que habrá disposición para aprender.

Por otra parte, se cuenta con la aprobación del personal docente y administrativo para la implementación de dicha propuesta lo cual hace aún más factible la realización del mismo.

Factibilidad económica: esta propuesta es factible económicamente ya que puede usarse distintas aplicaciones para impartir las clases y algunas no generan gastos para la institución aparte de pago del uso del internet ya que cada estudiante puede conectarse desde donde este. Cabe destacar que con el uso del diseño instruccional propuesto habrá flexibilidad y creatividad para impartir y recibir clases. En general el costo de la aplicación de esta propuesta se centra en el costo por hora de los capacitadores considerados para impartir sus conocimientos, ya que los demás recursos tecnológicos los posee la institución.

3.2.1.5. Técnicas e Instrumentos

Para la recopilación de información, se utilizó una encuesta que fue aplicada por medio del departamento de Psicología de la institución, a todos los estudiantes del ITS, permitiendo obtener datos precisos sobre sus percepciones y necesidades en cuanto a la enseñanza y el aprendizaje virtual.

Adicionalmente, se consideró la evaluación efectuada por el Departamento de Evaluación al personal docente. Los resultados obtenidos de esta evaluación permitieron identificar fortalezas y debilidades en el desempeño docente, lo que contribuyó al diseño de estrategias y técnicas de enseñanza más efectivas para el aprendizaje virtual.

3.2.1.6. Universo y Población

Tomando en cuenta que población según Arias (2015), la población se define como "un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuales serán extensivas las conclusiones de investigación" (p. 34). Esta definición es fundamental en la investigación ya que permite identificar el grupo de interés y establecer los criterios para la selección de la muestra. En este estudio, la población se refiere a todos los estudiantes del Instituto Superior Tecnológico Particular Sudamericano que hayan cursado alguna materia en la modalidad virtual durante el

último año académico y la muestra es una pequeña parte de dicho universo que además es tomado como una parte representativa se considera lo siguiente:

Tabla 20. POBLACIÓN Y MUESTRA

Se compone del siguiente modo:

POBLACIÓN	Estudiantes del Instituto Superior Tecnológico Particular Sudamericano	570	100%
	Docentes del Instituto Superior Tecnológico Particular Sudamericano	45	100%
MUESTRA	Se seleccionaron 201 estudiantes de forma aleatoria.	201	35.26%
	Así mismo 45 docentes de tiempo completo, parcial, medio tiempo y ocasional de manera aleatoria.	45	100%

NOTA: Población y muestra apreciada para la investigación.

3.2.1.7. Tratamiento Muestral

En este estudio se utilizó una muestra de 201 estudiantes, seleccionados al azar de un total de 483 alumnos que pertenecen a los niveles de primero a cuarto ciclo de diversas carreras en el Instituto Superior Tecnológico Particular Sudamericano. Además, se incluyó a un total de 45 docentes con dedicación a tiempo completo, parcial, medio tiempo y ocasional, quienes interactúan regularmente con los estudiantes debido a su carga horaria.

3.2.1.8. Resultados del Estudio

Los resultados del proceso de investigación acción, dan respuesta al objetivo de este trabajo de investigación; Se diseñó andamiaje para la enseñanza aprendizaje de un ambiente virtual; la aplicación de este en aulas virtuales de las asignaturas (Comunicación Oral y Escrita, Proyectos Integradores de Saberes, equidad de género, procesos de enseñanza,), así como programas formativos en el Departamento de Educación Continua del ITS y de forma externa con el curso sobre “Herramientas Tecnológicas para el Aula”, en el proyecto de vinculación de la Universidad Católica de Cuenca con la comunidad de Unidad Educativa Luis Monsalve Pozo, posteriormente

la evaluación efectuada desde el Departamento de Evaluación Institucional a la población estudiantil del ITS.

Tabla 21. ENCUESTA SOBRE LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE APLICADA AL FINALIZAR EL PERIODO MARZO - AGOSTO 2022

Aplicada desde el Departamento de Evaluación:

RÚBRICA	Puntaje máximo a obtener	Puntaje obtenido	Porcentaje de cumplimiento
1. Hay una Bienvenida a los alumnos (texto, video, banner, entre otros)	201	201	100,00%
2. Se presenta la plataforma o link de conexión para la clase	201	180	89,55%
3. Se incluye un cronograma del curso.	201	180	89,55%
4. Se presenta el sílabo de la asignatura	201	201	100,00%
5. Hay una socialización del sílabo solicitando a los alumnos su opinión	201	170	84,58%
6. Se da a conocer la guía didáctica	201	201	100,00%
7. Contiene información adicional de la carrera o de la institución	201	201	100,00%
8. Se presenta la propuesta metodológica de trabajo. (Diseño instruccional)	201	177	88,06%
9. Tiene el respaldo de la clase grabada	201	117	58,21%
10. Se presentan los objetivos de aprendizaje en cada una de las unidades.	201	201	100,00%
11. Hay un desglose de las unidades que conforman las unidades de la asignatura	201	201	100,00%
12. Se dan a conocer los contenidos de las unidades didácticas.	201	201	100,00%
13. Hay lecturas, videos, Power Point, videoconferencias, películas, cortometrajes, que apoyen las actividades de cada una de las unidades.	201	201	100,00%
14. Se presentan las tareas o prácticas que tendrá que realizar el estudiante en cada unidad.	201	201	100,00%
15. Se habilitan espacios para subir tareas en; (Word, Power Point, Excel, imágenes, audio, URL de video, etc.)	201	201	100,00%
16. Hay retroalimentación a los trabajos realizados por los alumnos.	201	140	69,65%
17. Se programa un foro por cada unidad.	201	201	100,00%
18. Se da a conocer la forma de evaluación, para cada unidad de aprendizaje; examen en línea, rúbrica, lista de cotejo, portafolio, autoevaluación y coevaluación.	201	193	96,02%

19. Hay un ejercicio de cierre y reflexión por cada de las unidades de aprendizaje.	201	201	100,00%
20. Se incluye un glosario de términos.	201	201	100,00%
TOTAL	4020	3770	93,78%

NOTA: Informe obtenido por el Departamento de Evaluación 2022. Información necesaria sobre los entornos virtuales de aprendizaje aplicados

Por lo cual, enfocando los resultados anteriores a cada una de las carreras el Departamento de Evaluación del ITS presenta como resultado sobre los 27 docentes tiempo completo, 6 medio tiempo, 3 tiempo parcial y 9 ocasionales en el periodo marzo – agosto 2022, en las diversas carreras, las cuales cambia el puntaje máximo, según las habilidades y competencias que se deben poseer por carrera, evidenciando una aceptación con un 91,4%, en las siguientes ponderaciones:

Tabla 22. ENCUESTA SOBRE LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE APLICADA AL FINALIZAR EL PERIODO MARZO - AGOSTO 2022

Aplicada desde el Departamento de Evaluación:

Carreras	Puntaje Máximo	Puntaje obtenido	Porcentaje de evaluación
Tecnología Superior en Desarrollo de Software	840	816	97,14%
Tecnología Superior en Diseño Gráfico	1060	1027	96,98%
Tecnología Superior en Gastronomía	820	793	96,95%
Tecnología Superior en Marketing	820	796	97,52%
Tecnología Superior en Turismo	480	338	70,42%
Totales generales	4020	3770	91,4%

NOTA: Informe obtenido por el Departamento de Evaluación ITS 2022. Resultados por carrera.

Como resultado de la aplicación del diseño instruccional en el ambiente de aprendizaje, se obtiene de la encuesta aplicada a los estudiantes del ITS, su apreciación en cuanto a la que cumple con todas las características y de fácil entendimiento en este entorno virtual de aprendizaje, así como la ponderación más deficiente:

Tabla 23. ENCUESTA SOBRE LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE APLICADA AL FINALIZAR EL PERIODO MARZO - AGOSTO 2022

Se evidencian el porcentaje más alto y más bajo de ambiente virtual de aprendizaje entre docentes:

Docentes	Puntajes	Porcentaje
Docente 1	Puntaje más alto	100%
Docente 2	Puntaje más bajo	0%

NOTA: Informe obtenido por el Departamento de Evaluación ITS 2022.

Por otro lado, se aplicó metodologías activas y entorno de aprendizaje virtual en el proyecto de vinculación de con la sociedad en la Unidad Educativa Luis Monsalve Pozo, en el período de prácticas: marzo – agosto 2022. En ese sentido, y para dar cumplimiento con lo anteriormente planteado, la propuesta de vinculación desarrollada se centra en la capacitación docente en plataformas y herramientas tecnológicas direccionadas a mejorar y dinamizar el proceso de enseñanza aprendizaje. Con base en las problemáticas encontradas en la institución educativa, se planifica un proceso de intervención en sesiones de trabajo con los docentes, en los que se comparten las siguientes herramientas y plataformas digitales:

- Genially
- Padlet
- Mindmeister
- Quizziz
- Nearpod
- Kahoot

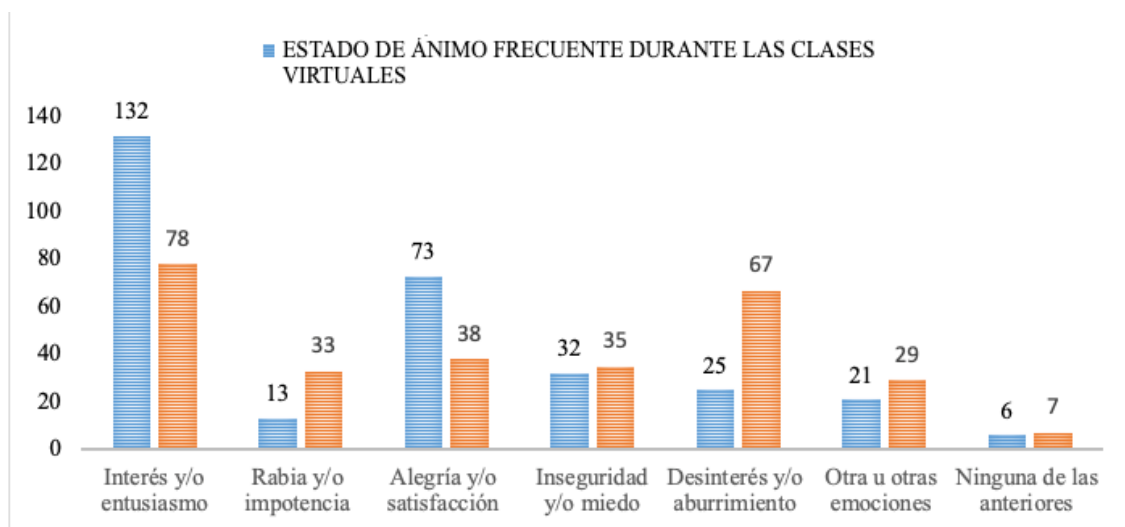
Todo esto con el fin de fortalecer los recursos didácticos y nuevas tecnologías al adaptar la mecánica de los videojuegos al campo educativo, con el fin de contribuir con el desarrollo de las habilidades en los docentes de la Unidad Educativa Luis Monsalve Pozo. Proporcionando según

las encuestas de satisfacción en los docentes de la entidad educativa (adjuntas en anexos); buena cantidad de aprendizajes, prácticos y teóricos, muy satisfechos con la organización del programa formativo y material didáctico, conocimientos del tema por parte de los instructores, así como el expresar que el 100% de los involucrados recomendarían la capacitación y enseñanza impartida.

3.2.1.9. Análisis de Resultados

En este sentido, se puede señalar que para el presente estudio, se llevó a cabo una investigación con el objetivo de analizar la satisfacción de los estudiantes respecto a los programas formativos ofrecidos por el Departamento de Educación Continua. Para ello, se solicitó información tanto del Departamento de Bienestar Estudiantil, como del Departamento de Evaluación, a fin de obtener datos precisos y confiables sobre la opinión de los estudiantes. A continuación, se presentan los resultados mas relevantes obtenidos, los cuales permiten conocer el nivel de satisfacción de los estudiantes y en consecuencia, mejorar la calidad de los programas formativos.

*Gráfico 6. ESTADO DE ÁNIMO FRECUENTE EN LAS CLASES PRESENCIALES Y VIRTUALES
Porcentajes comparativos:*



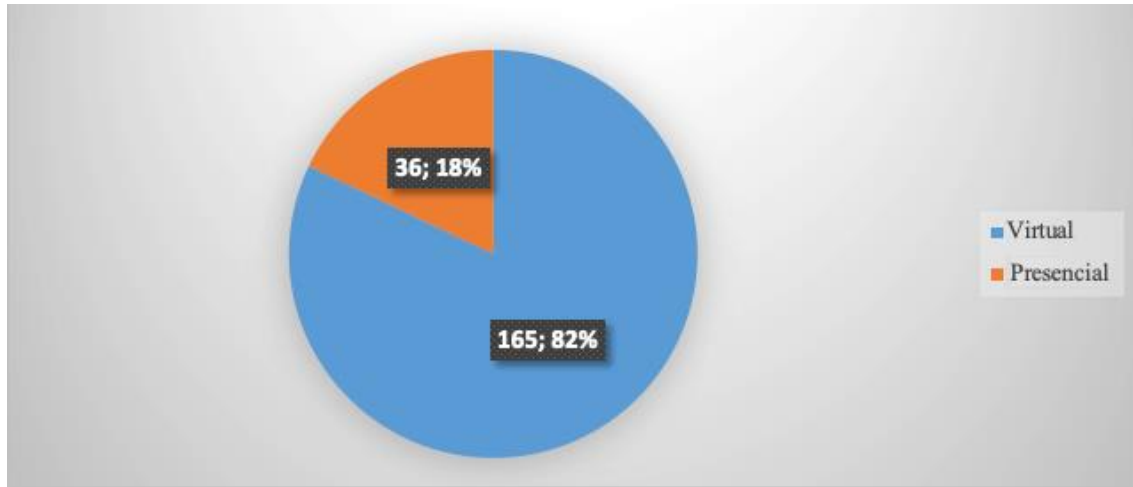
NOTA: Informe obtenido por el Departamento de Bienestar Estudiantil y Departamento de Evaluación 2022.

De los 201 estudiantes que participaron en la investigación, 132 manifiestan haber experimentado interés y/o entusiasmo durante las clases virtuales, mientras que 78 estudiantes presentaron estas emociones durante las clases presenciales, con respecto a rabia y/o impotencia 13 estudiantes lo experimentaron en las clases virtuales, mientras que 33 en las clases presenciales, alegría y/o satisfacción experimentaron 73 estudiantes en las clases virtuales y 38 en las clases presenciales, con respecto a inseguridad y/o miedo, 32 estudiantes presentaron este estado de ánimo durante las clases virtuales y 35 en las clases presenciales, desinterés y/o aburrimiento, 25 estudiantes lo experimentaron en las clases virtuales y 67 en las clases presenciales, 21 estudiantes indicaron haber experimentado otra u otras emociones durante las clases virtuales y 29 en las clases presenciales. Por último, 6 estudiantes refieren no haber experimentado ninguna de las emociones señaladas durante las clases virtuales y 7 en las clases presenciales.

Los resultados de la investigación indican, que los estudiantes mostraron una mayor tendencia a experimentar emociones positivas durante las clases virtuales en comparación con las clases presenciales. En particular, un mayor número de estudiantes manifestaron interés y entusiasmo durante las clases virtuales, mientras que la rabia e impotencia fueron experimentadas por menos estudiantes durante las clases virtuales. Por otro lado, los estudiantes mostraron una tendencia a experimentar más inseguridad, miedo y desinterés durante las clases presenciales. En general, se podría decir que las clases virtuales parecen ser una opción más atractiva para los estudiantes en términos emocionales.

Gráfico 7. QUÉ MODALIDAD DE EDUCACIÓN CONSIDERA QUE FACILITA EL PROCESO DE APRENDIZAJE:

Porcentaje comparativo:

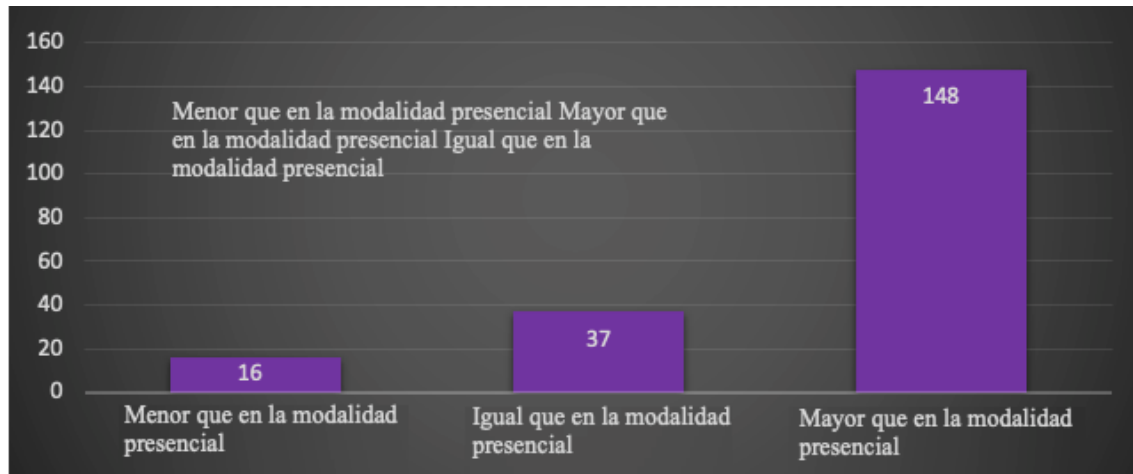


NOTA: Informe obtenido por el Departamento de Bienestar Estudiantil y Departamento de Evaluación 2022.

Según la gráfica, la gran mayoría de los estudiantes participantes (82%) están a favor de la educación virtual como facilitadora del proceso de aprendizaje. Es importante destacar que solo una minoría (18%) prefiere la educación presencial. Estos resultados pueden indicar una tendencia hacia la aceptación de la educación virtual, posiblemente debido a su flexibilidad y accesibilidad. Además, estos resultados podrían tener implicaciones en la planificación futura de los docentes dentro del ITS, ya que las preferencias de los estudiantes deben ser tomadas en cuenta para mejorar la calidad del aprendizaje y la enseñanza.

Gráfico 8. DESDE EL PUNTO DE VISTA, EN LA EDUCACIÓN VIRTUAL EL NIVEL DE APRENDIZAJE ES:

Porcentajes comparativos:

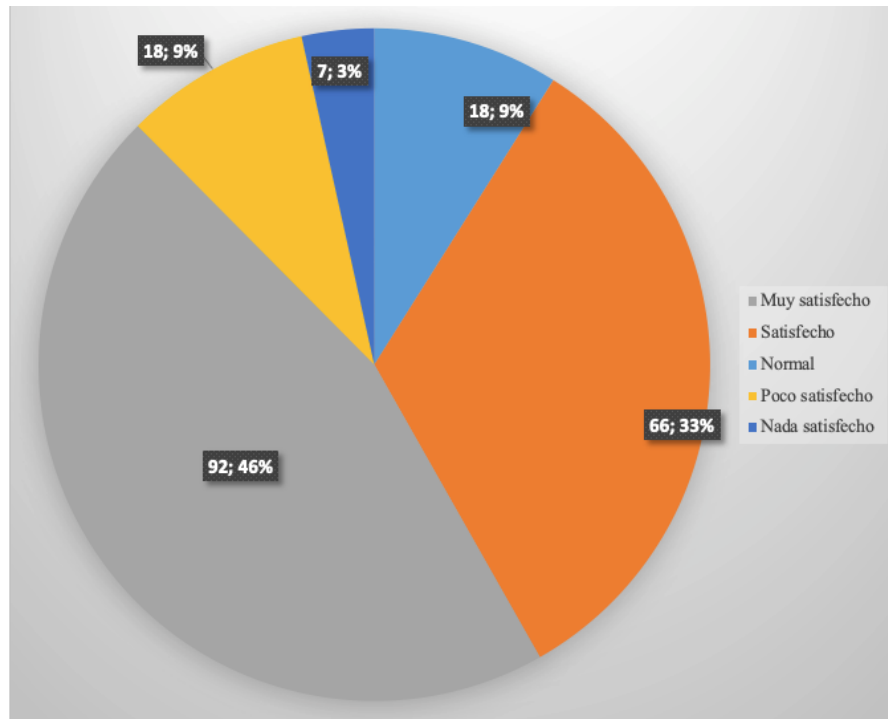


NOTA: Informe obtenido por el Departamento de Bienestar Estudiantil y Departamento de Evaluación 2022.

La investigación realizada con los 201 alumnos encuestados, el (74%) de ellos opina que el nivel de aprendizaje es mayor en la modalidad virtual que en la presencial, mientras que el (18%) considera que ambos son iguales y sólo el (8%) cree que es menor. Estos resultados sugieren que la educación virtual tiene un gran potencial para mejorar la calidad del aprendizaje, aunque también es importante tener en cuenta que de ser estudiantes con alguna discapacidad pueden necesitar una mayor interacción social y/o práctica para optimizar su experiencia de aprendizaje.

Gráfico 9. NIVEL DE SATISFACCIÓN CON RESPECTO A LAS METODOLOGÍAS QUE ESTÁN EMPLEANDO EN EL ITS PARA LA EDUCACIÓN VIRTUAL:

Porcentajes comparativos:

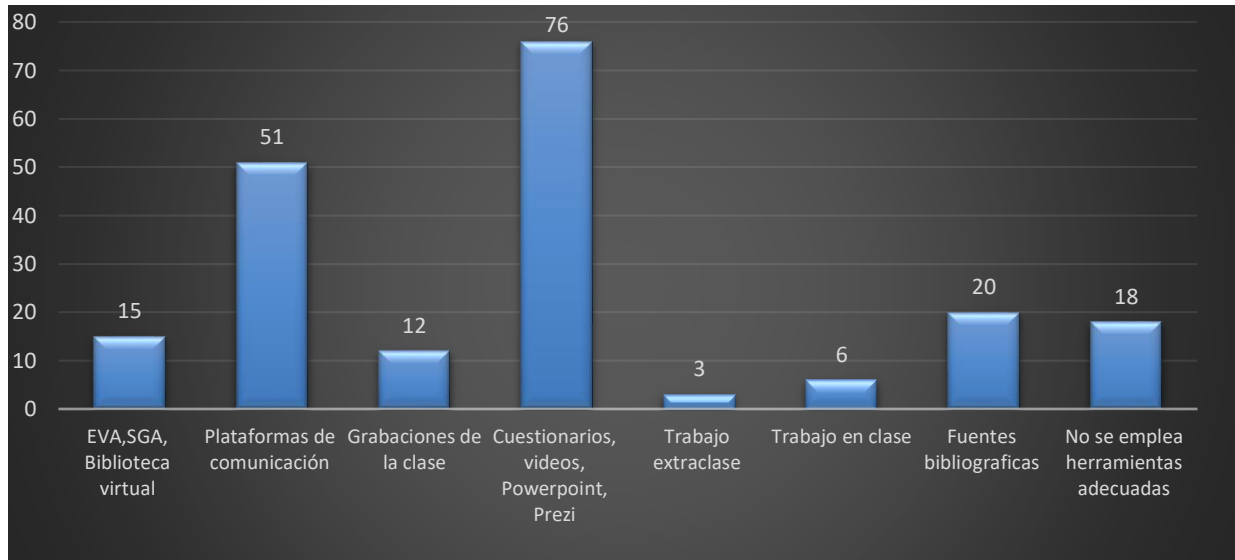


NOTA: Informe obtenido por el Departamento de Bienestar Estudiantil y Departamento de Evaluación 2022.

A partir de la encuesta realizada a los estudiantes del ITS sobre su nivel de satisfacción con las metodologías empleadas para la educación virtual, se puede concluir que la mayoría de los estudiantes están satisfechos con dichas metodologías. En concreto, se encontró que el (46%) de los estudiantes se encuentran muy satisfechos, el (33%) están satisfechos y solo el (9%) se encuentran poco satisfechos. No obstante, también se detectó que el (3%) de los estudiantes no se encuentran nada satisfechos y el (9%) presenta una satisfacción normal. Estos resultados sugieren que, aunque la mayoría de los estudiantes están contentos con las metodologías de educación virtual, aún hay un grupo significativo que no está del todo satisfecho y podría requerir una revisión de las metodologías empleadas para mejorar su experiencia de aprendizaje.

Gráfico 10. INDIQUE QUE HERRAMIENTAS EMPLEADAS POR LOS DOCENTES EN LA EDUCACIÓN VIRTUAL, FACILITAN EL PROCESO DE APRENDIZAJE:

Porcentajes comparativos:



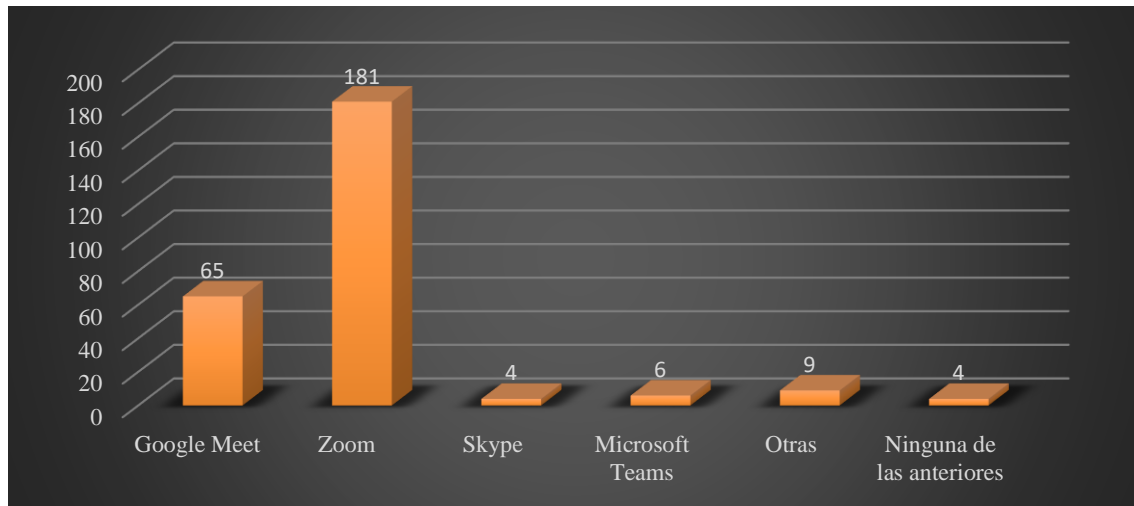
NOTA: Informe obtenido por el Departamento de Bienestar Estudiantil y Departamento de Evaluación 2022.

De acuerdo con los resultados obtenidos de la encuesta realizada a los estudiantes sobre las herramientas empleadas por los docentes que facilitan el proceso de aprendizaje en la educación virtual, se puede observar que la mayoría de los alumnos indican que las plataformas de comunicación son las herramientas más útiles, con un total de 51 estudiantes (25%). Además, 76 estudiantes (38%) mencionan que los cuestionarios, videos, PowerPoint y Prezi son herramientas que también facilitan el aprendizaje. Por otro lado, 15 estudiantes (7%) destacan que el EVA, SGA y biblioteca virtual son las herramientas más útiles, mientras que 20 (10%) mencionan las fuentes bibliográficas. Solo 3 estudiantes (1%) consideran que los trabajos extraclase son útiles, mientras que 6 (3%) mencionan los trabajos en clase. Finalmente, 18 alumnos (9%) indican que no se

utilizan herramientas adecuadas en la educación virtual. Estos resultados sugieren que la interacción y comunicación a través de plataformas digitales y la utilización de recursos multimedia son las herramientas más valoradas por los estudiantes en la educación virtual.

Gráfico 11. QUÉ PLATAFORMA O PLATAFORMAS DE COMUNICACIÓN SON LAS MEJORES PARA LAS CLASES EN LINEA:

Porcentajes comparativos:

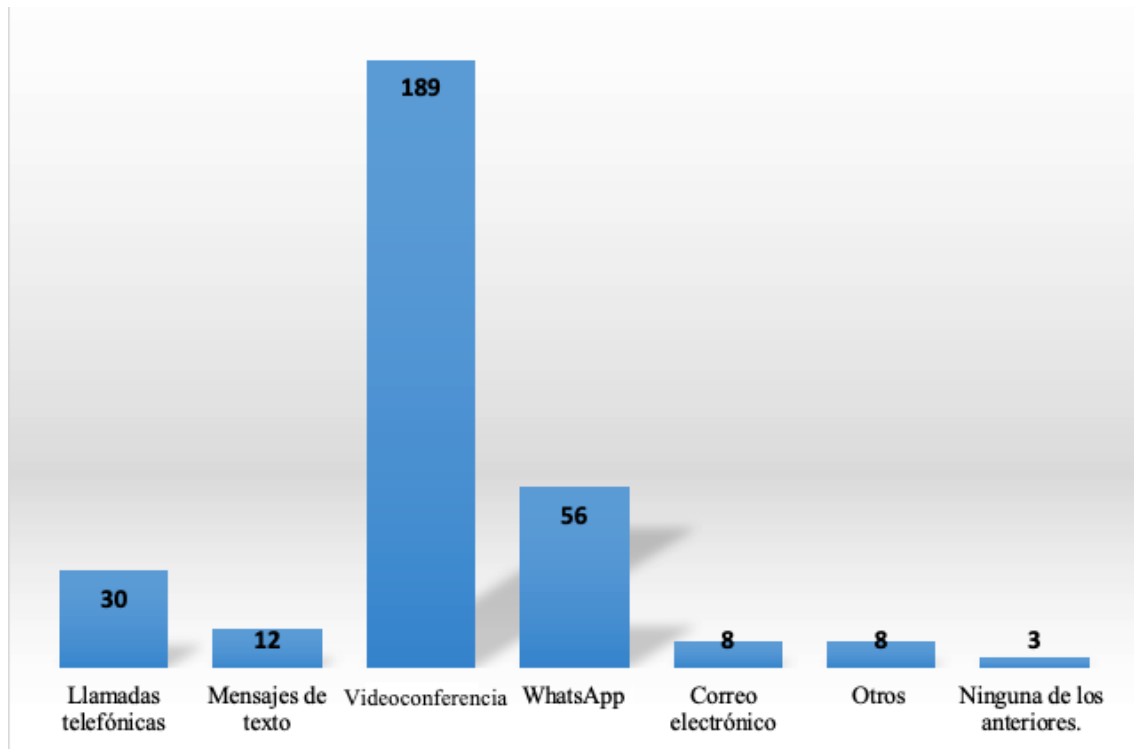


NOTA: Informe obtenido por el Departamento de Bienestar Estudiantil y Departamento de Evaluación 2022.

Después de analizar las respuestas de los estudiantes sobre qué plataforma o plataformas de comunicación son las mejores para las clases en línea, se puede observar que la mayoría de los alumnos, 181 en total (90%), consideran que Zoom es la mejor plataforma para las clases virtuales, mientras que 65 estudiantes (32%) indican que Google Meet es la más adecuada. Por otro lado, un número menor de estudiantes, 6 (3%), mencionan que Microsoft Teams es la mejor opción y solo 4 (2%) sugieren Skype. Además, se encontró que 9 estudiantes (4%) consideran que otras plataformas son las mejores para las clases virtuales y solo 4 (2%) indican que ninguna de las plataformas mencionadas anteriormente es la adecuada. En general, se puede concluir que Zoom es la plataforma más utilizada y preferida por los estudiantes para las clases en línea.

Gráfico 12. QUÉ HERRAMIENTA O HERRAMIENTAS CONSIDERA QUE FACILITAN LA COMUNICACIÓN ENTRE ESTUDIANTE Y DOCENTES EN LA EDUCACIÓN VIRTUAL:

Porcentajes comparativos:



NOTA: Informe obtenido por el Departamento de Bienestar Estudiantil y Departamento de Evaluación 2022.

Al plantearles la pregunta a los estudiantes sobre que herramienta o herramientas consideran que facilitan la comunicación entre estudiantes y docentes en la educación virtual, la mayoría de ellos consideran que la videoconferencia es la herramienta que más facilita la comunicación entre estudiantes y docentes en la educación virtual, con un total de 189 respuestas. Por otro lado, 56 estudiantes indicaron que WhatsApp es una herramienta útil, seguido por las llamadas telefónicas con 30 respuestas. Además, 12 alumnos mencionaron que los mensajes de texto son una opción para comunicarse y 8 refirieron el correo electrónico. Otros estudiantes mencionaron otras herramientas que consideran útiles para la comunicación, mientras que 3

indicaron que ninguna de las herramientas disponibles es útil para comunicarse con los docentes en la educación virtual.

Gráfico 13. INDIQUE SU NIVEL DE SATISFACCIÓN CON RESPECTO A LA EDUCACIÓN VIRTUAL RECIBIDA EN EL INSTITUTO:

Porcentajes comparativos:

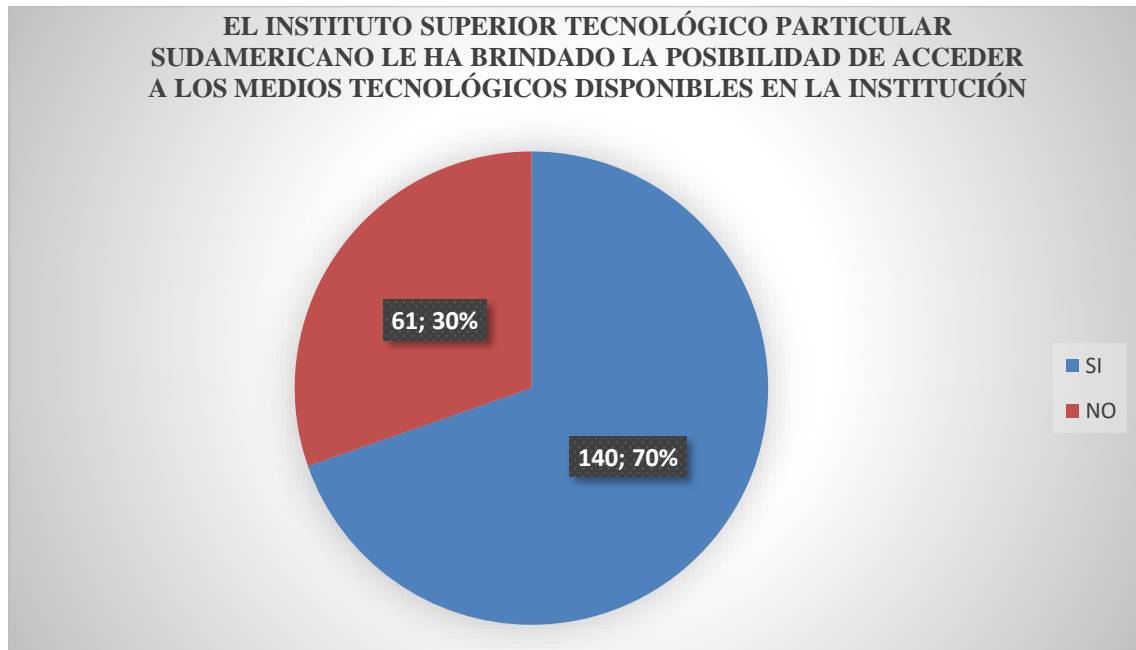


NOTA: Informe obtenido por el Departamento de Bienestar Estudiantil y Departamento de Evaluación 2022.

Se puede observar que la mayoría de ellos se encuentran satisfechos o muy satisfechos con la educación virtual recibida en el instituto, representando un 51% del total de la muestra. Sin embargo, existe un porcentaje significativo de estudiantes que consideran que la educación virtual es normal (38%), poco satisfactoria (7%), e incluso, nada satisfactoria (4%). Es importante tener en cuenta estas opiniones y buscar posibles soluciones ya que permiten mejorar la calidad de la educación virtual y satisfacer las necesidades de todos los estudiantes.

Gráfico 14. EL ITS LE HA BRINDADO LA POSIBILIDAD DE ACCEDER A LOS MEDIOS TECNOLÓGICOS DISPONIBLES EN LA INSTITUCIÓN:

Porcentajes comparativos:



NOTA: Informe obtenido por el Departamento de Bienestar Estudiantil y Departamento de Evaluación 2022.

Después de analizar las respuestas de los 201 estudiantes que participaron en la investigación, se encontró que el 70% de ellos siente que el ITS les ha dado la oportunidad de acceder a los medios tecnológicos disponibles en la institución. Por otro lado, el 30% de los estudiantes restantes no ha tenido acceso a estos medios, lo que indica que aún hay un grupo significativo de estudiantes que necesitan ayuda para poder acceder a los recursos tecnológicos disponibles en la institución. Esta información puede ser útil para que el ITS identifique las necesidades de los estudiantes en cuanto al acceso a la tecnología y adopte medidas para mejorar la situación.

3.2.2. Validación

La información adquirida en este capítulo, deriva de cada uno de los procesos aplicados de forma secuencial; con el fin lograr los objetivos planteados, asimismo se debe tomar en cuenta como punto de partida un dominio en competencias digitales básicas por parte de los docentes, de igual importancia el considerar que las metodologías activas en entornos virtuales de aprendizaje; se encuentran en constante cambio, por lo que se recomienda cada cierto tiempo la capacitación en programas formativos de esta área, de tal manera que permita el accionar y correcto desenvolvimiento docente hacia el estudiantado.

Con lo anterior expuesto se generó el andamiaje para el diseño instruccional y se aplicó en los entornos virtuales de aprendizaje (EVA). Que inicio con el programa de una serie de capacitaciones para el personal docente del Instituto Sudamericano y U.E. Luis Monsalve Pozo, como se señaló anteriormente.

Así mismo esta tesis de Diseño instruccional con metodologías activas para la enseñanza y aprendizaje virtual en el Instituto Superior Tecnológico Particular Sudamericano se enfocó en elaborar un diseño instruccional con metodologías activas para mejorar la efectividad del proceso de enseñanza y aprendizaje virtual y fomentar las habilidades docentes para la enseñanza a distancia y virtual. Se utilizó una metodología cualitativa y se analizaron los resultados mediante el cotejo de datos de periodos de clases anteriores, demostrando resultados favorables después de aplicar la propuesta y encuestar a los participantes.

La muestra de estudio se consideró el 100% (688), de los cuales solo 201 participaron en la investigación. Se encontró una falta de capacitación constante ante las nuevas herramientas tecnológicas, lo que indica que los estudiantes deben capacitarse para aprovechar mejor el proceso de enseñanza y aprendizaje. Para validar la tesis, se aplicó una encuesta de satisfacción después de

que los docentes capacitados aplicaron lo aprendido con sus estudiantes, demostrando que los estudiantes estaban satisfechos y más receptivos al aprendizaje en entornos virtuales.

Las limitaciones de la investigación para el análisis de resultados se presentan porque se deben solicitar muchos permisos al vicerrectorado para levantar información de estudiantes o docentes de los departamentos involucrados en la investigación. Se recomienda tomar en cuenta el trabajo conjunto de los actores que conforman la investigación para futuras investigaciones.

En cuanto a comparar los resultados obtenidos en la tesis con los estudios previos realizados en el mismo campo, se encontró que algunos contenidos previos están desactualizados debido al avance desmesurado de las herramientas tecnológicas para la educación, por lo que se recomienda su actualización periódica.

La operacionalización de variables es una herramienta fundamental en la investigación científica, puesto que permite definir de manera clara y precisa los conceptos que se están estudiando, así como la forma en que serán medidos (Creswell, 2014). Por otra parte, la matriz de operacionalización de variables también contribuye a la construcción de instrumentos de recolección de datos, lo que a su vez mejora la validez y confiabilidad de los resultados obtenidos (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014). En consecuencia, se presenta en la *Tabla 24* la matriz de operacionalización de variables para el presente estudio, la cual ha sido elaborada a partir de una revisión bibliográfica exhaustiva y una definición rigurosa de los conceptos clave.

*Tabla 24. MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES:
Se presentan variables, conceptualización, dimensiones, indicadores.*

Variable	Conceptualización	Dimensiones	Indicadores
Diseño Instruccional con Metodologías Activas	Elaboración de un conjunto de estrategias y técnicas de enseñanza y aprendizaje que promuevan la participación	- Selección de las metodologías activas más adecuadas para el objetivo de enseñanza-aprendizaje virtual.	- Elaboración de una guía de diseño instruccional con metodologías activas para la enseñanza y aprendizaje virtual.

	activa y reflexiva de los estudiantes en su proceso formativo.	- Diseño de actividades y recursos didácticos que promuevan la participación activa y reflexiva de los estudiantes.	- Desarrollo de recursos didácticos que permitan la participación activa y reflexiva de los estudiantes.
		- Identificación de los roles del docente y del estudiante en el proceso formativo.	- Definición de los roles del docente y del estudiante en el proceso formativo.
Enseñanza- Aprendizaje Virtual	Proceso de formación en el que el estudiante adquiere conocimientos, habilidades y destrezas por medio de la utilización de tecnologías de la información y la comunicación.	- Selección de tecnologías y herramientas adecuadas para la enseñanza-aprendizaje virtual.	- Utilización de plataformas virtuales de aprendizaje.
		- Identificación de las características y necesidades de los estudiantes en el proceso de formación virtual.	- Identificación de las características y necesidades de los estudiantes en el proceso formativo.
		- Definición de los objetivos de aprendizaje y evaluación en el proceso formativo.	- Definición de los objetivos de aprendizaje y evaluación en el proceso formativo.

NOTA: Elaboración del Autor 2023.

3.2.3. Discusión

La tesis propone el diseño instruccional con metodologías activas para la enseñanza-aprendizaje virtual en el Instituto Tecnológico Particular Sudamericano, con el fin de mejorar la calidad y calidez del sistema educativo ecuatoriano y generar competencias para el desempeño adecuado de los actores del sistema educativo. De esta situación planteada se generan los objetivos específicos de la investigación son diagnosticar los métodos instruccionales para la enseñanza-aprendizaje virtual utilizados por los docentes del Instituto, diseñar un andamiaje y definir métodos instruccionales para la enseñanza-aprendizaje virtual, implementar la propuesta en los ambientes virtuales de aprendizaje del Instituto y evaluar la formación alcanzada y definir qué debe mejorarse en el programa.

La investigación se basa en un enfoque cuantitativo e investigación exploratoria de tipo descriptivo, fundamentada en la investigación de campo. Se utilizaron técnicas e instrumentos como la observación directa, la encuesta desde diversos agentes institucionales para obtener datos. Los resultados muestran que la implementación de un diseño instruccional con metodologías activas en el ámbito virtual ha permitido mejorar significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje en el Instituto Tecnológico Particular Sudamericano. Los docentes que han aplicado estas metodologías han obtenido resultados positivos en cuanto a la motivación y participación de los estudiantes, así como en la mejora de sus habilidades o competencias.

La implementación de estas metodologías permite un mayor desarrollo del pensamiento crítico, la creatividad, así como la resolución de problemas. En conclusión, la aplicación de metodologías activas en el diseño instruccional para la educación es efectiva en la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje y en el desarrollo de competencias en los estudiantes. La utilización de herramientas tecnológicas y recursos educativos innovadores motivan el aprendizaje autónomo, la colaboración y el trabajo en equipo, lo que se traduce en un mejor desempeño académico y la preparación de los estudiantes para los retos que les esperan en el futuro.

Las preguntas científicas que se abordaron en la tesis son: ¿cómo mejorar la efectividad del proceso enseñanza-aprendizaje virtual por medio del diseño instruccional con metodologías activas? y ¿de qué manera fomentar las habilidades docentes que permitan impartir contenidos para la enseñanza a distancia y virtual?

En resumen, la tesis propone una investigación sobre el diseño instruccional con metodologías activas para la enseñanza-aprendizaje virtual en el Instituto Tecnológico Particular Sudamericano, con el objetivo de mejorar la calidad del sistema educativo ecuatoriano y generar competencias para el desempeño adecuado de los actores del sistema educativo. La investigación

se basa en un enfoque cuantitativo e investigación exploratoria de tipo descriptivo, y se utilizarán técnicas e instrumentos como la observación directa, la encuesta desde diversos agentes institucionales para obtener datos. Los resultados demuestran que la aplicación de metodologías activas en el diseño instruccional es efectiva en la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje y en el desarrollo de competencias en los estudiantes.

Para responder a la segunda pregunta científica de la tesis, se propuso fomentar las habilidades docentes para impartir contenidos de enseñanza a distancia y virtual a través de la formación y capacitación. Los docentes deben adquirir habilidades y competencias en el manejo de herramientas tecnológicas y recursos educativos innovadores, así como en el diseño y planificación de actividades de enseñanza que involucren metodologías activas y promuevan el aprendizaje autónomo, la colaboración y el trabajo en equipo.

La formación y capacitación de los docentes en el uso de herramientas tecnológicas y recursos educativos innovadores debe ser continua y actualizada, ya que la tecnología y las metodologías educativas están en constante evolución. Además, los docentes deben recibir retroalimentación sobre su desempeño y la aplicación de las metodologías activas en sus clases, para que puedan mejorar y adaptar su enseñanza de manera efectiva.

En conclusión, el diseño instruccional con metodologías activas para la enseñanza-aprendizaje virtual es una estrategia efectiva para mejorar el proceso educativo en instituciones educativas. La aplicación de estas metodologías permite a los estudiantes desarrollar habilidades y competencias que les serán útiles en su vida profesional y personal, así como mejorar su desempeño académico. Además, la formación y capacitación de los docentes en el uso de herramientas tecnológicas y recursos educativos innovadores es fundamental para la implementación exitosa de estas metodologías en el aula virtual.

CONCLUSIONES

Tras la finalización del estudio, se puede llegar a la conclusión de que:

En el Instituto Superior Tecnológico Particular Sudamericano se ha identificado que los estudiantes que reciben formación en modalidad virtual presentaban dificultades de aprendizaje y bajo rendimiento académico. Además, se observó que la falta de metodologías activas para la enseñanza-aprendizaje, así como la ausencia de un diseño instruccional adecuado, contribuyen a este problema. Es necesario diseñar un andamiaje y definir métodos instruccionales que permitan implementar una propuesta con metodologías activas para la enseñanza y aprendizaje virtual en el Instituto Superior Tecnológico Particular Sudamericano, con el fin de mejorar la formación alcanzada por los estudiantes. También es importante evaluar la implementación de la propuesta para identificar áreas de mejora en el programa y garantizar su efectividad en el logro de los objetivos de aprendizaje.

La tesis ha cumplido su objetivo general al desarrollar un diseño instruccional con metodologías activas para la enseñanza y aprendizaje virtual en el Instituto Superior Tecnológico Particular Sudamericano. Para ello, se han abordado diversos procesos relevantes para la enseñanza y aprendizaje, tales como el capacitar al personal docente en diversos programas como lo son; formación de formadores, fundamentos del diseño instruccional, competencias blandas, competencias digitales básicas y el uso de Google Drive. Además, se ha brindado formación para docentes en E-learning, incluyendo el aprendizaje avanzado en aulas virtuales con Moodle y el uso de herramientas tecnológicas para el aula. Por último, se ha proporcionado formación práctica del entorno académico con ofimática básica e intermedia. Todo ello ha permitido el diseño de un ambiente virtual de aprendizaje en el Instituto, que fomente el desarrollo de habilidades y competencias en los estudiantes.

Como primer objetivo específico se ha logrado diseñar un andamiaje y definir métodos instruccionales para la enseñanza y aprendizaje virtual, proporcionando una estructura sólida para el proceso de enseñanza-aprendizaje en línea, que los docentes del ITS, pueden tomar en cuenta para la aplicación en las asignaturas de cada nivel y ciclo académico. Así como el establecer un Aula Virtual como base para que los docentes apliquen y desarrollen los contenidos de cada sílabo.

Como segundo objetivo específico se ha cumplido el objetivo de implementar la propuesta en los ambientes virtuales de aprendizaje del Instituto Superior Tecnológico Particular Sudamericano, lo que permitirá la aplicación práctica del diseño instruccional y las metodologías activas diseñadas en carreras presenciales y semipresenciales.

En el tercer y último objetivo, se ha evaluado la formación alcanzada a través del diseño instruccional con metodologías activas, identificando áreas de mejora y definiendo las estrategias necesarias para fortalecer el programa de enseñanza-aprendizaje virtual en el Instituto Superior Tecnológico Particular Sudamericano.

Tras la implementación de la propuesta de diseño instruccional con metodologías activas en el Instituto Superior Tecnológico Particular Sudamericano, se pudo evidenciar una mejora significativa en las habilidades y competencias del personal docente de la institución. No obstante, los beneficios de esta propuesta no se limitaron al ámbito docente, sino que también se extendieron al desarrollo de los estudiantes que participaron en el estudio.

Con la aplicación de esta propuesta, los estudiantes se mostraron más motivados y participativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje virtual. El diseño e implementación de un ambiente virtual de aprendizaje estructurado, con metodologías activas permitió a los estudiantes involucrarse activamente en su propio proceso de aprendizaje, lo que se tradujo en una mayor

motivación por parte de los estudiantes y una participación más activa en las actividades académicas.

Es importante destacar que este enfoque pedagógico centrado en el estudiante no solo fomenta el desarrollo de habilidades y competencias, sino que también contribuye a la formación de ciudadanos críticos y comprometidos con su entorno. En este sentido, la aplicación de esta propuesta en el Instituto Superior Tecnológico Particular Sudamericano ha permitido no solo mejorar la calidad de la formación académica, sino también contribuir al desarrollo integral de los estudiantes involucrados en el estudio.

RECOMENDACIONES

Algunas de las recomendaciones más destacadas del análisis incluyen:

El personal docente del Instituto Superior Tecnológico Particular Sudamericano, se deben capacitar en herramientas digitales para la educación cada cierto periodo de tiempo, que les permita estar a la vanguardia, por otro lado, los estudiantes de nuevo ingreso, deben recibir una breve capacitación sobre ofimática, que les ayude a mejorar y desarrollar sus habilidades en el mundo digital.

Se ha observado que la utilización de Aulas Virtuales por parte de los docentes puede tener un impacto positivo en el aprendizaje de los estudiantes. Los resultados sugieren que esta metodología puede ser efectiva para mejorar el ritmo y la eficacia del aprendizaje, ya que permite la interacción constante entre el estudiante y el contenido, facilitando la comprensión y asimilación de los conceptos. Además, el uso de estas herramientas tecnológicas permite una mayor flexibilidad en cuanto a la ubicación y horarios de estudio, lo que puede aumentar la participación y motivación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. En consecuencia, se considera que la implementación de Aulas Virtuales puede ser una recomendación importante para mejorar la calidad de la educación y el rendimiento académico de los estudiantes.

Se recomienda que, en el ITS, al implantar nuevas carreras, tome en cuenta el diseño instruccional y entorno virtual de carreras semipresenciales, con el objetivo de mejorar la calidad educativa. Es importante que se considere la implementación de estrategias tecnológicas para facilitar la interacción entre estudiantes y docentes. Esto puede mejorar la eficacia y eficiencia del aprendizaje, lo que se traduciría en un mejor rendimiento académico para los estudiantes. Por lo tanto, se sugiere que la institución ITS adopte un enfoque más tecnológico en la implementación de nuevas carreras.

REFERENCIAS

- Arias, R. (2015). *Métodos y técnicas de investigación*. Editorial McGraw-Hill.
- Ampera, D. (2017). ADDIE model through the task learning approach in textile knowledge course in dress-making education study program of State University of Medan. *International Journal of GEOMATE*, 12 (30): 109-114. <https://geomatejournal.com/geomate/article/view/1241/1069>
- Black, E. (2020) Instructional design for single information literacy sessions. *Public Services Quarterly*, 16 (3), 161-171. <https://doi.org/10.1080/15228959.2020.1775753>
- Bouchrika, I., Harrati, N., Wanick, V., & Wills, G. (2019). Exploring the impact of gamification on student engagement and involvement with e-learning systems. *Interactive Learning Environments*. <https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1623267>.
- Bozkurt, A., Akgün-Özbek, E., & Zawacki-Richter, O. (2017). Trends and patterns in massive open online courses: Review and content analysis of research on MOOCs (2008-2015). *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 18(5), 1-24.
- Bonk, C. J., & Khoo, E. (2014). *Adding some TEC-VARIETY: 100+ activities for motivating and retaining learners online*. Open World Books.
- Carter, P. (2012). *An experience report: on the use of multimedia pre-instruction and just-in-time teaching in a CSI course*. SIGCSE '12: Proceedings of the 43rd ACM technical symposium on Computer Science Education. Pages 361–366. [https://doi-org.vpn.ucacue.edu.ec/10.1145/2157136.2157244](https://doi.org.vpn.ucacue.edu.ec/10.1145/2157136.2157244)

- Chaves Barquero, C. (2019). El aprendizaje invertido: un ejemplo de modelo de enseñanza y aprendizaje. *Revista Conexiones: una experiencia más allá del aula*, 11(1), 42-47.
https://www.mep.go.cr/sites/default/files/1revistaconexiones2019_a5.pdf
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications.
- Dolores Zambrano (25 de julio 2021). EL DOCENTE DEBE SER UN GESTOR DIGITAL DE LAS PLATAFORMAS. *Diario Expreso*. Recuperado de:
<https://www.pressreader.com/ecuador/diario-expreso/20210725/282488596757494>
- Edutrends (2015), Glosario de tendencias en pedagogía. *Radar de Innovación Educativa*. Observatorio de Innovación Educativa. Tecnológico de Monterrey. Disponible en:
<https://observatorio.tec.mx/edutrendsradar2015>
- Espinoza, A. Garrido, M. Martínez, C. Navarro, R. (2019).^[11]_[SEP] El modelo pedagógico Flipped Classroom: contribución al desarrollo de aprendizajes y habilidades para la sociedad del siglo XXI. *Revista Educación Las Américas*, Volumen 8. (1), pp. 23 – 41. Disponible en:
<http://revistas.udla.cl/rea/index.php/rea/article/view/>
- García-Valcárcel, A., & Tejedor-Tejedor, F. J. (2012). Las competencias digitales en la formación de los profesores universitarios: un análisis de necesidades. *Revista de Educación a Distancia*, (30), 1-20.
- Garrison, D. R., Anderson, T., & Archer, W. (2010). The first decade of the community of inquiry framework: A retrospective. *The Internet and Higher Education*, 13(1-2), 5-9.
- Ghani, M. & Daud, W. (2019) Adaptation of ADDIE instructional model in developing educational website for language learning. *GJAT* 8 (2): 7-16.
<https://www.webofscience.com/wos/woscc/full-record/WOS:000454668000001>

- Gómez-Hurtado, I., García-Rodríguez, M. del P., González Falcón, I., & Coronel Llamas, J. M. (2020). Adaptación de las Metodologías Activas en la Educación Universitaria en Tiempos de Pandemia. *Revista Internacional De Educación Para La Justicia Social*, 9(3), 415–433. <https://doi.org/10.15366/riejs2020.9.3.022>
- Guevara, G., Verdesoto, A., & Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *RECIMUNDO*, 4(3), 163-173. [https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(3\).julio.2020.163-173](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173)
- Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C., & Baptista-Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6th ed.). McGraw Hill.
- Hubalovsky, S., Hubalovska, M., & Musilek, M. (2019). Assessment of the influence of adaptive E-learning on learning effectiveness of primary school pupils. *Computers in Human Behavior*, 92, 691–705. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.05.033>.
- Instructional Design Central (9 de junio de 2020). Definiciones de diseño instruccional. Disponible en: <https://www.instructionaldesigncentral.com/>
- Jabaay M J, Grcevich L O, Marotta D A, et al. (June 16, 2020) Trauma and Triage: Applying the Dick and Carey Instructional Design Model to a Primary Survey Clinical Workshop. *Cureus* 12(6): e8656. doi:10.7759/cureus.8656
- Jianu, E. M., Vasilateanu, A. (2017) *Designing of an e-learning system using adaptivity and gamification*. In 2017 IEEE International Systems Engineering Symposium (ISSE) 1-4. DOI: <https://doi.org/10.1109/SysEng.2017.8088270>.
- Kusuma, G. P., Wigati, E. K., Utomo, Y., & Suryapranata, L. K. P. (2018). Analysis of gamification models in education using MDA framework. *Procedia Computer Science*, 135, 385–392. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2018.08.187>.

- Kultawanich, K., Koraneeekij, P., & Na-Songkhla, J. (2015). A proposed model of connectivism learning using cloud-based virtual classroom to enhance information literacy and information literacy self-efficacy for undergraduate students. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, 191(2), 87–92.
- Kyewski, E., & Krämer, N. C. (2018). To gamify or not to gamify? An experimental field study of the influence of badges on motivation, activity, and performance in an online learning course. *Computers & Education*, 118, 25–37. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.11.006>.
- Lan, R. W., Yen, N. Y., Li, F. W., & Wah, B. (2014). Recent development in multimedia learning technologies. *World Wide Web*, 17, 189–198. <https://doi.org/10.1007/s11280-013-0206-8>
- Leijon, M., Gudmundsson, M., Staaf, J., & Olsson, T. (2021). Exploring Challenge-Based Learning in Digital Social Sciences. In *Proceedings of the 54th Hawaii International Conference on System Sciences*. <https://doi.org/10.24251/hicss.2021.832>
- Litz, C. E., Davies, S., Brunning, R. D., Kueck, B., Parkin, J. L., & Arthur, D. C. (1995). Acute leukemia and the transient myeloproliferative disorder associated with Down syndrome: morphologic, immunophenotypic and cytogenetic manifestations. *Leukemia*, 9(9), 1432-1439.
- Loza, R., Mamani, J., Mariaca, J., & Yanqui, F. (2020). Paradigma sociocrítico en investigación. *PsiqueMag*, 9(2), 30-39. <https://doi.org/10.18050/psiquemag.v9i2.216>
- Ministerio de Educación (2021). «Agenda Educativa Digital 2021-2025». Recuperado de: <https://educacion.gob.ec/agenda-educativa-digital/>.

- Molano, M., Valencia, A., & Apraez, M. (2021). Características e importancia de la metodología cualitativa en la investigación científica. *Semillas del Saber*, 1(1), 18-27. <http://revistas.unicatolica.edu.co/revista/index.php/semillas/article/view/314/178>
- Moreta-Herrera, R., López-Calle, C., Gordón-Villalba, P., Ortiz-Ochoa, W., & Gaibor-González, I. (2018). Satisfacción con la vida, bienestar psicológico y social como predictores de la salud mental en ecuatorianos. *Actualidades en psicología*, 32(124), 112-126.
- Nieto Göller, Rafael Andrés (2012). EDUCACIÓN VIRTUAL O VIRTUALIDAD DE LA EDUCACIÓN. *Revista Historia de la Educación Latinoamericana*, 14(19),137-150.[fecha de Consulta 12 de Marzo de 2022]. ISSN: 0122-7238. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=86926976007>
- Novak, GM, Patterson, ET, Gavrin, AD y Christian, W. (1999). Enseñanza justo a tiempo: combinando el aprendizaje activo con la tecnología web. Nueva Jersey: Prentice-Hall
- Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey. (2014). Aprendizaje Invertido. <https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/edutrends-aprendizaje-invertido.pdf>
- Pagowsky, N. (2015). A pedagogy of inquiry. *Comminfolit*, 9(2), 136–144. <https://doi-org.vpn.ucacue.edu.ec/10.15760/comminfolit.2015.9.2.190>
- Pankiewicz, M. (2016). Data analysis for measuring effects of gamification in e-learning environments. In *Proceedings of 8th International Conference on Education and New Learning Technologies* 7082–7088.
- Park S, Kim S. (2018). Patterns among 754 Gamification Cases: Content Analysis for Gamification Development. *JMIR Serious Games*; 6(4):e11336. doi: 10.2196/11336
- Pearson Case Study (2013). Flipped learning model dramatically improves course pass rate for at risk students: Clintondale High School, Clintondale Community Schools, Clinton

- Township, Michigan. Recuperado de:
http://assets.pearsonschool.com/asset_mgr/current/201317/Clintondale_casestudy.pdf
- Prieto, L. P., Sharma, K., Kidzinski, Ł., Rodríguez-Triana, M. J., & Dillenbourg, P. (2018). Multimodal teaching analytics: Automated extraction of orchestration graphs from wearable sensor data. *Journal of computer assisted learning*, 34(2), 193-203.
- Puga, L. y Jaramillo, L. (2015). Metodología activa en la construcción del conocimiento matemático. *Sophia: Colección de Filosofía de la Educación*. 19 (2), 291-314. doi: 10.17163/soph. n19.2015.14
- Puri, S. (2020). Effective learning through the case method. *Innovations in Education and Teaching International*. 59 (2): 161-171. <https://doi.org/10.1080/14703297.2020.1811133>
- Rodríguez-Gómez, D., & Cabero-Almenara, J. (2017). Competencias digitales docentes en la educación superior. *Revista de Educación a Distancia*, 53, 1-18.
- Rojas, D. Kapralos, B. Dubrowski, A. (2013). The Missing Piece in the Gamification Puzzle. *Gamification '13: Proceedings of the First International Conference on Gameful Design, Research, and Applications*. October 2013 Pages 135–138 <https://doi.org.vpn.ucacue.edu.ec/10.1145/2583008.2583033>
- Roosta, F., Taghiyareh, F., & Mosharraf, M. (2016, September). Personalization of gamification-elements in an e-learning environment based on learners' motivation. In 2016 8th International Symposium on Telecommunications (IST. IEEE637-642. DOI: <https://doi.org/10.1109/ISTEL.2016.7881899>.
- Saba M, Jaiswal J, Narayanan R, Jain R. (2020) A Review on Virtual Classroom. *Indian J of Pharmaceutical Education and Research*. 54 (3): 433-437. DOI: 10.5530/ijper.54.3s.141

- Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in human behavior*, 69, 371-380.
- Sánchez-Elvira Paniagua, A., Vázquez Cano, E., López Meneses, E., & Flores García, E. (2018). Diseño instruccional de un MOOC en competencias digitales para docentes universitarios. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC)*, 15(3), 14-29. <https://doi.org/10.7238/rusc.v15i3.3016>
- Santiago, R. (2013). ¿Qué es Flipped Classroom? Disponible en: <https://www.theflippedclassroom.es/what-is-innovacion-educativa/>
- Savery, J. R., & Duffy, T. M. (2015). Problem based learning: An instructional model and its constructivist framework. In J. M. Spector, M. D. Merrill, J.
- Scorians, E. E., & Vernet, M. (2018). Flipped classroom: la clase invertida. *Didáctica y TIC. Blog de la Comunidad Virtual de Práctica Docentes en Línea*.
- Siemens, G. (2005). Connectivism: A learning theory for the digital age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1), 3-10.
- Silva, J. (2017). Un modelo pedagógico virtual centrado en las E-actividades. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 17(53). Recuperado a partir de <https://revistas.um.es/red/article/view/290021>
- Soraya Constante (15 de junio 2020). La crisis de la covid-19: Ecuador: la educación online desde casa es imposible e injusta. *El País*. Recuperado de: https://elpais.com/elpais/2020/06/12/planeta_futuro/1591955314_376413.html
- Stéphanie Chevalier Naranjo (2022). ¿Qué países de América Latina y el Caribe tienen mayor velocidad de internet?. *STATISTA*. Recuperado de:

<https://es.statista.com/grafico/18015/paises-latinoamericanos-con-mejor-velocidad-de-internet/>

Suniaga, A. (2019) Metodologías Activas: Herramientas para el empoderamiento docente. *Revista Internacional Docentes 2.0 tecnología-educativa*. 19 (1). <https://orcid.org/0000-0002-8652-773X>

Tullis, J. G., & Goldstone, R. L. (2020). Peer instruction: Engaging students one-on-one, all at once. In D. B. Daniel & M. Lombardo (Eds.), *The Handbook of Teaching and Learning in Political Science and International Relations* (pp. 73-87). Edward Elgar Publishing. <https://doi.org/10.4337/9781784719472.00010>

Universidad Técnica Particular de Loja (2020). 4 claves para entender la evolución de la Educación a Distancia en el país. UTPL BLOG. Recuperado de: <https://noticias.utpl.edu.ec/4-claves-para-entender-la-evolucion-de-la-educacion-a-distancia-en-el-pais>

Vera, A., & Jara, P. (2018). El Paradigma socio crítico y su contribución al Prácticum en la Formación Inicial Docente. *Innovare*, 1-23.

Villagrán, M. (2019). Diseño instruccional, la base de cualquier curso exitoso #6: Modelos de diseño instruccional – ADDIE. Disponible en: <https://www.digimentore.com.ec/>

Walvoord, B. E., & Anderson, V. J. (2011). *Effective grading: A tool for learning and assessment in college*. John Wiley & Sons.

ANEXOS

Anexo 1. Informe de deserción académica – Departamento de Bienestar Estudiantil



**“MOTIVOS DE DESERCIÓN ACADÉMICA DE LOS ESTUDIANTES DEL
INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO PARTICULAR SUDAMERICANO,
PERIODO LECTIVO SEPTIEMBRE 2020 –FEBRERO 2021”**

Responsable:
Psic Cl. Jessenia Heras
Área de Psicología



INFORME DE ALUMNOS RETIRADOS PERIODO LECTIVO “SEPTIEMBRE 2020 –FEBRERO 2021”

ALUMNOS MATRICULADOS Y RETIRADOS POR CARRERA				
Carreras	Número de alumnos	Porcentaje	Número de estudiantes retirados	Porcentaje
Gastronomía	137	20%	12	8,76%
Diseño Gráfico	207	30%	5	2,42%
Turismo	75	11%	2	2,67%
Desarrollo de Software	136	20%	10	7,35%
Marketing	133	19%	7	5,26%
TOTAL	688	100%	36	5,23%

De los 688 (100%) estudiantes matriculados en el periodo lectivo septiembre 2020 – febrero 2021, 137(20%) pertenecen a la Carrera de Gastronomía, 207(30%) a la Carrera de Diseño Gráfico, 75(11%) a la Carrera de Turismo, 136(20%) a la Carrera de Desarrollo de Software y 133 (19%) a la Carrera de Marketing.

De los 688(100%) estudiantes matriculados, desertaron sus estudios 36(5,23%) alumnos.





De los 137(100%) estudiantes matriculados en la Carrera de Gastronomía, desertaron sus estudios 12(8,76%) alumnos, de los 207(100%) estudiantes matriculados en la Carrera de Diseño Gráfico, desertaron sus estudios 5(2,42%), de los 75(100%) estudiantes matriculados en la Carrera de Turismo, desertaron sus estudios 2(2,67%), de los 136(100%) estudiantes matriculados en la Carrera de Desarrollo de Software se retiraron 10(7,35%) y de los 133(100%) estudiantes matriculados en la Carrera de Marketing, se retiraron 7(5,26%) alumnos.

MOTIVOS DE DESERCIÓN ACADÉMICA		
Motivos	Número de alumnos	Porcentaje
Tecnológicos	2	6%
Académicos	9	25%
Económicos	7	19%
Personales	7	19%
Laborales	4	11%
Salud	1	3%
No especifica motivos de retiro	6	17%
TOTAL	36	100%

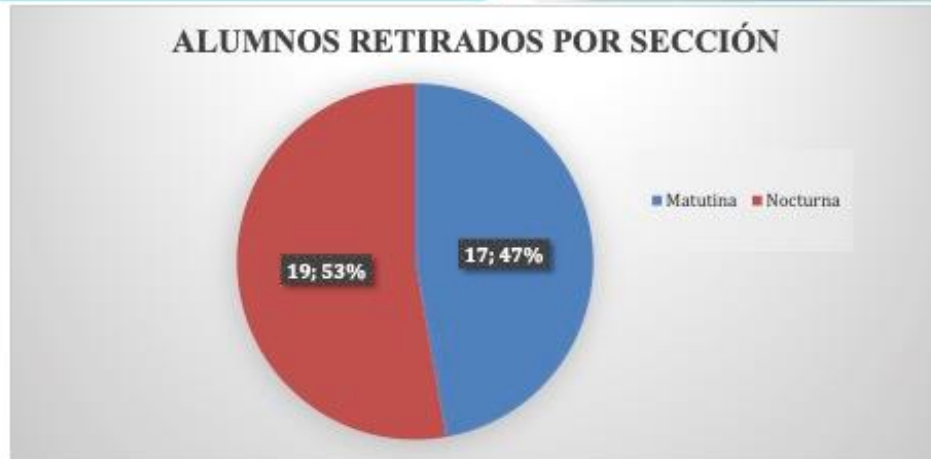
De los 36 alumnos retirados, que representan el 100%, se encontró que 2(6%) abandonaron sus estudios por cuestiones tecnológicas, 9(25%) por razones académicas, siendo las siguientes; cambio de carrera o desagrado de la modalidad de estudios en línea, 7(19%) por situaciones económicas, 7(19%) por cuestiones personales, 4(11%) por razones laborales, 1(3%) por motivos de salud y 6(17%) no especifican los motivos de su retiro.

ALUMNOS RETIRADOS POR CARRERA		
Carreras	Número de alumnos	Porcentaje
Gastronomía	12	33%
Diseño Gráfico	5	14%
Turismo	2	6%
Desarrollo de Software	10	28%
Marketing	7	19%
TOTAL	36	100%

Con respecto al porcentaje de alumnos retirados por carrera, se puede visualizar que; el 33% (12) pertenece a la Carrera de Gastronomía, 14% (5) a Diseño Gráfico, 6% (2) a Turismo, 28%(10) a Desarrollo de Software y el 19%(7) faltante, corresponde a la Carrera de Marketing.



ALUMNOS RETIRADOS POR SECCIÓN



De los 36 (100%) alumnos retirados, 17 (47%) corresponden a la sección matutina y 19 (53%) a la sección nocturna.

ALUMNOS RETIRADOS POR NIVELES

Niveles	Número de alumnos	Porcentaje
1	15	42%
2	5	14%
3	8	22%
4	5	14%
5	3	8%
TOTAL	36	100%

De acuerdo a los alumnos retirados por niveles, 15(42%), son del primer nivel, 5(14%) pertenecen al segundo nivel, 8(22%) al tercer nivel, 5(14%) al cuarto nivel, 3(8%) al quinto nivel.



Carreras	Alumnos matriculados en el periodo académico septiembre 2020 -febrero 2021	Alumnos matriculados en el periodo académico marzo -agosto 2021
Gastronomía	137	106
Diseño Gráfico	207	215
Turismo	75	49
Análisis de Software	136	104
Marketing	133	96
TOTAL	688	570

- En el periodo de estudios septiembre 2020- febrero 2021, 137 estudiantes estaban matriculados en la Carrera de Gastronomía, mientras que en el periodo académico actual (marzo –agosto 2021), se cuenta con 106 alumnos matriculados, es decir 31 estudiantes menos.
- En el periodo de estudios septiembre 2020 –febrero 2021, en la Carrera de Diseño Gráfico estaban matriculados 207, mientras que en el periodo académico actual (marzo –agosto 2021) se cuenta con 215 alumnos, es decir 8 estudiantes más.
- En el periodo de estudios septiembre 2020 – febrero 2021, en la Carrera de Turismo se contaba con 75 estudiantes, mientras que en el periodo académico actual (marzo-agosto 2021), 49 están matriculados, es decir 26 alumnos menos.
- En el periodo septiembre 2020 – febrero 2021, en la Carrera de Desarrollo de Software se contaba con 136 estudiantes, mientras que en el periodo de estudios actual (marzo-agosto 2021), 104 están matriculados, es decir 32 alumnos menos.
- En el periodo de estudios septiembre 2020 – febrero 2021, en la Carrera de Marketing se contaba con 133 estudiantes, mientras que en el periodo académico actual (marzo-agosto 2021), 96 están matriculados, es decir 37 alumnos menos.
- En el periodo de estudios actual existe una falta de 118 estudiantes.



Área de Psicología
 Psic. CI Jessenia Heras
 0302598032



Anexo 2. Diagnóstico del Departamento de evaluación



INFORME DE EVALUACIÓN AL PERSONAL DOCENTE

Periodo Septiembre 2020 – Febrero 2021



Comisión de Evaluación Institucional
Febrero, 2021

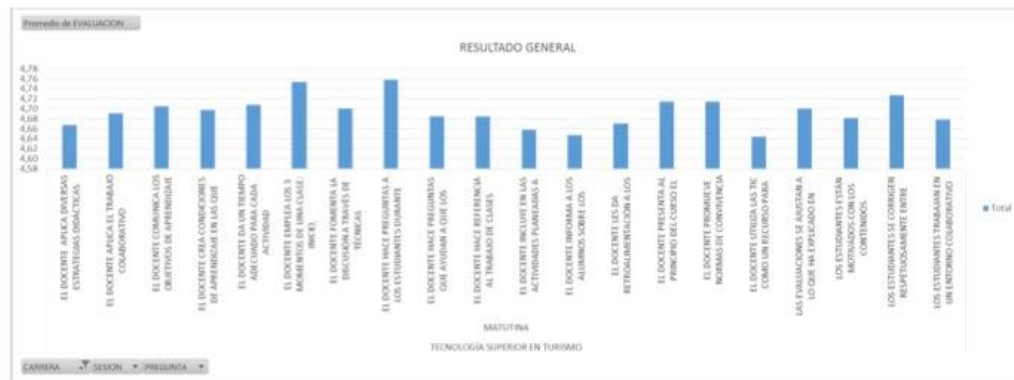


Resultados generales de las Preguntas de Evaluación

Promedio general de EVALUACION: 4,69	Valor máximo 4,76
Promedio SECCIÓN MATUTINA: 4,69	Valor Mínimo 4,64
EL DOCENTE APLICA DIVERSAS ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	4,67
EL DOCENTE APLICA EL TRABAJO COLABORATIVO	4,69
EL DOCENTE COMUNICA LOS OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	4,70
EL DOCENTE CREA CONDICIONES DE APRENDIZAJE EN LAS QUE	4,70
EL DOCENTE DA UN TIEMPO ADECUADO PARA CADA ACTIVIDAD	4,71
EL DOCENTE EMPLEA LOS 3 MOMENTOS DE UNA CLASE: INICIO,	4,75
EL DOCENTE FOMENTA LA DISCUSIÓN A TRAVÉS DE TÉCNICAS	4,70
EL DOCENTE HACE PREGUNTAS A LOS ESTUDIANTES DURANTE	4,76
EL DOCENTE HACE PREGUNTAS QUE AYUDAN A QUE LOS	4,68
EL DOCENTE HACE REFERENCIA AL TRABAJO DE CLASES	4,68
EL DOCENTE INCLUYE EN LAS ACTIVIDADES PLANEADAS A	4,66
EL DOCENTE INFORMA A LOS ALUMNOS SOBRE LOS	4,65
EL DOCENTE LES DA RETROALIMENTACIÓN A LOS	4,67
EL DOCENTE PRESENTA AL PRINCIPIO DEL CURSO EL	4,71
EL DOCENTE PROMUEVE NORMAS DE CONVIVENCIA	4,71
EL DOCENTE UTILIZA LAS TIC COMO UN RECURSO PARA	4,64
LAS EVALUACIONES SE AJUSTAN A LO QUE HA EXPLICADO EN	4,70
LOS ESTUDIANTES ESTÁN MOTIVADOS CON LOS CONTENIDOS	4,68
LOS ESTUDIANTES SE CORRIGEN RESPETUOSAMENTE ENTRE	4,73
LOS ESTUDIANTES TRABAJAN EN UN ENTORNO COLABORATIVO	4,68



Resultados generales de las Preguntas de Evaluación





www.sudamericano.edu.ec

Resultados individuales de Evaluación a Docentes

DOCENTE POR SECCIÓN Y ASIGNATURA	MATUTINA
	4,69
CHIQUI LOPEZ MILTON JAVIER	4,70
ORGANIZACIÓN Y ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS	4,78
PSICOLOGÍA DEL CONSUMIDOR	4,72
TURISMO 2.0	4,59
HURTADO CHERREZ PAOLA KATERINE	4,55
COMUNICACIÓN ORAL ESCRITA	4,55
ORTEGA ECHEVERRIA ADRIANA LUCILA	4,64
PROYECTO INTEGRADOR DE SABERES: RTT	4,84
RUTAS Y CIRCUITOS TURÍSTICOS	4,60
SEGURIDAD TURÍSTICA	4,87
TECNICAS DE GUIAR Y LIDERAZGO	4,90
TURISMO SOSTENIBLE	4,40
ORTEGA ECHEVERRIA KAROLINA ALEXANDRA	4,85
ECOTURISMO	4,96
PRODUCTOS TURÍSTICOS	5,00
PROYECTO INTEGRADOR DE SABERES TURISTICOS	4,82
TURISMO ALTERNATIVO	4,75
OSORIO GUERRERO ESTEBAN FERNANDO	4,83
ANIMACIÓN Y RECREACIÓN TURISTICA	4,82
CARTOGRAFÍA	4,87
COMUNICACIÓN CORPORATIVA	4,90
GESTIÓN FINANCIERA DE EMPRESAS TURÍSTICAS	4,71
LEGISLACIÓN	4,79
PROYECTO INTEGRADOR DE SABERES: RTT	5,00
PULLA CORONEL MARCIA BEATRIZ	4,68
CONTABILIDAD GENERAL	4,68
PULLA PESANTEZ SANTIAGO PATRICIO	4,66
PROYECTO DE TITULACION	4,43
PROYECTO INTEGRADOR DE SABERES: RTT COSTA O	4,86
URDIALES CARCHIPULLA ANDREA MARITZA	4,16
DESARROLLO CULTURAL	4,86
DESARROLLO DE LA HUMANIDAD	4,61
ÉTICA PROFESIONAL	3,75
VILLAVICENCIO JACOME MARIA CRISTINA	4,83
MARKETING.	4,83
OPERACIÓN DE SERVICIOS TURÍSTICOS	4,99
PROYECTO INTEGRADOR DE SABERES: RTT	4,74
SIMULACIÓN TURÍSTICA	4,88
TURISMO Y HOSPITALIDAD	4,86

Resultados individuales de Evaluación a Docentes por Alumnos

	4,69
CHIQUI LOPEZ MILTON JAVIER	4,70
DIDÁCTICA	4,67
EVALUACIÓN FORMATIVA	4,82
NORMAS DE COMPORTAMIENTO Y	4,70
HURTADO CHERREZ PAOLA KATERINE	4,55
DIDÁCTICA	4,55
EVALUACIÓN FORMATIVA	4,50
NORMAS DE COMPORTAMIENTO Y	4,67
ORTEGA ECHEVERRIA ADRIANA LUCILA	4,64
DIDÁCTICA	4,63
EVALUACIÓN FORMATIVA	4,64
NORMAS DE COMPORTAMIENTO Y	4,66
ORTEGA ECHEVERRIA KAROLINA ALEXANDRA	4,85
DIDÁCTICA	4,86
EVALUACIÓN FORMATIVA	4,83
NORMAS DE COMPORTAMIENTO Y	4,83
OSORIO GUERRERO ESTEBAN FERNANDO	4,83
DIDÁCTICA	4,83
EVALUACIÓN FORMATIVA	4,83
NORMAS DE COMPORTAMIENTO Y	4,81
PULLA CORONEL MARCIA BEATRIZ	4,68
DIDÁCTICA	4,70
EVALUACIÓN FORMATIVA	4,50
NORMAS DE COMPORTAMIENTO Y	4,94
PULLA PESANTEZ SANTIAGO PATRICIO	4,66
DIDÁCTICA	4,67
EVALUACIÓN FORMATIVA	4,64
NORMAS DE COMPORTAMIENTO Y	4,65
URDIALES CARCHIPULLA ANDREA MARITZA	4,16
DIDÁCTICA	4,14
EVALUACIÓN FORMATIVA	4,10
NORMAS DE COMPORTAMIENTO Y	4,37
VILLAVICENCIO JACOME MARIA CRISTINA	4,83
DIDÁCTICA	4,82
EVALUACIÓN FORMATIVA	4,84
NORMAS DE COMPORTAMIENTO Y	4,82
Total general	4,69

RÚBRICA	Puntaje máximo a obtener	Puntaje obtenido	Porcentaje de cumplimiento
1. Hay una Bienvenida a los alumnos (texto, video, banner, entre otros)	201	178	88,56%
2. Se presenta la plataforma o link de conexión para la clase	201	180	89,55%
3. Se incluye un cronograma del curso.	201	126	62,69%
4. Se presenta el sílabo de la asignatura	201	186	92,54%
5. Hay una socialización del sílabo solicitando a los alumnos su opinión	201	48	23,88%
6. Se da a conocer la guía didáctica	201	152	75,62%
7. Contiene información adicional de la carrera o de la institución	201	125	62,19%
8. Se presenta la propuesta metodológica de trabajo. (Diseño instruccional)	201	162	80,60%
9. Tiene el respaldo de la clase grabada	201	117	58,21%
10. Se presentan los objetivos de aprendizaje en cada una de las unidades.	201	171	85,07%
11. Hay un desglose de las unidades que conforman las unidades de la asignatura	201	163	81,09%
12. Se dan a conocer los contenidos de las unidades didácticas.	201	168	83,58%
13. Hay lecturas, videos, Power Point, videoconferencias, películas, cortometrajes, que apoyen las actividades de cada una de las unidades.	201	182	90,55%
14. Se presentan las tareas o prácticas que tendrá que realizar el estudiante en cada unidad.	201	192	95,52%
15. Se habilitan espacios para subir tareas en; (Word, Power Point, Excel, imágenes, audio, URL de video, etc.)	201	194	96,52%
16. Hay retroalimentación a los trabajos realizados por los alumnos.	201	96	47,76%
17. Se programa un foro por cada unidad.	201	62	30,85%
18. Se da a conocer la forma de evaluación, para cada unidad de aprendizaje; examen en línea, rúbrica, lista de cotejo, portafolio, autoevaluación y coevaluación.	201	132	65,67%
19. Hay un ejercicio de cierre y reflexión por cada de las unidades de aprendizaje.	201	68	33,83%
20. Se incluye un glosario de términos.	201	122	60,70%
TOTAL	4020	2824	70,25%

Los siguientes resultados indican los porcentajes en la primera recopilación de información centrado en los entornos virtuales de aprendizaje;


Puntaje por evaluación	20
Nº de aulas virtuales	201
Puntaje máximo a obtener	4020
Puntaje obtenido	2824
Porcentaje de cumplimiento de la rúbrica de evaluación	70,25%

Carreras	Puntaje Máximo	Puntaje obtenido	Porcentaje de evaluación
Tecnología Superior en Desarrollo de Software	840	640	76,19%
Tecnología Superior en Diseño Gráfico	1060	840	79,25%
Tecnología Superior en Gastronomía	820	564	68,78%
Tecnología Superior en Marketing	820	512	62,44%
Tecnología Superior en Turismo	480	268	55,83%
Totales generales	4020	2824	

MARTINEZ VILLEGAS RICHARD ANTONIO	Puntaje más alto	100%
VEGA YÉPEZ SANTIAGO JOSÉ	Puntaje más bajo	0%

Período marzo 2021 - agosto 2021	
Dedicación	#
Tiempo completo	27
Medio tiempo	6
Tiempo parcial	3
Ocasionales	9
Total de docentes en el período	45

Anexo 3. Informe de Vinculación (Problemática, aplicación, encuestas de satisfacción)

 <p>Universidad Católica de Cuenca</p>	<p>INFORME FINAL DE ACTIVIDADES DE VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD</p>	<p>CÓDIGO: F- VS - 37 VERSION: 01 FECHA: 06-05-2020 Página 1 de 1</p>
---	---	---

1. DATOS INFORMATIVOS


Institución de Contraparte: Unidad Educativa Luis Monsalve Pozo
Tutor Externo: Mgtr. Carmen Palacios
Estudiantes: Christian Fernando Collaguazo Chalco Henry Paul Lata Reino Richard Antonio Martínez Villegas Andrés Fabricio Morocho Uguña Silvana Cristina Orbe Solano Erica Susana Piña Rivera
Docente-Tutor: Dr. Pablo Cisneros Quintanilla, PhD.
Período de prácticas: marzo – agosto 2022

2. INTRODUCCIÓN

La incertidumbre propia de la sociedad y los avances tecnológicos han dado un vuelco rotundo a los diferentes procesos educativos, cambios, retos y nuevos roles que deben ser afrontados por los docentes de los diferentes niveles y especialidades del sistema educativo nacional, que para ser superados con éxito es necesario una capacitación y actualización científica permanente. El presente proyecto se enfoca en fortalecer el campo de acción de las diferentes profesiones relacionadas con el campo educativo en cuanto a lo teórico, metodológico, procedimental, actitudinal e investigación, con el fin de contribuir con el desarrollo progresivo de nuestra zona y país, todo esto a través de la aplicación de métodos como el analítico, sintético y práctico experimental, los estudiantes de los diversos programas de maestría del área educativa ofertados por la Universidad Católica de Cuenca capaciten y actualicen científica en temas relacionados con su campo específico de su quehacer profesional. El presente proyecto brindará servicio a las provincias de Azuay, El Oro, Guayas y Morona Santiago, además contará con una articulación evidente entre la oferta formativa de grado y posgrado.

En ese sentido, y para dar cumplimiento con lo anteriormente planteado, la propuesta de vinculación desarrollada se centra en la capacitación docente en plataformas y herramientas tecnológicas direccionadas a mejorar y dinamizar el proceso de enseñanza aprendizaje. Con base en las problemáticas encontradas en la institución educativa, se planifica un proceso de intervención en sesiones de trabajo con los docentes, en los que se comparten las siguientes herramientas y plataformas digitales:

- Genially
- Padlet
- Mindmeister
- Quizizz
- Nearpod
- Kahoot

 Universidad Católica de Cuenca	INFORME FINAL DE ACTIVIDADES DE VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD	CÓDIGO: F- VS - 37 VERSION: 01 FECHA: 06-05-2020 Página 2 de 2
--	--	---

Adicionalmente, se construye una plataforma digital en MOODLE con videos explicativos, objetivos, contenidos, material de apoyo y actividades a realizar. Esta se subdivide en pestañas, y cada pestaña se construye con el contenido de cada herramienta digital. Conjuntamente con la capacitación desarrollada, tiene la finalidad de incrementar el uso de herramientas digitales dentro del proceso educativo, además de que los docentes conozcan y puedan manejar diversas herramientas digitales para dinamizar sus clases y lograr que los estudiantes se motiven y logren un aprendizaje significativo.

3. OBJETIVOS

3.1. OBJETIVO GENERAL

Fortalecer los recursos didácticos y nuevas tecnologías al adaptar la mecánica de los videojuegos al campo educativo con el fin de contribuir con el desarrollo de las habilidades en los docentes de la Unidad Educativa Luis Monsalve Pozo

3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Ejecutar procesos de capacitación y actualización en el personal docente.
2. Desarrollar procesos de enseñanza y aprendizaje divertidos e interactivos.
3. Utilizar herramientas y metodologías acordes al entorno.

4. JUSTIFICACIÓN

La relación y correspondencias entre el presente proyecto con los objetivos y líneas de vinculación de la Universidad Católica de Cuenca, es evidente, puesto que las dos se orientan fortalecer el accionar de los diferentes profesionales que se forman en la Universidad y pertenecen a posgrado, para que mediante la aplicación de los conocimientos, destrezas y habilidades permitan y propendan un mejor ejercicio profesional.

En concordancia con el Plan Nacional de Desarrollo 2017 – 2021 Toda una Vida, establecido por la Secretaría Técnica de Planificación del Ecuador (2020) el presente proyecto de vinculación se articula con el Eje 1: Derechos para todos durante toda la vida, Objetivo 1. Garantizar una vida digna con iguales oportunidades para todas las personas y la política 1.6 Garantizar el derecho a la salud, la educación y al cuidado integral durante el ciclo de vida, bajo criterios de accesibilidad, calidad y pertinencia territorial y cultural.

De igual forma, pretende cumplir el (ODS) Objetivo de Desarrollo Sostenible 4 "Educación de calidad" Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos (Naciones Unidas Ecuador, 2020).

De acuerdo con las Naciones Unidas Ecuador (2020) las metas del ODS 4 que se articulan con el presente proyecto de vinculación son:

- 4.3 De aquí a 2030, asegurar el acceso igualitario de todos los hombres y las mujeres a una formación técnica, profesional y superior de calidad, incluida la enseñanza universitaria.
- 4.7 De aquí a 2030, asegurar que todos los alumnos adquieran los conocimientos teóricos y

 <p>Universidad Católica de Cuenca</p>	<p>INFORME FINAL DE ACTIVIDADES DE VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD</p>	<p>CÓDIGO: F- VS - 37 VERSION: 01 FECHA: 06-05-2020 Página 3 de 3</p>
---	---	---

prácticos necesarios para promover el desarrollo sostenible, entre otras cosas mediante la educación para el desarrollo sostenible y los estilos de vida sostenibles, los derechos humanos, la igualdad de género, la promoción de una cultura de paz y no violencia, la ciudadanía mundial y la valoración de la diversidad cultural y la contribución de la cultura al desarrollo sostenible, mismas que apunta solventar el presente proyecto.

Este proyecto abordará desde un enfoque multi e interdisciplinar, basado en el análisis de las necesidades existentes y los requerimientos generados por la sociedad en los diferentes campos del conocimiento articulados a los procesos educativos y de actualización de conocimientos y la adquisición de nuevas competencias que permitan mejorar en sus diversas actividades y proceso de su campo de intervención, en líneas generales busca solventar las necesidades específicas de actualización y capacitación que los diferentes profesionales solicitan para afrontar su quehacer diario, así como también suplir las necesidades que las diferentes empresas, negocios y entidades educativas tanto públicas como privadas, poseen en cuanto al mejoramiento y actualización de su planta de trabajadores.

En cuanto al financiamiento, el presente proyecto no demanda mayores recursos, puesto que se aprovechará el capital humano que se forma en los diferentes programas de posgrado y de esta manera potenciar sus competencias directamente en beneficio de la zona y país.

Formando en diversas herramientas digitales, con el afán de generar un adecuado uso, ya que la tecnología ayuda a los estudiantes a adquirir las habilidades necesarias para poder sobrellevar su vida ante una sociedad enfocada en la búsqueda del saber por medio del conocimiento tecnológico.

5. ANTECEDENTES DE LA INSTITUCIÓN.

La Unidad Educativa Luis Monsalve Pozo, se encuentra ubicada en la ciudad de Cuenca, en las calles Av. Miraflores s/n vía Sinincay, establecimiento académico de sometimiento fiscal. Cuenta con una planta docente de 16 profesionales en ciencias de la educación y 447 alumnos matriculados, 245 son mujeres y 232 varones, desde octavo de Educación General Básica hasta tercero de Bachillerato General Unificado, distribuidos en 11 paralelos.


Actualmente, el personal docente tiene la necesidad de actualizar sus conocimientos, renovando sus aprendizajes en metodologías acordes a las nuevas demandas que exige el siglo XXI, por ello se ha visto el requerimiento de capacitarse en herramientas tecnológicas que contribuyan a fortalecer los procesos de enseñanza a partir del uso de dichas herramientas, por tal razón este proyecto busca facultar a los docentes de conocimientos y manejo de nuevas, así como diversas aplicaciones digitales que se encuentra en la web.

6. RESULTADOS DE APRENDIZAJE A LOS QUE CONTRIBUYE LA EJECUCIÓN DE LA PRÁCTICA LABORALES Y/O DE SERVICIO COMUNITARIO.

(Esta información debe ser proporcionada por el docente tutor y de acuerdo al Resultado de aprendizaje y Perfil de egreso de la carrera descritos en el punto 11 de Programación y articulación curricular del formato VCS 003.)

Asignatura: Las TIC para la Formación Permanente e Inclusiva

Resultado de aprendizaje: Aplica procedimientos y herramientas basadas en las TIC en

 <p>Universidad Católica de Cuenca</p>	<p>INFORME FINAL DE ACTIVIDADES DE VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD</p>	<p>CÓDIGO: F- VS - 37 VERSION: 01 FECHA: 06-05-2020 Página 4 de 4</p>
---	---	---

su entorno educativo de aprendizaje basado en recursos Web y otras herramientas tecnológicas, con el fin de abordar diversas situaciones de aprendizaje con los educandos.

Perfil de egreso: Potenciar la aplicación de los recursos tecnológicos disponibles en la solución de problemas educativos.

Asignatura: Didáctica Educativa

Resultado de aprendizaje: Reconocer en la práctica educativa los diferentes componentes del proceso pedagógico sobre la base de los fundamentos teórico-metodológicos de la enseñanza.

Perfil de egreso: Aportar propuestas y soluciones viables e innovadoras a los problemas educativos que enfrenta en su institución.

Asignatura: Evaluación del Aprendizaje

Resultado de evaluaciones: Realiza evaluaciones con fines formativos y factibles por medio del uso de las TIC.

Perfil de egreso: Transformar las prácticas pedagógicas actuales a través de la instrumentación de diferentes estrategias docentes para el mejoramiento de la calidad de la educación.


7. EVALUACIÓN DE IMPACTO EN LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE

En el presente proyecto se planteó forjar un impacto social significativo por su accionar en el involucramiento de profesionales inmersos en diferentes ámbitos de la sociedad, ante los nuevos escenarios en donde la tecnología ha transformado la educación y es necesario la capacitación y actualización por parte de los docentes, actores directos de la misma. En tal virtud se llevaron a cabo una serie de acciones y actividades oportunamente planificadas, aplicando varios de los conocimientos adquiridos en los diferentes módulos, las mismas que fueron receptadas por los destinatarios, en general, de una manera positiva, con atención y participación activa, demostrando su interés por los temas compartidos en la capacitación.

Las actividades se llevaron a cabo sin mayores dificultades, aplicando la planificación de una manera flexible ante las consultas de los participantes.

8. DETALLE DE LAS ACTIVIDADES REALIZADAS

TEMA	DESCRIPCIÓN	ACTIVIDADES	CONTRIBUCIÓN
Genially	Genially según (González, 2019) es considerada una	<ul style="list-style-type: none"> Presentación de la herramienta. 	Potencializar la creatividad, capacidad

 <p>Universidad Católica de Cuenca</p>	<p>INFORME FINAL DE ACTIVIDADES DE VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD</p>	<p>CÓDIGO: F- VS - 37 VERSION: 01 FECHA: 06-05-2020 Página 5 de 5</p>
---	---	---

	<p>plataforma virtual que brinda una variedad de opciones y permite crear contenido interactivo, a través del diseño de presentaciones animadas y llamativas tales como: afiches, gráficos infografías, mapas, videos , entre otros, donde puedes combinar texto con imágenes, fotos, audio; dentro del sistema educativo, esta plataforma están diseñadas con el objetivo de que los estudiantes participen activamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Evocación de conocimientos. sobre la plataforma. • Explicación de conceptos generales de Geniall. • Exposición de los beneficios de esta herramienta. • Diseño de recursos didácticos utilizando la plataforma. 	<p>crítica y en general hacer un buen uso del mundo online a través de los beneficios que presenta las diferentes herramientas virtuales</p>
<p>Herramienta Padlet</p>	<p>Esta herramienta es muy amigable y de fácil manejo, permite realizar un trabajo sincrónico, asincrónico y dinámico, a su vez, motiva la realización de actividades escolares, despierta el interés por adquirir el conocimiento, facilita la información y convierte al educando en autor de su propio aprendizaje (Méndez & Concheiro, 2018)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Introducción y socialización del objetivo • Presentación de video explicativo sobre la herramienta. • Exposición de contenidos mediante diapositivas. • Aplicación de ejercicios prácticos en la plataforma. • Valoración del aprendizaje. 	<p>Disposición de una herramienta de fácil manejo que colabore con el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes del plantel.</p>
<p>Herramienta Mindmeister</p>	<p>MindMeister es un software para generar mapas mentales en línea, que da la posibilidad de crearlos, editarlos y presentarlos, se los puede realizar de manera colaborativa en tiempo real. Se puede generar una cuenta gratuita que nos permite crear hasta seis mapas mentales.(Utrera, 2011)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Socialización de la herramienta y objetivo a desarrollarse • Presentación del video explicativo • Observación del uso de la herramienta mediante el material de apoyo • Aplicación de la herramienta mediante la creación de mapas mentales • Valoración de la actividad realizada 	<p>Contribuye al enriquecimiento de nuestras clases, dando la posibilidad de que los docentes y estudiantes tengan la experiencia con herramientas de software colaborativas. Además, desarrolla la creatividad y organización de ideas, contenidos, entre otros.</p>
<p>Aplicación</p>	<p>Esta Herramienta permite a</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación de 	<p>Permite compartir</p>

 <p>Universidad Católica de Cuenca</p>	INFORME FINAL DE ACTIVIDADES DE VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD	<p>CÓDIGO: F- VS - 37 VERSION: 01 FECHA: 06-05-2020 Página 6 de 6</p>
---	--	---

<p>NEARPOD</p>	<p>los profesores generar presentaciones interactivas en la clase o a distancia. Con esta plataforma podrás hacer participar a los alumnos a través de cuestionarios, encuestas y actividades gamificadas para mantener su atención durante toda la clase. Nearpod permite efectuar una clase de forma divertida para motivar y aumentar la participación. Los alumnos participan con sus dispositivos, computadoras, tablets,</p>	<p>Objetivos y contenidos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Video Explicativo • Prácticas de uso con la herramienta. • Actividades y ejercicios. • Valoración del Aprendizaje. 	<p>lecciones y controlar la actividad de los estudiantes en tiempo real. Pueden interactuar y emitir respuestas. Mejora la atención de los estudiantes. Aumenta la retención.</p>
<p>Herramienta Quiziz</p>	<p>Quiziz es una plataforma educativa creada por Deepak Joy Cheenath, Ankit Gupta en la india. Es una plataforma web que te permite crear actividades de preguntas y respuestas online para que los alumnos puedan responderlas. Además facilita la creación de instrumentos de evaluación de una manera sencilla, dinámica en un ambiente lúdico.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación del módulo. • Creación de cuentas. • Tutorial para la creación de cuestionarios. • Elaboración de reportes académicos.. • Actividad práctica asincrónica. • Evaluación de aprendizajes. 	<p>Mejorar de forma sistemática la capacidad de la fuerza de trabajo docente, creando un sistema educativo más funcional, lúdico y con mejores resultados. Crear un ambiente amigable en el alumnado en donde a través del juego se logra medir los resultados de aprendizaje logrados.</p>
<p>Herramienta Kahoot</p>	<p>Kahoot es una herramienta educativa en la que el profesor puede diseñar y plantear cuestionarios, debates y discusiones, encuestas, exámenes y otras actividades de forma que los alumnos pueden interactuar desde sus dispositivos móviles, para contestar a las preguntas planteadas. De esta forma se puede hacer del aprendizaje un juego es decir, algo divertido, ameno y gratificante (Martinez-Navarro, 2017, p. 263).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación de Objetivos y contenidos. • Video Explicativo • Prácticas de uso con la herramienta. • Actividades y ejercicios. • Valoración del Aprendizaje. 	<p>Permite realizar debates, encuestas o cuestionarios. Permite a los alumnos investigar, crear, colaborar y compartir conocimientos a través de un juego. Puede usarse para evaluar, autoevaluar o como repaso de un tema determinado.</p>

9. AUTOEVALUACIÓN DEL ESTUDIANTE

Instrucciones: Estimado Estudiante, evalúe sincera y honestamente los indicadores de desempeño

 <p>Universidad Católica de Cuenca</p>	INFORME FINAL DE ACTIVIDADES DE VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD	<p>CÓDIGO: F- VS - 37 VERSION: 01 FECHA: 06-05-2020 Página 7 de 7</p>
---	--	---

sobre su participación en las prácticas laborales y/o de servicio comunitario, marcando con una X en el casillero respectivo, que a continuación se detallan:

Nomenclatura empleada: 3= Alto 2= Medio 1= Bajo			
INDICADORES DE DESEMPEÑO	ALTO	MEDIO	BAJO
1. Las prácticas laborales y/o de servicio comunitario aportaron en la consolidación de los conocimientos para la vida profesional	X		
2. Acepté el horario establecido por la institución receptora	X		
3. Recibí y puse en práctica la orientación enseñanza aprendizaje por parte del docente tutor.	X		
4. Participé activa y efectivamente en las actividades grupales e individuales	X		
5. Fui responsable con las obligaciones y actividades asignadas dentro de mi campo	X		
6. Respeté a las compañeras y compañeros que participaron en las prácticas.	X		
7. Demostré interés y motivación por intercambiar conocimientos académicos	X		
8. Acepté las sugerencias del docente tutor: responsabilidad, actitud, interés, etc.	X		
9. Expuse con argumentos las ideas y conocimientos adquiridos en la Universidad.	X		
10. Aporté con conocimientos en la solución de casos presentados.	X		
11. Di solución adecuada a problemas relacionados con las actividades de prácticas.	X		
12. Comprendí los contenidos y procedimientos presentados.	X		
13. Desarrollé actividades de trabajo autónomo, cooperativo, entre otros.	X		
14. Procuré la calidad en los documentos evidenciables.	X		
15. Ejecuté las actividades de acuerdo a lo planificado.	X		
16. Entregué a tiempo los informes para su validación.	X		
17. Cumplí con las horas asignadas de prácticas laborales y/o de servicio comunitario.	X		
18. Considero que la formación académica que recibí en la Universidad me sirvió para realizar las prácticas laborales y/o de servicio comunitario.	X		

10. CONCLUSIONES

La actualización pedagógica es un proceso muy importante para todos los docentes ya que permite conocer nuevas técnicas y herramientas que permitan un mejor desempeño profesional. En ese sentido, el presente proyecto de vinculación con tuvo la finalidad de aportar a la actualización pedagógica de un grupo de docentes de la Unidad Educativa Luis Monsalve Pozo que participaron activamente del proceso de capacitación.

En primera instancia, para desarrollar el proyecto de vinculación, se identificaron de manera eficiente los procesos educativos desarrollados en la institución educativa. Para tal propósito, se recurrió al diálogo y al análisis de diferentes documentos normativos: PUD, PCA. Logrando identificar que en los

 <p>Universidad Católica de Cuenca</p>	<p>INFORME FINAL DE ACTIVIDADES DE VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD</p>	<p>CÓDIGO: F- VS - 37 VERSION: 01 FECHA: 06-05-2020 Página 8 de 8</p>
---	---	---

procesos educativos llevados a cabo en la institución no se incluyen recursos Web ni herramientas tecnológicas.

Es por ello que se planificó un proceso de capacitación que tenía la finalidad de acercar a los docentes a un conjunto de recursos Web y herramientas tecnológicas que tienen la potencialidad de dinamizar el proceso educativo, con lo cual se intenta solventar los problemas de aprendizaje, además de que los docentes puedan articular sus clases utilizando las TIC. Las herramientas impartidas fueron: padlet, mindmeister, genially, nearpod, quizizz y kahoot.

Los resultados obtenidos luego del proceso de capacitación fueron favorables, ya que la encuesta de satisfacción arrojó datos muy positivos. Por ello, se espera que las herramientas y recursos tecnológicos impartidos se pongan en práctica en los diferentes procesos educativos a ser desarrollados por los docentes que participaron del presente proyecto.

RECOMENDACIONES

- Capacitación continua de uso de Tic dentro de la enseñanza-aprendizaje de docentes y estudiantes
- Involucrar la aplicación de diferentes herramientas interactivas, como parte de la enseñanza cotidiana del docente al estudiante.
- Desarrollar proyectos que involucren la aplicación y la utilización de herramientas y dispositivos tecnológicos.

11. BIBLIOGRAFÍA

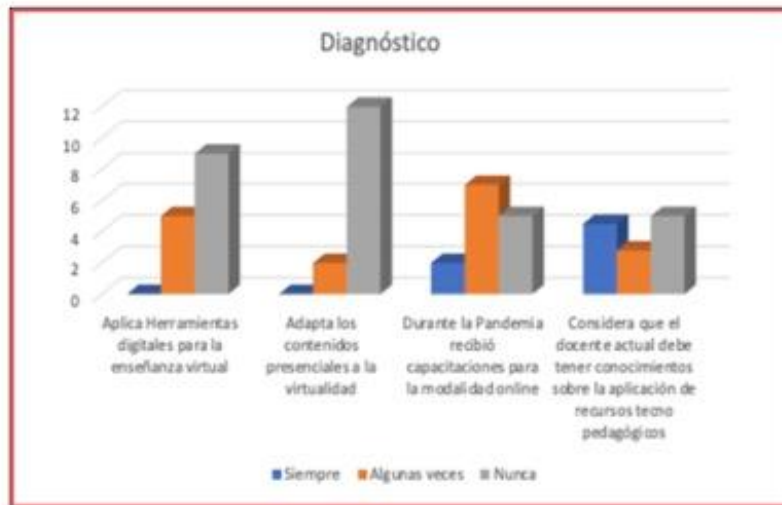
- Almenara, J. C. (2003). Replanteando la tecnología educativa. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, (21), 23-30.
- Berenguer-Albaladejo, C. (2016). Acerca de la utilidad del aula invertida o flipped classroom.
- Carneiro, R., Toscano, J. C., & Díaz, T. (2010). Los desafíos de las TIC para el cambio educativo. Fundación Santillana.
- Giler-Loor, D., Zambrano-Mendoza, G., Velásquez-Saldarriaga, A., & Vera-Moreira, M. (2020). Padlet como herramienta interactiva para estimular las estructuras mentales en el fortalecimiento del aprendizaje. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), 1322-1351.
- Gómez Carrasco, S. R., & González Sánchez, L. (2018). Aprendizaje interactivo utilizando la herramienta Nearpod.
- González del Hierro, M. (2019). Genially: libros interactivos geniales.
- Navarro, G. M. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. *Opción: Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, (83), 252-277
- Rodríguez, D. V., Mezquita, J. M. M., & Vallecillo, A. I. G. (2019). Metodología innovadora basada en la gamificación educativa: evaluación tipo test con la herramienta Quizizz. *Profesorado, Revista de Currículum y Formación del Profesorado*, 23(3), 363-387.
- Rodríguez Rodríguez, L. M. (2021). Mindmeister y Lucidchart como herramientas digitales en la generación de mapas mentales para la comprensión de las Ciencias Naturales (Master's thesis, Ambato: Universidad Tecnológica Indoamérica)
- Tapia-Machuca, R. L., García-Herrera, D. G., Cárdenas-Cordero, N. M., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). Genially como una herramienta didáctica para desarrollar la redacción creativa en estudiantes de bachillerato. *CIENCIAMATRIA*, 6(3), 29-48.
- Trejo, H. (2019). Recursos Tecnológicos para la integración de la gamificación en el

 Universidad Católica de Cuenca	INFORME FINAL DE ACTIVIDADES DE VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD	CÓDIGO: F- VS - 37 VERSION: 01 FECHA: 06-05-2020 Página 9 de 9
--	--	---

aula.Tecnología, ciencia y educación, (13), 75-117.

12. ANEXOS (Fotos, toda evidencia que se presente en las prácticas)

- Cuadro de resultados de encuestas sobre diagnóstico.




- Evidencias tales como fotografías, videos de las actividades realizadas en la capacitación.



<https://drive.google.com/file/d/1SJmktSDo2cfH4bB0m4Yn-N-sk&ms11-/preview>


- Listado de participantes.


 Universidad Católica de Cuenca	INFORME FINAL DE ACTIVIDADES DE VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD	CÓDIGO: F- VS - 37 VERSION: 01 FECHA: 06-05-2020 Página 10 de 10
--	--	---


UNIDAD EDUCATIVA "LUIS MONSALVE POZO" MIRAFLORES - CUENCA - ECUADOR TELF. RECTORADO 2390-052390-051 CODIGO AMIE 011000140				
LISTADOS DE				
DOCENTES				
N.º	NOMBRES APELLIDOS	CEDULA	CONTACTO	CORREO INSTITUCIONAL
1	TGNLO BERMEO BRAVO ANGEL PATRICIO	0101479178	0999932714	angel.bermeo@educacion.gob.ec
2	LCDA. GALARZA ORTIZ NORA ULIANA	0104999941	0984744561	nora.galarza@educacion.gob.ec
3	LCDA. GONZALEZ CABRERA JOHANA KARINA	0104906623	0983012410	johannak.gonzalez@educacion.gob.ec
4	LCDA. MENDEZ FERNANDEZ BERTHA ROSARIO	0103666145	0994815145 0985833920	berthar.mendez@educacion.gob.ec
5	LCDO. ORDOÑEZ SILVA GUIDO SEBASTIAN	1105672255	0989089939	sebastian.ordonez@educacion.gob.ec
6	ING. ROCANO VALLADARES REINA ISABEL	0104129838	0987476586	reina.rocano@educacion.gob.ec
7	LCDO. SIVISAPA MEDINA VICTOR MANUEL	1102136577	0993675901	victor.sivisapa@educacion.gob.ec
8	MGTR. TORRES AREVALO ZOILA EDIT	1102449772	0982591740	zoilae.torres@educacion.gob.ec
9	TGNLO. TORRES SALAMEA PABLO GIOVANI	0102364296	0998828912	pablo.torres@educacion.gob.ec
10	LCDA. YAMUNAQUE LEON CARMEN ELIZABETH	0701411464	0995921910	carmen.yamunaque@educacion.gob.ec
11	DIS. ZAMBRANO GUERRERO MABY MARIELISA (Mgh)	0103685970	0960190929	maby.zambrano@educacion.gob.ec
12	Ing. José González	0104439811	0983524059	pepin.jg@hotmail.com jose.f.gonzalez@educacion.gob.ec

https://drive.google.com/file/d/1qMuyaaOYJJByI_H6ywTFbI3ImGJMqDrB/view?usp=sharing

- Encuesta de satisfacción.

 Universidad Católica de Cuenca	INFORME FINAL DE ACTIVIDADES DE VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD	CÓDIGO: F- VS - 37 VERSION: 01 FECHA: 06-05-2020 Página 11 de 11
--	--	---






¡TU OPINIÓN CUENTA!
 Déjanos la tuya para seguir mejorando.

En el marco de las políticas de mejoramiento de la calidad en la Educación Superior, A TRAVÉS DE LA UNIDAD ACADÉMICA DE POSGRADO, tiene como objetivo de recibir su opinión sobre algunas características de la formación obtenida y otros aspectos.

Esta información es de suma importancia para mejorar continuamente el nivel de educación que se imparte, así como comprender los factores que permiten satisfacer las necesidades de los participantes en el programa y por lo tanto, modificarlos en función de sus opiniones.



1. NOMBRES Y APELLIDOS
Bertha Rosario Méndez Fernández
2. CÉDULA DE IDENTIDAD, DNI U OTRO DOCUMENTO DE IDENTIDAD
0103666145

www.ucacue.edu.ec




https://drive.google.com/file/d/1u2M8Is3m8_bszIVzrIXKhmkXSTpIXyb9/view?usp=sharing

- Asistencias.

ENLACE PARA ENCUESTAS DE SATIFACCIÓN:







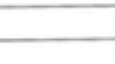
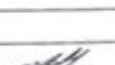
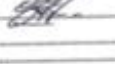
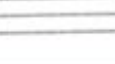
https://drive.google.com/file/d/1C3SADVf0-5fZV9f6Xc1nYjb7z2_tn9PK/view?usp=sharing


 Universidad Católica de Cuenca	INFORME FINAL DE ACTIVIDADES DE VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD	CÓDIGO: F- VS - 37 VERSION: 01 FECHA: 06-05-2020 Página 12 de 12
--	--	---

REGISTRO DE ASISTENCIA DOCENTES DE LA U.E. "LUIS MONSALVE POZO"

Tema: Herramientas tecnológicas en el aula.
 Fecha: 07 de junio de 2022

N°	DOCENTE	FIRMA
1	LCDA. NORA GALARZA	
2	TNGLO. PATRICIO BERMEO	
3	MGTR. REINA ROCANO.	
4	LCDO. SEBASTIAN OROÑOZ	
5	MGTR. ZOLIA TORRES.	
6	TNGLO. PABLO TORRES.	
7	LCDO. VÍCTOR SIVISAPA	
8	DIS. MABY ZAMBRANO	
9	LCDA. BERTHA MÉNDEZ.	
10	MGTR. JOHANNA GONZALEZ	
11	ING. JOSÉ GONZÁLEZ	
12	MGTR. DIANA CURICHO.	
13	LCDA. MÓNICA QUITO	
14	MGTR. CARMEN PALACIOS	

Observaciones: Carmen Zambrano y 

https://drive.google.com/file/d/1C3SADVF0-5fZV9f6Xc1nYjb7z2_tn9PK/view?usp=sharing

13. APROBACIONES

DEPENDENCIA	ACCIÓN	FECHA	FIRMA Y SELLO
Christian Fernando Collaguazo Chalco MAESTRANTE (DIRECTOR)	Elaborado	25/06/2022	

 <p>Universidad Católica de Cuenca</p>	INFORME FINAL DE ACTIVIDADES DE VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD	CÓDIGO: F- VS - 37 VERSION: 01 FECHA: 06-05-2020 Página 13 de 13
---	--	---

Lata Reino Henry Paul MAESTRANTE (SECRETARIO)	Elaborado	25/06/2022	
Richard Antonio Martínez Villegas MAESTRANTE	Elaborado	25/06/2022	
Silvana Cristina Orbe Solano MAESTRANTE	Elaborado	25/06/2022	
Erica Susana Piña Rivera MAESTRANTE	Elaborado	25/06/2022	
Andrés Fabricio Morocho Uguña MAESTRANTE	Elaborado	25/06/2022	
Dr. Pablo Cisneros Quintanilla, PhD. COORDINADOR ACADÉMICO MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA CON MENCIÓN EN DOCENCIA E INNOVACIÓN EDUCATIVA	Revisado	04/07/2022	

Anexo 4. Instrumento por Juicio de Expertos

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO POR JUICIO DE EXPERTOS

Estimado(a) Experto(a):



Es grato dirigimos a usted con un cordial saludo y a la vez solicitar de la manera más comedida su colaboración para la validación de contenido del instrumento de investigación que servirá para medir la "DISEÑO INSTRUCCIONAL CON METODOLOGÍAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE VIRTUAL EN EL INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO PARTICULAR SUDAMERICANO", debido al prestigio y la experiencia profesional y académica que usted goza.

Por cuestiones de logística se establece como fecha máxima para la entrega de este formulario el lunes 30 de agosto de 2022, por lo que agradecemos su aporte.

Se solicita llenar sus datos a continuación y al final en la hoja de "Constancia de validación".

I. Datos Generales del experto/juez

- 1.1. Apellidos y Nombres del experto: LEDYS LISBETH JIMÉNEZ GONZÁLEZ
- 1.2. Grado Académico: Tercer Nivel: Magister: Phd:
- 1.3. Profesión (Título profesional): DOCTOR EN CIENCIAS PEDAGOGICAS
- 1.4. Título de Cuarto Nivel: DOCTORA EN CIENCIAS POLÍTICAS
- 1.5. Institución donde labora: INSTITUTO TECNOLÓGICO SUDAMERICANO
- 1.6. Años de experiencia profesional: 18

II. Objetivos del estudio

Objetivo General: Evaluar la percepción de docentes sobre la importancia, utilidad y estructura del diseño instruccional con metodologías activas para la enseñanza y aprendizaje virtual.

Comentado [I1]: REVISAR LOS PARÁMETROS DE EVALUACIÓN O CONSIDERAR SI EL OBJETIVO ES IDENTIFICAR LA PERCEPCIÓN DE LOS DOCENTES. AL DECIR EVALUAR DEBERÍA UTILIZAR ESCALAS CUANTITATIVAS

Objetivos específicos:

- Identificar el andamiaje y métodos instruccionales para la enseñanza-aprendizaje virtual en los docentes.
- Determinar las limitaciones que presenta la estructura DE ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE DESARROLLADA PARA LA ESCUELA.....
- DETERMINAR LAS PUNTOS DE ENCUENTRO Y diferencias en la percepción de los docentes, según la utilidad y estructura del diseño instruccional anterior al propuesto.

Comentado [I2]: COMPLETAR EL CAMPO DE ESTUDIO

III. VALIDACIÓN

Usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado para realizar un riguroso análisis de cada ítem CON base EN los objetivos planteados y señalar con una equis (X) de acuerdo a su amplia experiencia y conocimientos si considera al ítem: ESENCIAL, ÚTIL PERO NO ESENCIAL, o NO IMPORTANTE. Se le agradece cualquier sugerencia relativa a la redacción u otro aspecto que considere importante para mejorar el mismo en la columna de observaciones. Ponemos a consideración un ejemplo de lo explicado:

3.1. CUESTIONARIO PARA DOCENTES

ÍTEM/PREGUNTAS	OPCIONES Y ALTERNATIVAS	Evaluación			Observaciones Recomendaciones
		ESENCIAL	ÚTIL PERO NO ESENCIAL	NO IMPORTANTE	
DIMENSIÓN / DISEÑO INSTRUCCIONAL					
1. ¿Cuál es tu filosofía de enseñanza después de la capacitación recibida?		X	---	---	

Comentado [I3]: LUEGO DE LA CAPACITACIÓN RECIBIDA, ¿CUÁL DE LOS ENFOQUES Y TEORÍAS DEL APRENDIZAJE CONSIDERA EL MÁS ADECUADO PARA LA EDUCACIÓN VIRTUAL? JUSTIFIQUE SU RESPUESTA

<p>2. ¿Marque con UNA X, cuáles son los principales elementos que SE DEBEN TENER en cuenta AL MOMENTO DE diseñar una propuesta de enseñanza? Marque las que considere y de ser necesario agregue otras.</p>	<input type="checkbox"/> Diagnóstico o análisis de necesidades. <input type="checkbox"/> Redacción de Objetivos. <input type="checkbox"/> Selección de Contenidos. <input type="checkbox"/> Metodología o selección de estrategias. <input type="checkbox"/> Recursos y bibliografía. <input type="checkbox"/> Organización y distribución del tiempo. <input type="checkbox"/> Evaluación. Otra: _____ _____ _____	X		
<p>3. ¿Cómo nos ayuda el diseño instruccional en la educación?</p>	<input type="checkbox"/> Determinar la manera más agradable y digerible de ofrecer contenido educativo. <input type="checkbox"/> Crear un ambiente de aprendizaje, así como los materiales necesarios, con el objetivo de ayudar al alumno a desarrollar sus capacidades. <input type="checkbox"/> Como estrategia para la elaboración de programas educativos que maximicen la eficiencia en la transmisión de información <input type="checkbox"/> Nos ayuda en el proceso para garantizar el éxito durante el desarrollo de programas formativos. Otra: _____ _____ _____	X		
<p>4. ¿Considera QUE la evaluación en el diseño instruccional, permite verificar el aprendizaje alcanzado?</p>	<input type="checkbox"/> Totalmente de acuerdo. <input type="checkbox"/> De acuerdo. <input type="checkbox"/> Ni de acuerdo, Ni en desacuerdo. <input type="checkbox"/> En desacuerdo. <input type="checkbox"/> Totalmente en desacuerdo.	X		
<p>5. ¿Qué ASPECTOS se deben considerar para aplicar el diseño instruccional?</p>	<input type="checkbox"/> Dejar bien claro y visible la duración del curso, los objetivos a cumplir y la metodología que conlleva. <input type="checkbox"/> Promueve un ambiente colaborativo donde se puedan presentar diferentes perspectivas u opiniones.	X		

	<input type="checkbox"/> Elige unos contenidos y dinámicas que puedas reorientar hacia otros aspectos en caso de que tu curso online no esté funcionando como debe. <input type="checkbox"/> El alumno debe navegar por los contenidos de forma clara, simple e intuitiva para aumentar su nivel de satisfacción. La plataforma online que elijas no debe ser confusa en el acceso a las diferentes herramientas. Otra: _____ _____ _____				
<p>6. ¿Qué rol cumple el docente en el diseño instruccional en la virtualidad?</p>	<input type="checkbox"/> Utiliza de forma adecuada las estrategias para el diseño y la enseñanza de cursos en línea. <input type="checkbox"/> Da consistencia y uniformidad en el diseño, funcionalidad y apariencia de los módulos y lecciones de los cursos en línea. <input type="checkbox"/> Alinea las metas, objetivos de aprendizaje y actividades de evaluación. <input type="checkbox"/> Propone y aplica estrategias eficientes a los procesos de evaluación. <input type="checkbox"/> Logra que el contenido esté centralizado en la experiencia del participante, teniendo en cuenta los diferentes estilos de aprendizaje. Otra: _____ _____ _____	X			
<p>7. ¿Considera que el objetivo del diseño instruccional es crear métodos de aprendizaje para lograr una experiencia de estudio más eficaz y atrayente?</p>	<input type="checkbox"/> Totalmente de acuerdo. <input type="checkbox"/> De acuerdo. <input type="checkbox"/> Ni de acuerdo, Ni en desacuerdo. <input type="checkbox"/> En desacuerdo. <input type="checkbox"/> Totalmente en desacuerdo.	X			
<p>8. ¿Qué habilidades CONSIDERA debe de tener un diseñador instruccional?</p>	<input type="checkbox"/> Habilidades de Organización. <input type="checkbox"/> Habilidades de escucha activa. <input type="checkbox"/> Comprensión profunda de como aprenden las personas. <input type="checkbox"/> Innovación y creatividad. <input type="checkbox"/> Habilidad gente. <input type="checkbox"/> Motivador.	X			

	<input type="checkbox"/> Análisis, como habilidad de resolución de conflictos. <input type="checkbox"/> Capacidad de retroalimentar lo que aprenden los estudiantes.				
DIMENSIÓN / METODOLOGÍAS ACTIVAS					
9. ¿MENCIONE ALGUNOS DE LOS beneficios QUE obtiene el docente cuando aplica metodología activa?	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	X			
10. ¿SELECCIONE los instrumentos de evaluación con los que evalúa la enseñanza activa?	<input type="checkbox"/> Rúbrica de Evaluación. <input type="checkbox"/> Lista de cotejo. <input type="checkbox"/> Portafolio de clase. <input type="checkbox"/> Escala de valoración. <input type="checkbox"/> Pruebas Sumativas o Formativas. ¿Usted utiliza otro, señale cuál? <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	X			
11. ¿Considera usted que tiene dominio en su área o disciplina?	<input type="checkbox"/> Sí. <input type="checkbox"/> No. ¿Justifique su Respuesta? <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>		X		LICKER t
12. ¿Usted promueve y facilita el aprendizaje de los contenidos EN los estudiantes?	<input type="checkbox"/> Totalmente de acuerdo. <input type="checkbox"/> De acuerdo. <input type="checkbox"/> Ni de acuerdo, Ni en desacuerdo. <input type="checkbox"/> En desacuerdo. <input type="checkbox"/> Totalmente en desacuerdo.	X			
13. ¿DEL SIGUIENTE LISTEADO, Cuáles considera que son características de las Metodologías Activas?	<input type="checkbox"/> El alumnado en el centro: El estudiante adopta un papel protagonista, con una implicación muy alta por su parte y un papel autorreflexivo. <input type="checkbox"/> Productivas: El aprendizaje es concebido como un proceso constructivo y no receptivo. <input type="checkbox"/> Funcionales: Estas enseñanzas tienen lugar en un contexto basado en situaciones y problemas cotidianos y habituales en el mundo real, y en la práctica profesional. <input type="checkbox"/> Transferibles y perdurables: El aprendizaje adquirido por estas metodologías es aplicable tanto a otras asignaturas como a la vida real.	X			

	<input type="checkbox"/> La evaluación constante, como un proceso visible y transversal.				
14. ¿MENCIONES ALGUNAS DE LAS CONSECUENCIAS QUE SE generan en el aula CON el uso de Metodologías Activas?		X			
15. ¿ Del siguiente listado, cuáles de las siguientes considera son fundamentos de las metodologías activas?	<input type="checkbox"/> Fundamento Constructivista. <input type="checkbox"/> Fundamento Psicológico. <input type="checkbox"/> Fundamento Biológico. Otra:	x			
16. ¿Considera usted que además del Aprendizaje Basado en Retos, Flipped Classroom y la Gamificación; se pueden aplicar otras estrategias metodológicas como parte de las llamadas "Metodologías activas"?	<input type="checkbox"/> Si. <input type="checkbox"/> No. ¿Si su respuesta es positiva indique cuales?	x			
17. en el uso de metodologías activas; cual considera debe ser el rol del estudiante:	<input type="checkbox"/> Responsable de compartir su experiencia y conocimiento. <input type="checkbox"/> Adquirir métodos de aprendizaje. <input type="checkbox"/> Aprender de forma colaborativa y flexible. <input type="checkbox"/> Auto-Motivado. Otras:	x			
DIMENSIÓN / ENSEÑANZA APRENDIZAJE VIRTUAL					
18. ¿Usted considera que demuestra dominio en su área o disciplina?	<input type="checkbox"/> SI. <input type="checkbox"/> NO. ¿Si la respuesta es negativa, que le falta para mayor dominio?		x		

19. ¿En un entorno de aprendizaje virtual, el docente debe promover y facilitar el aprendizaje de los contenidos de los estudiantes?	<input type="checkbox"/> Totalmente de acuerdo. <input type="checkbox"/> De acuerdo. <input type="checkbox"/> Ni de acuerdo, Ni en desacuerdo. <input type="checkbox"/> En desacuerdo. <input type="checkbox"/> Totalmente en desacuerdo.	x			
20. ¿Qué implica para usted el regreso a clases presenciales?		x			Likert
21. ¿Señale los tipos de educación virtual que conoce?	<input type="checkbox"/> eLearning: El proceso de enseñanza que se lleva a cabo o se desarrolla en Internet mediante la utilización de medios electrónicos. <input type="checkbox"/> bLearning: La combinación entre la enseñanza presencial y la no presencial a través de la tecnología. <input type="checkbox"/> mLearning: Aprendizaje basado tanto dentro como fuera del aula en el uso de dispositivos móviles a partir de múltiples canales digitales entre los que se encontrarían Internet, aplicaciones móviles, foros de discusión, plataformas de formación. <input type="checkbox"/> uLearning: El Ubiquitous learning o aprendizaje ubicuo es un término relativamente nuevo que no es fácil de definir y que, además, viene a ser la suma de los tres aprendizajes anteriores. Se define como el tipo de aprendizaje en el que se incorporan conocimientos sin ser plenamente consciente de ello, es decir, se realiza mientras se llevan a cabo actividades paralelas en espacios que no necesariamente guardan una relación directa con el estudio. Otra: _____ _____ _____	x			
22. Considera usted que la educación virtual, es una alternativa para la continuidad educativa, ante diferentes circunstancias?	<input type="checkbox"/> Sí. <input type="checkbox"/> No. ¿Justifique su Respuesta? _____ _____ _____	x			

DIMENSIÓN / COMPETENCIAS DIGITALES					
23. ¿Considera que tiene las suficientes competencias digitales para la educación virtual?	<input type="checkbox"/> SI. <input type="checkbox"/> NO. ¿Si la respuesta es negativa, cuáles faltan? _____ _____ _____	x			
24. Señale que competencias digitales considera que debe poseer para la educación virtual?	<input type="checkbox"/> Información y alfabetización informacional. <input type="checkbox"/> Comunicación y colaboración. <input type="checkbox"/> Creación de contenidos. <input type="checkbox"/> Seguridad. <input type="checkbox"/> Resolución de Problemas. Otra: _____ _____ _____	x			



¡Gracias por su colaboración!

Constancia de Validación

Yo, **LEDYS LISBETH JIMÉNEZ GONZÁLEZ** con documento de identidad N°**0152156030** de profesión **DOCTORA EN CIENCIAS PEDAGÓGICAS**, y ejerciendo actualmente como docente en **INSTITUTO TECNOLÓGICO SUDAMERICANO** hago constar que he revisado, con fines de validación el instrumento para el estudio denominado "DISEÑO INSTRUCCIONAL CON METODOLOGÍAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE VIRTUAL EN EL INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO PARTICULAR SUDAMERICANO", diseñado por el investigador de la Maestría en Pedagogía, mención Docencia e Innovación Educativa de la Universidad Católica de Cuenca, realizando las observaciones y recomendaciones pertinentes en el espacio dispuesto para el efecto.

Firma
CI:

Anexo 6. Evidencias de programas formativos

				
0102118148	ABRIL PIEDRA HUGO FERNANDO			
0102482486	ANDRADE SARMIENTO ANGEL BOLIVAR			
0102136678	BECERRA DOMINGUEZ MARIO RENE			
0102603040	CASTRO PACHECO MONICA LILIANA			
0301707030	GUAMAN BUESTAN MARCO AURELIO			
0302477690	HURTADO CRESPO GALO PATRICIO			
0104621198	HURTADO ORTIZ JUAN PABLO			
0102629698	IZQUIERDO ULLOA JAIME STALIN			
0152156030	JIMENEZ GONZALEZ LEDYS LISBETH			
0101942886	LLERENA MALDONADO VICTOR VLADIMIR			
0702278862	MERCHAN FLORES PABLO RAUL			
0102694098	MOSCOSO MERCHAN MARCO VINICIO			
0151961398	NARANJO BERT IRINA			
0102810598	PULLA PEZANIEC SANTIAGO DARIANO			

CAPACITADOR: ING. DURAZNO SILVA TELMO SANTIAGO





[Inicio](#) | [Área personal](#) | [Eventos](#) | [Mis Cursos](#) | [Este curso](#)

 **Evaluaciones**
☑

 **Fundamentos del diseño**
☑

Son la base de todos los medios visuales: están en el arte, el diseño web e, incluso, en pequeños detalles, como las tipografías.

 **Guía básica**
☑

 **Rebote**
☑

0 intentados


Selecciones la respuesta correcta


 **INFORMACIÓN**

C
Explicación general de la asignatura
PROYECTO

 Ver más...
 Compartir


[Inicio](#) | [Área personal](#) | [Eventos](#) | [Mis Cursos](#) | [Este curso](#)





CARRERA DE 


DISEÑO GRÁFICO


TEORÍA DEL DISEÑO

 **DOCENTE:**
ADRIÁN NIVELÓ

 **MATERIA:**
TEORÍA DEL DISEÑO

 **HORARIO:**
Lunes 8:00 am – Miércoles 10:00 am

 0993604514

 **Avisos**

Momento 1

Momento 2

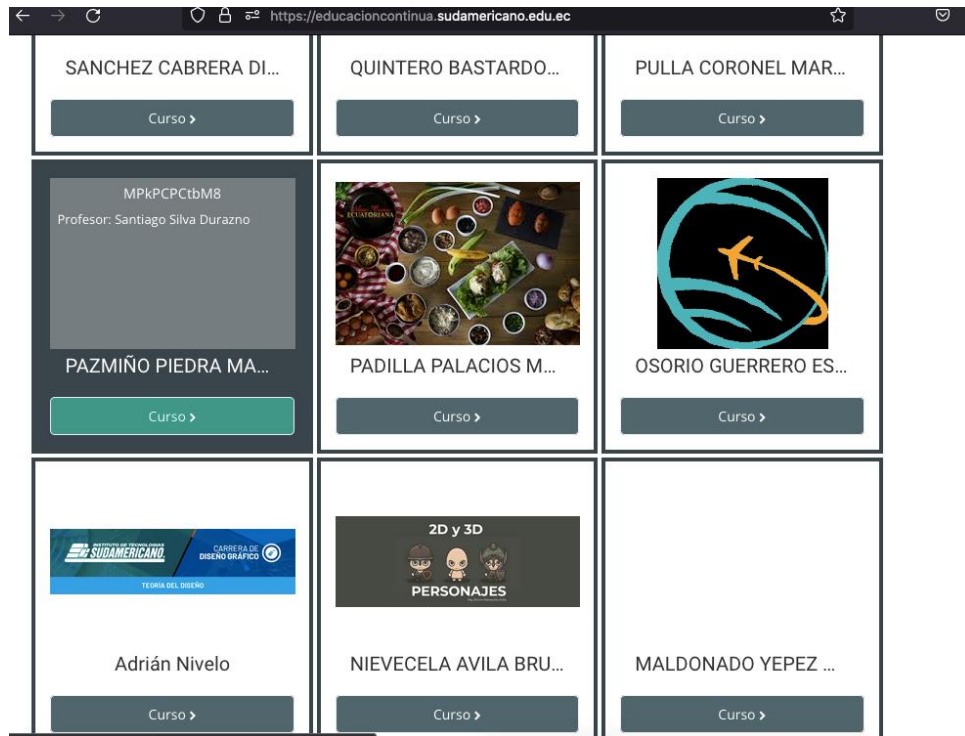
Momento 3

Supletorio

Módulo 4

Cierre

 **Evaluaciones**
☑



CAPACITACIÓN EN HABILIDADES **BLANDAS**

Las habilidades **blandas** son aquellas capacidades que posee una persona y que le permiten poder comunicarse o poder interactuar con otras de una manera clara, precisa, efectiva y enfocada principalmente al trabajo, pero también tienen un fuerte vínculo con la vida diaria.

Estas habilidades no son solo resultado de algo al azar, son el resultado de la combinación de varios factores como: habilidades sociales, habilidades de comunicación, habilidades de comportamientos, actitudes, hábitos y valores que tiene una persona de forma individual y al exterior con otras personas y con su entorno.



FECHA DE CAPACITACIÓN **DESDE EL 27 AL 30 DE DICIEMBRE** **DESDE LAS 09H00 HASTA 13H00**

ENLACE ZOOM

Webinar Speaker



INSTITUTO DE TECNOLOGÍAS
SUDAMERICANO
 GENUINA EDUCACIÓN SUPERIOR
ESTABLECIMIENTO Nº 1 833 03
 CUENCA - ECUADOR

SEMANA DE LA

CIENCIA, TECNOLOGÍA E INVESTIGACIÓN



CAPACITACIÓN: OFIMÁTICA

NIVEL: BÁSICO - INTERMEDIO

8H00 a 12:H00
 18H00 a 22:H00

03 al 06 Mayo
 13 al 17 Junio

Modalidad: Online

Asistencia: Obligatoria

MÁS INFORMACIÓN
ESCANEA EL CÓDIGO



EDUCACIÓN CONTINUA

0996976449
Bolívar y Manuel Vega - San Blas

www.sudamericano.edu.ec

neopod
8DLZG
Picarta



ENSEÑANZA

46 de 80
Esconder los nombres de los estudiantes

12:09 / 1:49:02

ENCUENTRO II - PLANIFICACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

PLANIFICACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE
Reflexionar sobre la importancia de la planificación del proceso de enseñanza aprendizaje.

EDUCACIÓN CONTINUA

Avisos
No mostrado a los estudiantes

INICIO ENCUENTRO I ENCUENTRO II ENCUENTRO III ENCUESTA DE SATISFACCIÓN



GRUPO DE WHATSAPP

SCAN ME



Usuarios en línea

Aprobado por *PhD. María Teresa Pantoja*

EVIDENCIAS
MENSAJES

NOMBRE DE USUARIO Y CONTRASEÑA (AULA VIRTUAL)

El usuario parte del correo electrónico y la contraseña es Suda2022*

EJEMPLO 1:
rimartinez1@istla.edu.ec
USUARIO: rimartinez1
CONTRASEÑA: Suda2022*





EJEMPLO 2:

¡TALLER DE CAPACITACIÓN!

Sres./ras.
Reciban un cordial saludo

El Vicerrectorado, el departamento de Educación Continua y la Coordinación de Investigación del Instituto Tecnológico Particular Sudamericano, tiene el agrado de; comunicar sobre el taller de PLANIFICACIÓN DEL PROCESO DE

Anexo 7. Entornos Virtuales de Aprendizaje

 <p>CURSO DE SOMMEL...</p> <p>Curso ></p>	 <p>A2 Proficiency - Ca...</p> <p>Curso ></p>	 <p>FORMACIÓN EN HE...</p> <p>Curso ></p>
<p>COLOCA UNA IMAGEN QUE SE RELACIONE CON EL CURSO</p> <p>PLANTILLA DE CUR... ➔</p> <p>Curso ></p>	 <p>PLANIFICACIÓN DE... ➔</p> <p>Curso ></p>	 <p>EQUIDAD DE GÉNE... ➔</p> <p>Curso ></p>

configuración



¡SOMOS IGUALES!


La equidad de género permite brindar a las mujeres y a los hombres las mismas oportunidades, condiciones y formas de trato, sin dejar a un lado las particularidades de cada uno, permitiéndoles y garantizando para ellos el acceso a los derechos que tienen como ciudadanos.



Desarrollo académico

Grupo de WhatsApp!

SCAN ME



Usuarios en línea

No hay usuarios online (últimos 5 minutos)

Comentarios

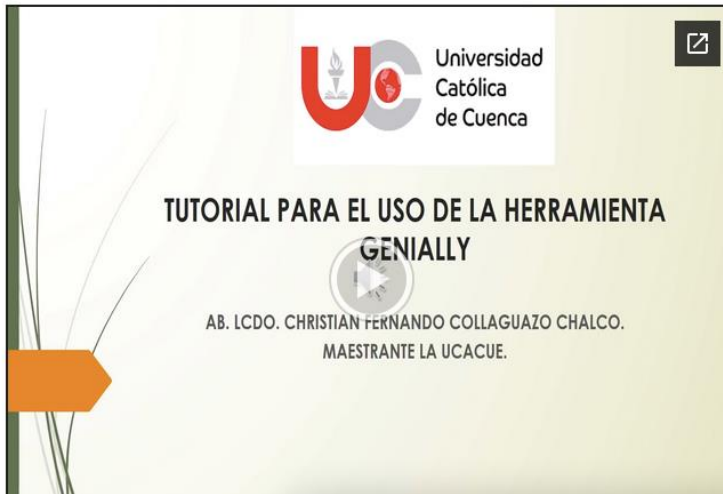
INICIO
Módulo 1
Sesión 1
Sesión 2
Sesión 3
Sesión 4
Sesión 5

Módulo 2
Sesión 6
Sesión 7
Sesión 8
Sesión 9
Sesión 10
CIERRE

No mostrado a los estudiantes

- INICIO
- MÓDULO I
- MÓDULO II
- MÓDULO III
- MÓDULO IV
- MÓDULO V
- MÓDULO VI
- CIERRE

VIDEO EXPLICATIVO



GRUPO DE WHATSAPP



Usuarios en línea

No hay usuarios online (últimos : minutos)

Administración