



Universidad Autónoma de Zacatecas

“Francisco García Salinas”

Unidad Académica de Docencia Superior

Maestría en Tecnología Informática Educativa

Curso de ética en la plataforma Moodle

Trabajo Profesional que presenta

Mayra Ortiz De La Torre

Director de tesis: Dra. Martha Susana Hernández Larios

Codirectora: Dra. Susana Cordero Dávila

Febrero del 2023

Tabla de contenido

1.1	Antecedentes	6
1.2	Marco contextual	8
1.3	Planteamiento del problema	9
1.4	Objetivos	10
1.5	Pregunta de investigación	11
1.6	Justificación	11
1.7	Alcances y limitaciones	13
	Capítulo 2:	15
	Marco Teórico	15
	2.1.2 <i>Concepción de bajo rendimiento escolar</i>	15
	2.1.3 <i>Causas del Rendimiento Escolar</i>	15
	2.1.4 <i>Estrategias para abatir el bajo rendimiento escolar.</i>	16
	2.2 Tecnología educativa	17
	2.2.1 <i>La tecnología como recurso didáctico.</i>	18
	2.2.2 <i>Las TIC como herramienta para el aprendizaje</i>	19
	2.2.3 <i>Educación a distancia a través de la tecnología</i>	19
	2.2.4 <i>Ventajas de la educación a distancia</i>	21
	2.2.5 <i>Práctica docente y Tecnología</i>	22
	Capítulo 3:	23

Metodología del proyecto y/o producto	23
3.1 Estrategia Metodológica	23
3.2 Diseño de la investigación:	23
3.3 Sujetos de estudio	24
<p>El grupo del actual ciclo escolar 2021-2022, está compuesto por un total de 23 alumnos de los cuales 12 mujeres y 11 son hombres, en un rango de los 16 a los 17 años de edad y no se detectan alumnos que requieran atención especial por debilidad visual, auditiva o psicomotora.</p>	
3.4 Población.	24
3.5 Muestra.	25
3.6 Criterios de inclusión y exclusión	25
3.7 Técnicas e instrumentos	26
3.8 Diseño de Página	28
3.9 Materiales	30
3.10 Contenidos	32
4.1 Actividades Realizadas	40
4.2 Pasos exitosos de la creación del curso en línea	43
4.5 Evaluación de la Plataforma	47
4.6 Análisis del Contenido	55
4.7 Imágenes del Proceso	61

Capítulo 5: Conclusiones

63

Referencias

65

Resumen

El proyecto de intervención que se presenta, busca atender el problema de bajo rendimiento escolar en la materia de ética de primer semestre del Cetis 114 (Centro de Estudios Tecnológicos Industrial y de Servicio no. 114). El objetivo es diseñar un curso en línea basado en el modelo de diseño instruccional ASSURE, en el cual se pretende proponer formas de enseñanza que motiven e involucren a los alumnos y logren tener un aprendizaje. Valiéndose de las bondades que tiene la tecnología educativa se pretende resolver la pregunta: ¿Cómo diseñar un curso en la materia de ética para motivar y mejorar el rendimiento escolar?. También se presentan las conclusiones y conjeturas a las que se llegan a partir de estructurar el aprendizaje en esta forma tecnológica.

Pretende ser una propuesta estratégica para motivar a los alumnos y con ello promover el aprendizaje para incidir en el problema de bajo rendimiento escolar en la materia de ética primer semestre del Cetis 114, dónde se analizan en situaciones que causan el bajo rendimiento escolar en la asignatura propia y las causas radican en algunos hábitos de la trayectoria académica de los alumnos pero sobre todo la falta de motivación y de atención a la materia entonces como objetivo se tiene diseñar un curso en línea basada en el modelo ASSURE, por medio de un módulo de la materia de ética en dónde se pretende poner o proponer formas de enseñanza retadoras que motiven a los alumnos valiéndonos de las bondades que tiene la tecnología educativa pretendemos.

Palabras clave: plataforma educativa, ética, curso en línea, ASSURE, diseño instruccional

INTRODUCCIÓN

En el proyecto de intervención que se presenta es el diseño de un curso en línea fundamentado en el modelo ASSURE, primero se fijaron los objetivos entre ellos, el analizar las herramientas de la tecnología educativa para proponer las formas de aprendizaje encontrar las herramientas tecnológicas adecuadas, seguir el paso a paso del modelo para desarrollar todo un escenario de motivación necesaria para el aprendizaje del alumno, todo esto contemplando los alcances de la investigación que serán en una institución educativa de preparatoria del primer semestre, analizando todas aquellas teorías que nos pueden apoyar en la investigación y el diseño del curso las TIC como herramienta de aprendizaje sus ventajas la educación a distancia, siguiendo una metodología específica para el diseño, también algunos instrumentos que validan las acciones emprendidas por el diseño de la plataforma.

Es importante mencionar que es un producto educativo que se presenta para el desarrollo adecuado de la asignatura, se diseña un curso en línea a partir del modelo de diseño instruccional ASSURE en donde se propone un escenario de aprendizaje conectando las herramientas tecnológica y didácticas para invitar al alumno a un aprendizaje autónomo y dinámico se pretende mejorar el rendimiento en la materia de ética.

1.1 Antecedentes

Se presenta una síntesis conceptual de las investigaciones y trabajos realizados previamente sobre el problema de investigación que se ha formulado. Son referencia para analizar el tema en cuestión, y cómo influyen los hechos posteriores para contextualizar la investigación.

Con la incorporación en esta última era de la tecnología de la información y comunicación especialmente de la red de internet, se están teniendo un espacio educativo donde está ocurriendo cambiando y transformando no solo la forma de presentar, si no ofrecer la información a los estudiantes sino también el resto de factores inmersos en el proceso educativo de enseñanza aprendizaje se modifican las metodologías los escenarios de comunicación el desarrollo de estrategias de aprendizaje roles a desempeñar del maestro y del alumno también se han cambiado las formas de evaluación.

Cásar Coll y Carles Monereo en su libro (2008)" Psicología de la Educación Virtual "comentan:

"La presencia de estas tecnología ha podido extenderse en amplias opciones de aprendizaje y a posibilidades en otros aspectos múltiples formas de aprender y enseñar gracias a la penetración de tecnologías y desarrollo de soportes móviles de conexiones inalámbricas ello apunta que los alumnos puedan seguir avanzando en su formación accediendo en todo momento a través de dispositivos móviles documentos fotos portafolios chats plataformas etcétera". (Pág. 23)

En este sentido, las modalidades educativas surgen a partir del uso de TIC, en particular de internet, lo que representa una oportunidad potencial de aprendizaje para generar cambios en la concepción de la enseñanza y el aprendizaje tradicional, y en la identidad de los docentes y los estudiantes, así como cambios en el tipo, uso y acceso a los materiales y, en consecuencia, transformaciones notorias en las prácticas de profesores y alumnos.

Julio Cabrero Almenara y Cristóbal Ballesteros (2009) expone en trabajo "Aportaciones al e-learning desde la investigación educativa" que; "Para la educación media y superior, entre ellas se puede poner a disposición de los alumnos un amplio volumen de información y contenidos fácilmente actualizables. Así como, flexibilizar la información, independientemente del espacio y el tiempo en el cual se encuentren el profesor y el estudiante." (Pág. 12)

Evelyn De la Llana Pérez (2009) en su artículo "Retos del b-learning en el proceso de aprendizaje de los estudiantes":

“Realiza un análisis teórico de la aplicación del B-learning en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, como un nuevo pedagógico empleado en los diversos niveles de enseñanzas. Su finalidad es determinar las potencialidades y versatilidad del B learning en el diseño e integración de las clases presenciales como virtuales, los métodos de enseñanzas a aplicar y teorías de aprendizajes, visto esto como un proceso innovador, creativo y una nueva tendencia en las modalidades educativas, la cual busca depositar el protagonista del aprendizaje en el estudiante, ser colaborativa y formativa.”

Estás investigaciones nos dan miras a plantear que las educaciones a distancia en algunas modalidades de plataformas educativas permiten aportar en varias ventajas para proporcionar los aprendizajes e incidir en la motivación de los alumnos, por lo que este proyecto de diseño de una plataforma educativa para el apoyo de la enseñanza de la materia de ética y aportar a levantar los resultados en ella.

1.2 Marco contextual

El CETIS 114, es una institución de nivel bachillerato que se encuentra ubicada en la cabecera del municipio de Jerez de García Salinas Zacatecas, tiene un total de 360 alumnos divididos en cuatro bachilleratos tecnológicos los cuales son:

- Enfermería. - Esta carrera tiene que ver con las ciencias de la salud y va encaminada a estudiar la licenciatura en enfermería o en medicina.
- Administración de recursos humanos. - Esta carrera de técnico en administración de recursos humanos procesa una vertiente de la carrera de administración y ofrece las habilidades profesionales para el alumno de elaborar y gestionar documentación administrativa referente a los recursos humanos e integrar la capacitación desarrollo y evaluación del personal, así como las remuneraciones.
- Técnico en ofimática. - Esta carrera ofrece las competencias necesarias para que el alumno realice actividades de manera digital mediante el uso eficiente responsable y eficaz respecto a las herramientas informáticas para requerimientos de instituciones o clientes.

- Alimentos y bebidas. - Esta carrera tiene una vertiente en servicios turísticos la preparación de alimentos es nueva y ofrece las competencias para que el estudiante prepare alimentos bebidas productos de panadería y repostería pensando en el turismo.

De estos bachilleratos tecnológicos, se trabaja en particular con la clase de lógica y derecho de los semestres cuarto y sexto con un total de 60 alumnos, de entre 15 y 18 años de los cuales un poco menos de la mitad de los estudiantes son originarios de comunidades rurales y provienen de familias conservadoras, padres dedicados a la agricultura y madres amas de casa.

Más de la mitad de los estudiantes radican en la cabecera municipal, existen veintitrés estudiantes con familias disfuncionales, con falta de padre, madre o ambos, todos ellos con un nivel económico más bajo que el resto de sus compañeros, esta situación desemboca en la falta de asistencia en tiempo para el recursamiento de las asignaturas. La carrera técnica a la que pertenece el grupo que cursará la materia es: “Introducción al derecho”, por lo que casi en la totalidad del grupo se aprecia interés por las materias relacionadas con las ciencias sociales y un poco más desapego o rechazo a las ciencias experimentales, de acuerdo a un análisis de observación que se realiza.

1.3 Planteamiento del problema

La educación en ética y valores es compleja y consta de un proceso que inicia con la vida y con los múltiples factores situaciones que enfrentamos en el término personal familiar socializador y comunitario por excelencia cuyo labor educativa es imprescindible porque se conforma desde los primeros años de vida las características esenciales de la personalidad del individuo todas las instituciones formales y no formales en las que se desarrolla más adelante en organizaciones políticas masas grupos medios de difusión y todos aquellas modalidades sociales en las que se desenvuelve el alumno desde sus primeros años de vida en la primaria en la secundaria y en la educación media superior en esta medida las sociedades se hacen más complejas en su organización social y política en sus costumbres en sus tradiciones en sus valores morales que resulta importante tomar estos temas en la acción educativa para educar a la sociedad.

El principal problema que se detecta en los alumnos del Cetis 114, que llevan materias de sociales específicamente en la materia de ética fueron bajos resultados en esta, causado por el bajo rendimiento escolar.

Tratando de profundizar en esos factores y el generalizarlos para buscar una estrategia acertada para mejorar los resultados se puede encontrar que la tecnología combinada con el talento de los docentes crea entornos de aprendizaje y transforma los modelos de aprendizaje lineales y tradicionales convirtiéndolos en modelos innovadores e interactivos y personalizados que mejoran el proceso educativo.

Ahondar en exponer y desarrollar nuevas formas de práctica docente en la que se pongan de manifiesto estrategias actividades, dónde se favorezca la educación se posibilite interactuar, aprender con más formas inclusivas que desarrollen las capacidades digitales y los alumnos puedan compatibilizar los horarios la organización con otras materias, pero sobre todo la motivación de utilizar la tecnología qué es una parte inherente de las nuevas formas de vida.

1.4 Objetivos

General

Diseñar un curso en línea basado en el modelo de diseño instruccional ASSURE, por medio de la plataforma Moodle para la asignatura de Ética de nivel medio superior del primer semestre del Cetis 114 para motivar el aprendizaje y mejorar el rendimiento académico.

Específicos

- ☒ Analizar la tecnología educativa para proponer formas de enseñanza que motiven a los alumnos en la materia de ética.
- ☒ Seleccionar las herramientas tecnológicas adecuadas que promuevan aprendizajes en la materia de Ética.
- ☒ Diseñar el curso el curso en línea con base a ASSURE desarrollar y mejorar ambientes de aprendizaje adecuados a las características de sus estudiantes.
- ☒ Desarrollar el curso con el objetivo de ayudar al alumno a desarrollar la motivación necesaria para lograr el aprendizaje.

- ☐ Evaluar el curso, que cumpla con todos los requisitos necesarios para su desarrollo.

1.5

1.6 Pregunta de investigación

General

¿Cómo diseñar un curso en línea de la materia de ética para mejorarla motivación?

Específicas

¿Qué tecnología educativa se puede utilizar como herramienta la motivación?

¿Qué plataforma se utiliza para promover la participación de los alumnos?

¿Cómo poner en práctica el diseño Instruccional para apoyar la participación de los alumnos?

¿Cómo desarrollar el modelo ASSURE para un curso la línea para la materia de ética?

¿Cómo analizar la tecnología educativa para proponer formas de enseñanza retadoras para los alumnos en la materia de ética?

¿Cómo seleccionar las herramientas tecnológicas adecuadas que posibiliten aprendizajes en la materia de ética?

¿Cómo diseñar el curso línea con base a ASSURE para utilizar para diseñar, desarrollar y mejorar ambientes de aprendizaje adecuados a las características de sus estudiantes?

¿Cómo implementar el proceso a través del cual se crea un ambiente de aprendizaje, así como los materiales necesarios, con el objetivo de ayudar al alumno a desarrollar la capacidad necesaria para lograr cierta tarea?

¿Cómo evaluar el curso, que cumpla con todos los requisitos necesarios para su desarrollo?

1.6 Justificación

En la educación cualquier docente o profesional vinculado al mundo de las instituciones está obligado a desempeñar un papel clave como investigador de su práctica con la finalidad de mejorar su formación su desempeño en el aula en la escuela en la comunidad como una búsqueda de cambio social y organizacional y la transformación sociocultural que tanto se necesita llegue a los estudiantes.

De los varios análisis de las causas de bajo rendimiento se puede apreciar que las principales causas es la motivación, la falta de apoyo familiar, la falta de metodología innovadora y del cambio psicológico de la propia edad. La justificación de este trabajo radica en querer impactar la motivación del alumno combinando la tecnología con las formas de expresar el aprendizaje la tecnología permite poner de manifiesto el conjunto de recursos procesos y herramientas de información informática y comunicación para estructurar las actividades de aprendizaje con las nuevas formas inéditas que la tecnología propone y desarrolla.

Esta investigación expone un análisis del modelo de diseño instruccional el cual integra seis pasos que consisten en uno analizar las características del estudiante dos establecer los estándares o los objetivos de aprendizaje tres la selección de medios y materiales cuatro la utilización de esos medios y de esos materiales sin con la participación de los alumnos y seis la evaluación y revisión de la implementación de los resultados de aprendizaje esto aplicado a la educación a distancia.

Primeramente se presentan los fundamentos teóricos del diseño instruccional y la categorización de los modelos de diseño instruccional así como las teorías educativas que han contribuido a su desarrollo y posteriormente se presenta un análisis de cada etapa de los modelos y su aplicación. Inicialmente, se presentan los fundamentos teóricos del diseño Instruccional, la categorización de los modelos de diseño Instruccional, así como las teorías educativas que han contribuido a su desarrollo; posteriormente se presenta el análisis de cada una de las etapas del modelo ASSURE y su aplicación a la educación a distancia. Y específicamente en esta investigación queremos apoyarnos de la tecnología y de la teoría para desarrollar el trabajo.

Resulta evidente, que el abordaje del rendimiento académico no podría agotar a través del estudio de las percepciones de los alumnos sobre las variables habilidad y esfuerzo, así como tampoco podría ser reducida a la simple comprensión entre actitud y aptitud del estudiante. Las demandas de análisis de otros factores permiten infiltrarnos más en el rendimiento académico como fenómeno de estudio, es por ello que en los siguientes apartados se abordarán conceptualización, y la motivación hacia el aprendizaje.

Los avances científicos y de tecnología de información y comunicación en las últimas décadas han generado cambios significativos en el proceso de planeación, diseño,

implementación y evaluación del proceso de enseñanza aprendizaje en todos los niveles educativos y concretamente han impactado la educación superior en sus diversas modalidades, así como los modelos bajo los cuales realizan su diseño instruccional y las teorías educativas que subyacen en los mismos.

La plataforma virtual ha producido cambios significativos en la educación, que producen nuevas formas de transferencia del conocimiento ya que por medio de las tecnologías de información y comunicación se van creando nuevos paradigmas que tiene que ver con la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje, en donde la sociedad hace uso intensivo y se puede mejorar el rendimiento escolar.

1.7 Alcances y limitaciones

Se quiere resolver, de forma precisa y organizada, un conflicto educativo, se ha identificado, tanto en las necesidades a satisfacer como en el uso de recursos disponibles: humanos y tecnológicos para abordarlos. El principal problema que se detecta en los alumnos del Cetic 114, que llevan materias de sociales específicamente en la materia de ética fueron bajos resultados en esta, analizando la situaciones que causan el bajo rendimiento de los estudiantes en una de las asignaturas puede encontrar varios factores; los tipos de bajo rendimiento escolar y sus causas radican en los hábitos en la trayectoria académica en las características familiares pero sobre todo en la enseñanza en el espacio en el tiempo en la organización de rutinas, en el clima en las formas de evaluación, en los sistemas de premios pero en este trabajo se identifica la motivación del alumno para desarrollarse en la materia.

El grupo del actual ciclo escolar 2021-2022, está compuesto por un total de 23 alumnos de los cuales 12 mujeres y 11 son hombres, en un rango de los 16 a los 17 años de edad y no se detectan alumnos que requieran atención especial por debilidad visual, auditiva o psicomotora.

Número de estudiantes: 23 Nivel educativo: Media superior

En el espacio académico, de la eficacia de un trabajo constituye todo aquello que se puede esperar en un proyecto de investigación o qué aspectos se pretende alcanzar. Es el

agregado de expectativas que refieren al resultado final del proyecto. Por lo que sus resultados serán únicos y de un universo extenso sólo representa la una mínima parte de ello, pero importante para mejorar resultados de aprendizaje.

Este proyecto se limita a un área geográfica y un contexto escolar determinado encaminado a la adquisición de: destrezas, actitudes, habilidades, valores y conocimientos para: comprender, interpretar y valorar el mundo y su medio ambiente. Por lo que sus resultados serán únicos y de un universo extenso sólo representa la una mínima parte de ello

Capítulo 2:

Marco Teórico

2.1.2 Concepción de bajo rendimiento escolar

Joaquín Caso Niebla (2021) en su artículo Variables inciden en el rendimiento académico adolescente donde conceptualiza que el “bajo rendimiento escolar”;

“Es el desempeño escolar ya sea en una unidad o en varias, por ejemplo, se puede tener un bajo rendimiento académico en el área de lingüística, pero no en la clase de matemáticas. El “Bajo Rendimiento Escolar” Tiene que ver con que el estudiante exprese características o conductas de que algo anda mal en su desempeño escolar bajas calificaciones desinterés por la escuela baja autoestima y el pensamiento de no poder con ella. (Pág. 26)

El bajo rendimiento escolar, es una vía final común de diferentes trastornos, etiologías y mecanismos, es habitual la presencia de múltiples alteraciones, porque la disfunción cerebral en la niñez y así mismo en otras etapas, generalmente afecta a muchas funciones.

Es un proceso que comúnmente hace hincapié en los procesos de enseñanza aprendizaje basadas en las estrategias que usa un estudiante para adquirir conocimientos o autorregular este proceso el estudiante organiza planea administra de manera intencionada sus actividades y el tiempo de estudio que va a emplear en su aprendizaje que se vincula estrechamente con el rendimiento escolar. (Lammers et al., 2001; Tuckman, 2003).

Partiendo de esta concepción y de lo que comentan los autores respecto a la autorregulación del aprendizaje la forma en la que el estudiante organiza plantea y administra la manera intencionadas actividades escolares hay un rombo del proyecto de investigación que se presenta en este trabajo referente a la vinculación de una propuesta para mejorar el rendimiento escolar específico de la materia ética.

2.1.3 Causas del Rendimiento Escolar

Si bien es cierto que hay un avance considerable en conocer las causas sobre el bajo rendimiento escolar y la importancia de las modalidades que existen para esto como el ingreso

familiar los niveles de escolaridad de los padres las expectativas familiares el capital o badaje cultural las características de la escuela la motivación del profesor se sigue soslayando en el papel de las variables asociadas con el funcionamiento emocional de los individuos y las determinantes formas de su interacción con el entorno escolar familiar y social. esto también lo explica Joaquín Caso Niebla en su Modelo Explicativo de bajo rendimiento escolar.

La estrecha vinculación de estas variables y de su naturaleza con el rendimiento escolar se hallan en la autoestima asertividad en el establecimiento de metas y objetivos de vida en el consumo de sustancias nocivas para la salud o las actividades la organización y la planificación del estudio y la adaptación escolar no se ha estudiado a cabalidad completamente todas ellas y su incidencia pero en este sentido es común ver acciones de naturaleza preparatoria hacia el interior de las instituciones educativas estas complejamente se amparan y basan los hallazgos de la investigación realizados en contextos educativos y en marcos conceptuales que emergen de la situación meramente escolar.

La mayor parte de los estudios muestran que las Tecnologías Informáticas y Comunicación (TIC), pueden ser utilizadas para incrementar el desempeño académico de los estudiantes de noveno.

Es así, como en la investigación se expone que no es solo la presencia de las TIC la que determina un mayor desempeño de los estudiantes, sino su utilización efectiva dentro del aula la que permite sostener esta tendencia.

2.1.4 Estrategias para abatir el bajo rendimiento escolar.

Para este proyecto educativo es necesario encontrar alguna estrategia para confrontar el problema sobre los bajos resultados que presentan los alumnos en la materia de ética con ello encontrar la manera de abordar a los alumnos para favorecer el aprendizaje después de algunas lecturas sobre estrategias para abatir el bajo rendimiento escolar presentamos aquí en la motivación es un factor determinante para el aprendizaje en dónde nos resalta que el uso de la tecnología definitivamente es eficaz para encontrarlo.

El trabajar lo mejor que se puede para trazar retos y metas de aprendizajes paulatinos pero que vayan causando motivación es comenzar con los alumnos a concientizarlos de que son

capaces de generar técnicas de estudio para lograr una calificación concreta durante los parciales.

Conseguir los mejores resultados académicos, se debe destacar que la organización es un factor muy importante puesto que exige la planeación, la organización la administración de los horarios establecimiento de objetivos y prioridades para ir mejorando las formas en las que se estudia. El tiempo y el horario es sumamente importante porque crea una rutina o una organización significativa para el estudio.

Diferentes factores son necesarios para conseguir el resultado académico soñado, pero si no existe una verdadera motivación, nada dará resultados.

Los estudios son importantes y cada vez que el estudiante siente que no puede avanzar, es momento de recordar qué lo impulsó a comenzar esa carrera para mantener una mente positiva.

Se trata pues de pasar tiempo frente a libros o actividades pero que sean realmente productivos no un vacío de tiempo.

Dedicar tantas horas para que después no sirva de nada no está bien, debe servir de motivación para que, lo mucho o no tanto que dediquemos al estudio nos cunda al máximo. El horario, tan importante como hemos señalado, se debe diseñar siendo consecuente con esto mismo.

En definitiva, el uso de la tecnología educativa, mejora de la eficacia educativa al poder desarrollarse nuevas metodologías didácticas que benefician el proceso de formación del estudiante. Además, ofrecen un mayor impacto para el desarrollo de sus habilidades.

2.2 Tecnología educativa

Como se mostró en el apartado anterior donde se habla de los factores que se vinculan al rendimiento escolar, se propone y se toma en cuenta los estudios que parlamentan sobre las tecnologías informáticas de la comunicación (TIC), usadas para fines educativos, y retomando que la tecnología es un instrumento de gran influencia para la sociedad, el interés para los estudiantes de educación media superior ya que lo usan como un recurso y herramienta para la vida además para desarrollar la mayoría de las actividades que hacen se va a utilizar pues como propuesta para incidir en su aprendizaje.

2.2.1 La tecnología como recurso didáctico.

La afiliación de la temática Tecnología y, en particular, las tecnologías de la información como contenidos básicos comunes es un mecanismo que puede ayudar a una mayor relación entre los pasajes de enseñanza y las culturas que se desarrollan más allá del ámbito escolar. La escuela, en la sociedad actual, ha perdido el padrón hegemónico en la transferencia y la distribución del conocimiento.

Ahora los medios de comunicación, fundamentalmente los canales televisivos y la radio, se encuentran al alcance de la mayoría de la población, presentan de un modo atractivo información cuantioso y múltiple.

Los alumnos llegan a la escuela con experiencia previa de concepciones ideológicas, una abundante capital de conocimientos, preconcepciones, también de diferentes ámbitos. perspectivas de la realidad. Ante este escenario las escuelas se enfrentan El desafío no solo de vincular las tecnologías de la información con contenidos de enseñanza sino también de reconocer y partir de todas esas concepciones que tienen los niños los adolescentes y los jóvenes sobre las tecnologías para diseñar desarrollar y evaluar prácticas pedagógicas que promuevan la construcción del aprendizaje a través de la reflexión y el uso de las tecnologías.

Hugandy Álvarez Acosta 2009 En el artículo los "Entornos virtuales de aprendizaje como Recurso didáctico en el Ámbito Universitario" comenta que: "la principal estructuración didáctica que se interrelaciona con dimensiones y componentes de aprendizaje garantiza una mayor comprensión comprensibilidad organización e independencia cognoscitiva además de motivación para el alumno" (Pág. 24)

Lo que fundamentalmente da una perspectiva a esta investigación de cómo utilizar la tecnología como un recurso didáctico para llamar la atención de los alumnos y motivarlos a su aprendizaje.

2.2.2 Las TIC como herramienta para el aprendizaje

Se toma como base la relación de la tecnología para el proyecto de intervención educativa, que se desarrolla en la investigación para incidir en la problemática y la pretensión es el mejoramiento del aprendizaje significativo.

Por lo que la conceptualización del tema se entiende como el conjunto de servicios, redes, software y aparatos que integran las llamadas tecnologías de información y comunicación (TIC), están orientados a optimar la calidad de vida de las personas dentro de un ambiente y como tales se completan a un método de información conectada y adicional, lo cual permite, romper los muros que existen entre cada uno de ellos. Ayala, E., & Gonzales Sánchez, S. (2015)

Escobar en su artículo "La práctica profesional docente desde la perspectiva de los estudiantes practicantes y tutores" en la revista acción pedagógica expone que;

“Corresponde a la educación abrir plazas acordes con el progreso tecnológico que permitan ofrecer el apoyo solicitado por los entes sociales y por quienes tienen la responsabilidad de dirigirlos y recuperar funciones sistemáticas y competitivas en las organizaciones. Entre otras respuestas que la educación puede dar a dichas peticiones, está la transformación de los esquemas educativos tradicionales mediante la utilización de las TIC como herramientas para generar nuevos procesos de enseñanza-aprendizaje en los cuales se forme, actualice y especialice la población adulta activa.” (2017)

El alumno se encontrará más motivados, la materia es atractiva y si le permite investigar de forma sencilla utilizando las herramientas de la tecnología educativa el docente utilizando habitualmente los medios informáticos despertar a la información del alumno y para tomar más interés por los contenidos expuestos.

2.2.3 Educación a distancia a través de la tecnología

Este tema se expone en la investigación puesto educar a través de la tecnología se puede entender como que es educación a distancia en este nuevo momento que se está viviendo hay diferentes formas de la enseñanza precisamente que han adoptado a la tecnología para favorecerla, será a través de una plataforma e-learning que se pueda educar a distancia o utilizar esa plataforma para varias actividades didácticas que se puedan hacer presencial, pero es importante entender el concepto.

De la siguiente explicación podemos entender que la educación a distancia puede ser una ventana de conocimientos y de peticiones de la nueva sociedad de este siglo en este ambiente las tecnologías de la información aportan uno de los medios más importantes para viabilizar el cumplimiento de los objetivos educativos desde los diseños instruccionales y en los fines que cumplen con los procesos de enseñanza-aprendizaje partiendo de que los estudiantes pueden abordar responsablemente o en libertad y de manera individual la relación constante entre la información y generar procesos de invención de transmisión de estos conocimientos o bien de la propia construcción de su conocimiento.

El ciberespacio en el contexto de la educación a distancia, imprime un desarrollo activo y rápido al proceso de enseñanza-aprendizaje, mediante la interacción alumno-profesor, estudiante-estudiante, a la vez que genera la posibilidad de que el alumno cree su propio conocimiento.

Por lo tanto, posibilita la enseñanza colaborativa a través del empleo de distintos recursos y medios de interacción que se utilizan y que pueden ser enviados a través de la Web, entre las que se refieren las herramientas de comunicación de tipo sincrónicas (chat, videoconferencias, pizarras electrónicas), o las asincrónicas (correo electrónico, foros de discusión, etc). En este sentido la tecnología de la información, además de proporcionar a los estudiantes contenidos de auto-estudio, también crean un espacio para la comunicación mediante las clases por videoconferencia, entornos de trabajo en grupo cooperativo, la distribución por línea de materiales multimedia, etc. Hernández Chérrez, E. (2014)

La Educación a distancia o e-learning, está llamada a iniciar unos cambios significativos en los contenidos curriculares, metodologías y en la formación misma de los docentes que se encargarán de asumir la responsabilidad de conducir a los jóvenes de un futuro que está próximo. En consecuencia, la tecnología de la información debe concebirse como herramientas de apoyo, instrumentos valiosos para las cuales es necesario rediseñar y construir nuevas metodologías que apunten al desarrollo de la habilidad del aprendizaje autónomo e independiente.

Por ello, lo que se impone es utilizar la tecnología como herramientas para mejorar la calidad del trabajo académico y producir conocimiento de calidad, con el fin de que los estudiantes se conviertan en sujetos activos creadores de su propio conocimiento.

2.2.4 Ventajas de la educación a distancia

La educación a distancia permite a un gran ahorro desde la perspectiva económica desde la producción de materiales la puesta en marcha de un proceso de Educación con costos como transporte materiales alimentación mientras para la educación a distancia se compensa para los estudiantes en un proceso más que tiene que ver con el ciberespacio que con cuestiones físicas que terminan con un costo.

También nos encontramos los estudiantes son protagonistas de su educación en el marco de un aprendizaje activo y participativo. Las clases pueden ser dinámicas con interacción los alumnos pueden analizar argumentar debatir tomar decisiones utilizando casos simulaciones foros, todas esas herramientas que tienen que ver con argumentar sobre conflictos situaciones o problemas de la vida real y también se puede desarrollar el aprendizaje colaborativo entre los estudiantes porque aprenden profesores y sus compañeros que son sus pares.

El estudiante dispone de más tiempo para reflexionar antes de dar respuesta a una cuestión, puede hacer uso de recursos sin interrumpir el flujo de la discusión o del estudio de un tema; además, cuenta con registros de las interacciones como correos, foros, boletines, que pueden ser utilizados para la investigación o la evaluación.

La forma en que el alumno construye su aprendizaje es otra ventaja importante de la educación a distancia él se vuelve autónomo para decidir en qué lugar momento y ritmo estudia sin depender directamente del profesor o de los compañeros esto permite que las personas con diferentes ocupaciones o estilos de vida puedan acceder a su estudio a distancia sin necesariamente preparar un escenario educativo convergente.

Ante la ausencia del profesor, el estudiante asume el control de su proceso de aprendizaje y se convierte en el protagonista del mismo, de esta manera se erige como sujeto activo, motivado y comprometido que se esfuerza por aprovechar el tiempo y los recursos disponibles para conseguir sus metas, lo que le reportará un aprendizaje adicional que se verá reflejado en sus actuaciones futuras.

Se puede tener mayor control y cobertura ya que no existe un límite en la cantidad de tamaño de las aulas virtuales los estudiantes pueden estar en diferentes lugares y no tienen que reunirse en un espacio físico excepto en algunos casos extraordinarios en lo en el que las

instituciones les sea estrictamente necesario por lo que es de gran importancia visualizar que es una alternativa para la cobertura de los estudios de cualesquiera personas.

Desde la perspectiva del enfoque didáctico con que se diseñan los materiales, lo que hace que el estudiante aprenda sin necesidad de tener al docente en frente; el estudio es dirigido, pero el estudiante cuenta con autonomía para acomodarlo a sus circunstancias y la flexibilidad en el manejo del tiempo de estudio. Torres, A. N. C. (2017)

Teniendo en cuenta las ventajas de la educación a distancia pero especialmente está que se acaba de explicar donde el alumno le da tiempo de reflexionar y a su ritmo, no al ritmo de su maestro o de los compañeros le permite pues un control sobre su proceso de aprendizaje por lo que está temática se escoge para explicar cómo apoyar a al proyecto de intervención educativa y cómo da pasó a la siguiente temática que tiene que ver con los modelos de diseño instruccional y cómo nos vamos a valer de ellos para poner en práctica este proyecto.

2.2.5 Práctica docente y Tecnología

Esta temática se quiere enunciar porque forma parte del abordaje de la problemática se expuso sobre los factores de bajo rendimiento escolar que tiene que ver mucho con el joven la motivación para estudiar la tecnología será el puente para la motivación del estudiante también para la mejora de la práctica docente para elevar los aprendizajes.

Si hay algo que caracteriza a nuestra sociedad, a ciencia cierta sea el cambio. Atravesamos en una sociedad en la que el cambio forma parte de nuestra vida diaria. Tenemos cambios nuestra manera de relacionarnos, de comunicarnos, de trabajar, de comprar, de informarnos, de aprender. Los cambios que se han producido en las últimas décadas, dirigidos principalmente por la vertiginosa expansión de las nuevas tecnologías de la información y comunicación han generado eventos y maneras de concebir la forma como las personas se sitúan en la sociedad, en relación a sí mismas y a los demás.

La innovación necesita de personas con la capacidad de invención y que se ilusionen, que se identifiquen y se comprometan con un proyecto que implante un cambio en sus prácticas tradicionales. (Orthusteguy, F. 2021)

Capítulo 3:

Metodología del proyecto y/o producto

3.1 Estrategia Metodológica

Esta investigación tiene como objetivo, solucionar un problema concreto y práctico dónde se va a diseñar un curso para un proyecto educativo por medio de una plataforma Moodle para mejorar la enseñanza para la motivación del aprendizaje de la materia de ética se ejecutarán requiriéndole a los alumnos su participación y se dan a conocer los resultados.

3.2 Diseño de la investigación:

El diseño de plataforma educativa para un proyecto educativo está centrado en la búsqueda de una meta de carácter formativo. Se trata de planificar un proceso que surge a partir de un diagnóstico general donde se puede visualizar que los alumnos tienen bajos resultados en la materia de ética con el fin de promover un aprendizaje, se trabaja incorporando herramientas tecnológicas educativas para favorecer el aprendizaje utilizar la tecnología informática educativa como herramienta para favorecerla motivación y el aprendizaje.

El proyecto educativo, se basa en el modelo de diseño instruccional “ASSURE”, que, por sus siglas, se analiza, se establecen objetivos, se seleccionan los métodos, tecnologías y materiales, se usan las tecnologías y materiales, requerir la participación de los estudiantes para concluir se evalúa y revisa. Para incidir en el aprendizaje a distancia reside no solo en la accesibilidad en tiempos o espacios, sino en la peripezia de analizar y adquirir los aprendizajes de una o más asignatura, con elementos y recursos multimedia que permiten al alumno familiarizarse con la práctica, de tal forma que se pueda asociar la información de las unidades y los conceptos con las situaciones de la vida cotidiana donde intervienen y se aplican.

3.3 Sujetos de estudio

El grupo del actual ciclo escolar 2021-2022, está compuesto por un total de 23 alumnos de los cuales 12 mujeres y 11 son hombres, en un rango de los 16 a los 17 años de edad y no se detectan alumnos que requieran atención especial por debilidad visual, auditiva o psicomotora.

Número de estudiantes: 23 Nivel educativo: Media superior

Género: 12 Femeninas y 11 Masculinos

Rango de edad 16-17 años

Se muestra interés medio por las asignaturas, ya que, según los comentarios emitidos por los alumnos, les llaman la atención conocer. No muestran resistencia para trabajar la tecnología, y casi se pueden acercar a ella, todos tienen internet en casa; todos saben usar redes sociales y casi todos alto la plataforma Classroom, todos cuentan con su correo, y lo han usado alguna vez.

3.4 Población.

La población escolar está compuesta por 300 alumnos y alumnas, distribuidos en 4 bachilleratos tecnológicos.

La institución cuenta con varias aulas, las cuales son utilizadas como salón de clases, como aula de medios, bodega, cocina, un domo. Existen además espacios utilizados para el organigrama de la institución como lo es control escolar, recursos humanos, contraloría, dirección, subdirección etc. La infraestructura es ilimitada ya que cuenta con los espacios requeridos para realizar actividades deportivas y recreativas como son canchas, centro de audiovisual, centro de cómputo, entre otros.

3.5 Muestra.

El grupo de cuarto semestre del ciclo escolar 2020-2021, está compuesto por un total de 23 alumnos de los cuales; 12 mujeres y 11 son hombres, en un rango de los 16 a los 17 años de edad y no se detectan alumnos que requieran atención especial por debilidad visual, auditiva o psicomotora.

Gráfico 1

Muestra de la edad y género de los alumnos



Nota: Elaboración Propia

3.6 Criterios de inclusión y exclusión

Un poco menos de la mitad de los estudiantes son originarios de comunidades rurales y provienen de familias conservadoras, padres dedicados a la agricultura y madres amas de casa. Más de la mitad de los estudiantes radican en la cabecera municipal, desafortunadamente existen cinco estudiantes con familias disfuncionales, con falta de padre, madre o ambos, todos ellos con un nivel económico más bajo que el resto de sus compañeros. La carrera técnica a la que pertenece el grupo que cursará la materia es “Administración de Recursos Humanos” por lo que casi en la totalidad del grupo se aprecia interés por las 11 materias relacionadas con las ciencias sociales y un poco más desapego o rechazo a las ciencias experimentales.

3.7 Técnicas e instrumentos

Las técnicas utilizadas para el diseño de la plataforma fueron las siguientes:

Ser atractiva visualmente. porque las plataformas deben centrarse en la forma en la que del alumno percibe su aprendizaje desde un diseño atractivo seductor y claro su uso debe de ser accesible fácil intuitivo.

Debe considerar la construcción del aprendizaje. Debe plantear un objetivo claro y las pautas quedarán paso a él qué es lo que se espera del alumno y a través de cuáles actividades se va garantizar el aprendizaje todas las temáticas deben de tener una secuencia lógica y bien planteada.

Ser didáctica. El contenido debe partir de los gustos e intereses de los alumnos debe ser atrayente dinámico y proponer al alumno una forma de trabajar inédita la cual nos brinda la tecnología a partir de manipular el tiempo de herramientas auditivo visuales que permiten el crecimiento.

Motivar al usuario. Hay una tendencia llamada gamificación que se refiere a la inclusión de varios elementos pedagógicos y didácticos a través del juego esta propicia el aprendizaje y es para los alumnos muy motivantes este es un claro ejemplo de cómo el usuario debe sentir que lo incentiva.

Ser social. De esto depende que los alumnos sean participativos la interacción humana a través de la colaboración o de los debates y de la discusión se rompe completamente el mito que la modalidad de aprendizaje por medio de aplicaciones o herramientas tecnológicas no propician la participación activa por el contrario la propician y la fomentan.

Pensar en movimiento. Trabajar en línea propicia también que el usuario cree un ambiente de aprendizaje estudiar como quiera donde Y desde cuando lo prefiera la tendencia en educación y capacitación no puede quedarse atrás las plataformas adaptan la movilidad que permite que desde un dispositivo se pueda estudiar y se haga hábitos de estudio.

Tabla 1. *Técnicas e instrumentos*

Variable	Concepto
Agradable a la vista	Una plataforma debe de ser agradable a la vista para que el alumno pueda centrarse en el aprendizaje debe de tener un diseño atractivo sencillo fácil intuitivo pero sobre todo accesible
Construcción del aprendizaje	Cualquier planteamiento del aprendizaje deberá considerar un punto de partida y un punto de llegada es fundamental y básico que el alumno tenga idea de lo que se espera sobre su aprendizaje y vaya obteniendo una secuencia lógica planteada para garantizarlo

Nota: Elaboración propia.

El instrumento de materiales es utilizable para diferenciar las plataformas sus ventajas, sus desventajas, sus bondades y formas de manejo, también se utilizó un instrumento de herramientas de aprendizaje en dónde se pueden ver qué tipos de herramientas utiliza la plataforma módulo y los más convenientes para el uso de ella, su diseño por último una valoración de la plataforma e-learning donde se expresa en lista de cotejo las pautas que debe de tener para ver si es viable la utilización y el manejo de estos instrumentos una tabla de valoración para evaluar el software bajo un enfoque sistémico.

3.8 Diseño de Página

Se crea con la intención de informar y ser introductoria a la plataforma Moodle, con un diseño curricular de la asignatura en línea y si se habilitaron, también se plantean tareas de tipo individual por medio de distintas herramientas. En un espacio de Google Sites, donde se exponen tres espacios: inicio videos y galerías.

Se da la bienvenida se explica qué es la ética por qué es importante y cuál es su finalidad; así como en los son una serie de videos didácticos donde se emplea la pedagogía para facilitar la transmisión de conocimientos a los alumnos y la asimilación de ello. En la galería de fotos pusimos todos aquellos documentos que nos han servido para la plataforma móvil para plantear los objetivos de aprendizaje

Imagen 1. Bienvenida al Curso de ética: Google Sites



Nota: Elaboración propia (Curso de ética)

Se diseña una página en Google Sites para dar la bienvenida al curso ética a los alumnos y en ella por medio de podcast dar una explicación del uso de la plataforma de cómo se usa la plataforma a partir de videos tutoriales y algunos materiales complementarios para que los alumnos sin se sintieran bienvenidos al curso de ética

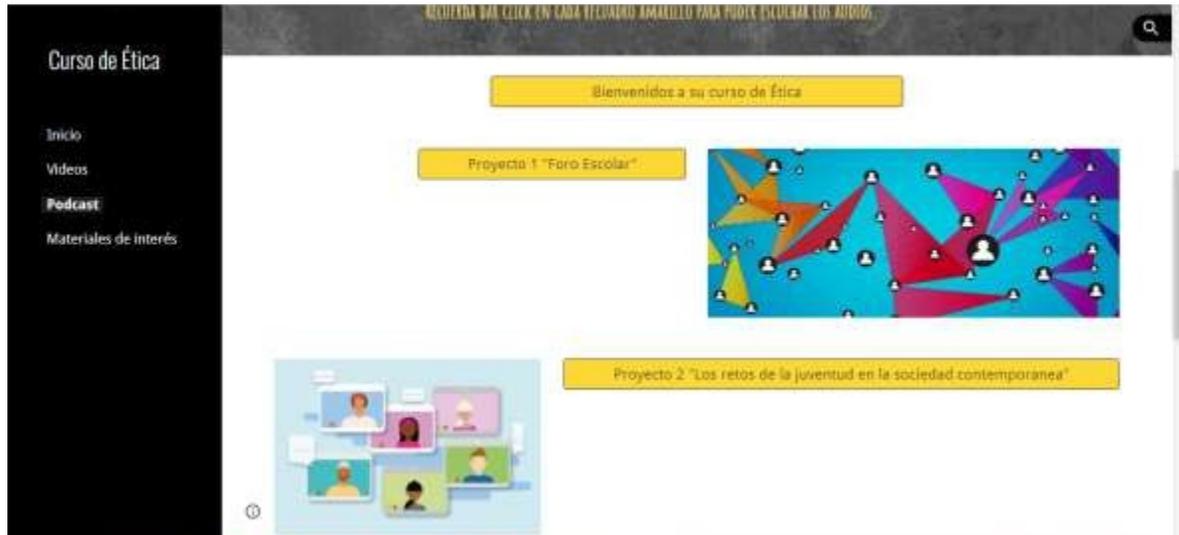
Imagen 2. Variedad de videos Proyectos de ética



Nota: Elaboración propia (Curso de ética)

En esta imagen se pueden observar la variedad de videos tutoriales donde se le explica los alumnos sobre las actividades y juegos educativos que podrán encontrarse en la plataforma educativa cómo el juego cerebriti sobre valores y familia.

Imagen 3. Podcast Curso de Ética



Nota: Elaboración propia (Curso de ética)

En el curso de ética también podrán encontrar la bienvenida a los proyectos escolares y a la plataforma educativa

3.9 Materiales

Se presentan la bibliografía que apoyaron al diseño actividades pedagógicas.

Tabla 2. Materiales

Gutiérrez, R. (1990). *Introducción a la Ética*. México. Esfinge.

Ferrater, J. (1975). *Diccionario de filosofía*. Buenos Aires: Sudamericana.

SEMS-Cosdac (2017). *Plataforma de acompañamiento docente para el campo disciplinar de Humanidades*. Disponible en:

<http://humanidades.cosdac.sems.gob.mx/etica>

Básica

Aristóteles (1985). Ética Nicomachea, Ética Eudemia. México: UNAM. Disponible en:

www.posgrado.unam.mx/.../pdfs/Aristoteles_Etica-a-Nicomaco-Etica-Eudemia-Gredos

Del Río, J. (2016). Ética. México: Fondo de Cultura Económica.

Savater, F. (2016). Ética de urgencia. Barcelona: Editorial Ariel. Disponible en:

<https://sociofilosofia.files.wordpress.com/2016/.../savater-fernando-etica-de-urgencia>

Complementaria

González, S. (2012). Ética para jóvenes del Tercer Milenio. México: Grupo Perspectiva.

Guerrero, L. (2008). ¿Quién decide lo que está bien y lo que está mal? Ética y racionalidad.

México: Editorial McGraw-Hill.

Savater, F. (2011). Ética para Amador. Barcelona: Editorial Ariel.

SEMS-Cosdac (2017). Plataforma de acompañamiento docente para el campo disciplinar de

Humanidades. Disponible en: <http://humanidades.cosdac.sems.gob.mx/etica>

**Villoro, L. (coord.) (2005). Los linderos de la ética. México: Siglo XXI Editores-
Facultad de Filosofía y**

Letras de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. Disponible en:

www.filosofia.buap.mx-

Nota: Elaboración propia

Tabla 3

Materiales

Materiales	Concepto
<u>GIMP</u>	Programa de edición de imágenes digitales en forma de mapa de bits, tanto dibujos como fotografías. Es un programa libre y gratuito. Forma parte del proyecto GNU y está disponible bajo la Licencia pública general de GNU y GNU Lesser General Public License.

Nota: Elaboración propia

3.10 Contenidos

Los seres humanos se han adaptado al uso de herramientas tecnológicas que cada día aparecen para auxiliarse en la realización desde las tareas cotidianas hasta las de profesionalización. En este contexto, las instituciones educativas, principalmente las universidades se están enfocando en ofrecer otras alternativas de aprendizaje además de la modalidad presencial, utilizando la plataforma virtual MOODLE para cursos en línea.

MOODLE es un acrónimo en inglés de Module Object-Oriented Dynamic Learning Environment (Entorno de Aprendizaje Dinámico Modular Orientado a Objeto). Es una de las plataformas más usadas en la educación, es un centro de gestión de aprendizajes con enfoque constructivista permitiendo la comunicación entre los participantes y promoviendo el trabajo cooperativo.

Bienvenida y datos del facilitador.

Imagen 4 Bienvenida



Nota: <http://mayraortizetica.milaulas.com/>

La bienvenida a los alumnos a la plataforma e-learning y a su curso de ética.

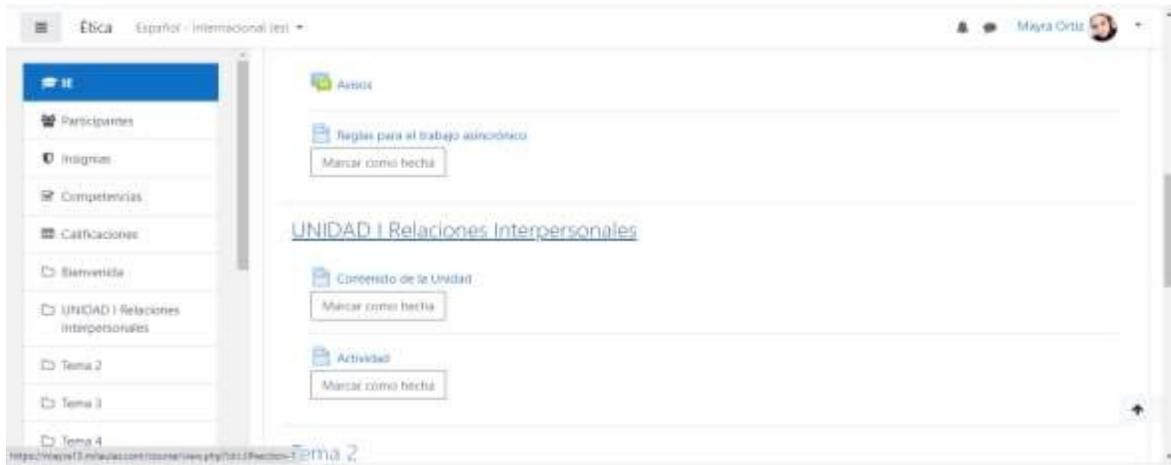
Imagen 5. Espacio para avisos



Nota: <http://mayraortizetica.milaulas.com/>

Las reglas para el trabajo asincrónico dentro de la bienvenida y también del espacio para avisos donde los alumnos podrían visualizar las actualizaciones de las instrucciones del trabajo a distancia

Imagen 6. Datos del curso.



Nota: <https://mayraortizetica.milaulas.com/>

Datos del curso de la estructura de la Unidad 1 y del tipo de actividades que van a ir desarrollando

Imagen 7. Diseño



Nota: <https://mayraortizetica.milaulas.com/>

Diseño de una actividad didáctica y el cómo se presenta a través de la plataforma

Entre las herramientas que pueden ser implementadas como estrategias pedagógicas en esta plataforma, están las siguientes:

Tabla 3 Herramientas de aprendizaje

<u>Foros</u>¹:	Son usados tanto para los maestros y los alumnos porque cada uno de ellos puede colgar un tema de interés debate o simplemente de interacción para participar varias veces posicionar los comentarios las respuestas las preguntas y compartir experiencias.
<u>Glosario</u>²:	El glosario es una forma en la que los estudiantes pueden crear un diccionario de términos o conceptos relacionados con el tema que están viendo de esta manera pueden conocer nuevas palabras y se enriquece el vocabulario respecto al tema
<u>Los recursos</u>⁵:	Tiene la funcionalidad de permitir al docente agregar bibliografía relacionada con el tema los alumnos pueden disponer de manuales documentos enlaces para video o lectura y así ampliar la información específica del tema
<u>Cuestionario</u>⁶:	Permite ubicar puntos de partida respecto a lo que saben los estudiantes esto como actividades introductorias o de inicio también permite saber que se ha aprendido durante un periodo puede presentarse diversas formas de preguntas y puede ser flexible respecto a su programación para los intentos y los tiempos.
<u>Tareas</u>⁷:	Forman parte del proceso de aprendizaje y de esta manera hay un espacio para subir los archivos o trabajos que

ha realizado el alumno después de haber seguido una serie de instrucciones o una consigna esta permite que el maestro pueda utilizar una rúbrica evaluar y retroalimentarlas

La consulta³:

Es una herramienta especialmente importante porque permite al docente realizar preguntas a los estudiantes para conocer su punto de vista.

La Wiki⁶:

Posibilita hacer un documento de manera colaborativa del tema de interés o de la temática que se ha abordado en la asignatura.

Nota: Elaboración Propia

Imagen 8. Estructura didáctica



Nota: En esta imagen se aprecia una de las actividades de la plataforma, un cuento para la reflexión del alumno, y más adelante sus actividades.

³ <http://www.planeaciondidactica.sems.gob.mx/>

Además de las herramientas de Moodle, existe variedad de actividades lúdicas, tales como: juegos, la sopa de letras, el ahorcado; los cuales tienen propósitos educativos y deben ser planificados con el objetivo de alcanzar aprendizajes, tomando en cuenta el nivel de los participantes con que se esté trabajando

Tabla 4

Valoración de una plataforma E learning

Valoración		sí	no
Propone de manera correcta aprendizajes esperados, temas, secuencia didáctica, actividades y evaluación, etc.	x		
Los puntos de partida de las actividades van acuerdo al momento que se está viviendo, acordes al nivel de los educandos y su contexto para llegar a actividades complejas y centradas en el aprendizaje de los alumnos.	x		
Plantea un transcurso de evaluación formativo, acompañado de un instrumento bien estructurado y con productos precisos.	x		
El usuario ubica de flexibilidad total durante su acción formativa.	x		
Excluye las barreras espaciales, lo que supone un importante ahorro de tiempo y dinero.			x
Provoca el dominio de las TIC por parte de sus usuarios.	x		
Propone al usuario de acceder a toda la información del curso en cualquier momento y en cualquier lugar.			x
Provee la comunicación entre los usuarios a través de chat, e-mail, videoconferencia, etc.	x		
Al aumentar la comunicación entre los usuarios, la formación es más enriquecedora y se fomenta el trabajo colaborativo.	x		

Es propicio para la realización de cursos y manuales corporativos, entre otros.	x
Se accede a ella desde cualquier aparato, solamente es necesario disponer de una conexión a Internet.	x
Integra materiales que ya se haya utilizado: manuales en PDF, vídeos, etc.	x
Tiene con una comunidad muy amplia de usuarios.	x
Basa su estructura en una concepción constructivista del aprendizaje.	x
Es un software libre, lo que permite modificarlo y adaptarlo a las diferentes necesidades.	x
Nota: Elaboración Propia	

Tabla 5
Valoración

Valoración	si	no
Crea independencia de horarios (posibilitando la autogestión del tiempo).	x	
Evita tiempo de desplazamiento y esperas en las aulas.	x	
Presenta diferentes métodos de evaluación y calificación.	x	
Es ecológico, pues por su carácter en línea, se ahorra en fotocopias.	x	
Aporta seguridad, ya que admite contraseña de protocolo estándar LDAP, contiene archivos cifrados y realiza copias de seguridad automáticamente.	x	

El tiempo que se dedicaría a trasladarse al lugar de estudio, se puede emplear en la realización de tareas académicas.

x

Nota: Díaz-Antón, G., Pérez, M., Grimán, A., & Mendoza, L. (2002). Instrumento de evaluación de software educativo bajo un enfoque sistémico. *Recuperado el, 6.*

Capítulo 4 Análisis de Resultados

4.1 Actividades Realizadas

Un objetivo general de investigación debe implicar un solo logro, pues es el que determina el tipo de estudio y su finalidad. Si hay varios logros dentro de un mismo objetivo, implica que la investigación no está delimitada claramente y hay varios estudios mezclados en uno, lo cual puede llevar al investigador a resultados confusos y ambiguos.

Debido a que los objetivos enuncian el conocimiento que se quiere lograr en la investigación y, en última instancia, ese conocimiento está orientado a responder la pregunta de investigación, una de las implicaciones más importantes es que el objetivo general está en correspondencia con la pregunta de investigación, y por ende, busca responderla.

Los objetivos específicos corresponden a los estadios o intentos anteriores al objetivo general. Es decir, se refieren a todo el conocimiento que se debe ir generando progresivamente para poder resolver y lograr el objetivo general. Cada objetivo específico genera un conocimiento nuevo que se requiere como insumo para los objetivos siguientes.

Debido a que los objetivos son integradores, para trazar un objetivo de mayor profundidad se requiere antes haber logrado objetivos de menor profundidad o complejidad, pues los objetivos aparentemente menos complejos están contenidos dentro de los más complejos. De esta forma, los objetivos deben abarcar todos los aspectos de la investigación. (Rodríguez Arainaga, W. 2011).

A continuación, se presenta una tabla en la que se podrá analizar si se cumplió no se cumplieron los objetivos tanto como el general y los específicos de esta investigación.

Tabla de actividades relacionadas con el cumplimiento de los objetivos

Indicadores	Se cumplió	No se Cumplió	Observaciones
<p>Diseñar un curso en línea basado en el modelo ASSURE, por medio de la plataforma Moodle para aumentar el rendimiento escolar asignatura de Ética de nivel medio superior del primer semestre del Cetic 114.</p>	X		<p>Se diseñó una plataforma e-learning con el contenido de la asignatura de ética para los alumnos de preparatoria tomando en cuenta y basado en el modelo ASSURE y usando la plataforma moodle</p>
<p>Analizar la tecnología educativa para proponer formas de enseñanza retadoras para los alumnos en la materia de ética.</p>		X	<p>Se analizó la plataforma moodle como medio para utilizar varias formas de enseñanza sintiendo que faltan por explorar más herramientas tecnológicas o aplicaciones para presentar el aprendizaje como un desafío</p>

<p>Seleccionar las herramientas tecnológicas adecuadas que posibiliten aprendizajes significativos en la materia de Ética.</p>	<p>X</p>
<p>Diseñar el curso en base a ASSURE para utilizar para diseñar, desarrollar y mejorar ambientes de aprendizaje adecuados a las características de sus estudiantes.</p>	<p>X</p>
<p>Implementar el proceso a través del cual se crea un ambiente de aprendizaje, así como los materiales necesarios, con el objetivo de ayudar al alumno a desarrollar la habilidad necesaria para lograr un aprendizaje significativo.</p>	<p>X</p>

Se diseñó el curso a partir del modelo instruccional dónde se analizaron a los estudiantes se propuso el escenario de aprendizaje y las formas de evaluación

Se plantearon varias unidades de aprendizaje con los recursos de la plataforma con formas diferentes de presentarle al alumno el aprendizaje que se espera de él

Evaluar los resultados del curso de Ética para el desarrollo de habilidades cognitivas en el alumno.	X	Se presentaron en esta misma investigación forma autos de pautas a evaluar del diseño de la propia plataforma
---	---	---

Nota: Elaboración Propia

4.2 Pasos exitosos de la creación del curso en línea

La gestión de elementos en Moodle que se trabajaron fueron los siguientes:

Actividad: grupo de acciones que pueden proponerse al estudiante para contribuir, enviar o interactuar. En las actividades Moodle se distinguen tres grandes utilidades: las que se destinan a la producción individual (cuestionarios, tareas), las destinadas a la producción grupal y la interacción (chats, foros, talleres, bases de datos, glosarios, wikis y tareas grupales) y las de carácter integrado (lecciones o materiales empaquetados en estándares SCORM o IMS).

Recurso: objeto presentado por el profesor para asistir el aprendizaje, que no implica la intervención del alumno. Los más usuales son la creación de una carpeta o un archivo accesibles al alumnado, la edición de una "etiqueta" en algún lugar del curso, la creación de una página interna del curso o de un enlace a una URL externa o la edición de un "libro" (recurso no interactivo con páginas y subpáginas conectadas que admiten diversos elementos multimedia).

Bloques: elementos situados en los laterales de la caja de navegación, son complementos o utilidades añadidos a voluntad al curso.

Encontramos un conjunto flexible de herramientas que permiten a los usuarios de Moodle extender las características del sitio. Hay cientos de complementos que se ofrecen en la Comunidad, que amplían las posibilidades de la funcionalidad principal de Moodle.

Recursos transmisivos: los recursos transmisivos disponibles en Moodle son: página de texto, páginas web, enlaces a archivos o web, directorio, etiqueta y libro.

Recursos interactivos: en Moodle los Recursos interactivos disponibles son: lecciones, cuestionarios, SCORM, glosarios y tareas.

Recursos colaborativos: incluye las siguientes herramientas colaborativas: foros, talleres y wikis.

Herramientas de comunicación: las herramientas de comunicación disponibles en Moodle son: correo electrónico, chats, mensajes, consultas y encuestas.

A continuación, se muestra algunos de los módulos, estos son: La página principal, con bloques que presentan diferentes opciones como: menú de navegación, secciones del curso, entre otros. El foro que permite realizar discusiones sobre diferentes temas, de forma personalizada y acceso por niveles. Módulo Wiki que ayuda a llevar a cabo trabajos colaborativos editando un documento. El módulo para dispositivos móviles, se trata de la aplicación oficial para los aparatos móviles. Y además está disponible en aproximadamente más de 90 idiomas.

Módulo de tareas. Puede detallarse la fecha final de entrega de una tarea y la máxima calificación que se le podrá atribuir. De esta manera:

- Los estudiantes pueden subir sus tareas (en cualquier formato de archivo) al servidor.
- Se registra la fecha en que se han subido.
- Se permite enviar tareas fuera de tiempo.
- El profesor puede visualizar el tiempo de retraso de cada tarea.
- Se puede evaluar a la clase entera (calificaciones y comentarios) en una única página con un único formulario.
- Cada observación del profesor se adjuntará a la página de tarea de cada estudiante mediante una notificación.

Módulo de consulta. Es como una votación. Puede usarse para votar sobre algo o para recibir una respuesta de cada estudiante (por ejemplo, para pedir su consentimiento para algo).

El profesor visualiza una tabla que presenta de forma intuitiva la elección de cada alumno y le permite que los estudiantes vean un gráfico actualizado de los resultados.

Esta consulta de estadísticas permite al profesor clasificar a los estudiantes según participación y rendimiento.

Módulo diario o blog. Se basa en usuarios individuales y actúa a modo de diario, generalmente con información privada entre el estudiante y el profesor. Cada entrada en el diario puede estar motivada por una pregunta abierta. Los comentarios del profesor se adjuntan a la

página de entrada del diario y se envía por correo la notificación. Los usuarios pueden también registrar blogs previos de webs externas. Suele usarse comúnmente como portafolio de evidencias o para la reflexión sobre el propio aprendizaje.

Además, los blogs permiten el trabajo colaborativo gracias a la aplicación de las TIC y la interacción con los compañeros, lo que dota al alumnado de un aprendizaje significativo.

Módulo cuestionario. Los profesores pueden definir una base de datos de preguntas que podrán ser reutilizadas en diferentes cuestionarios, las preguntas pueden ser almacenadas en categorías de fácil acceso, y estas categorías pueden ser "publicadas" para hacerlas accesibles desde cualquier curso del sitio.

Los cuestionarios se califican automáticamente. Puede elegirse un límite de tiempo, a partir del cual no estarán disponibles.³⁸

El profesor puede decidir cuántas veces pueden ser resueltos los cuestionarios. Si se mostrarán o no las respuestas correctas y los comentarios. Además, Los comentarios, las preguntas y las respuestas de los cuestionarios pueden ser mezclados (aleatoriamente) para disminuir las copias entre los alumnos.

Las preguntas pueden crearse en HTML y con imágenes. Las preguntas pueden importarse desde archivos de texto externos. Las preguntas pueden tener diferentes métricas y tipos de captura.

Las preguntas pueden tener diferentes métricas y tipos de captura: tipo test con diferentes opciones, preguntas abiertas o aquellas que permiten al alumno comprobar si su respuesta es correcta.

Módulo recurso. Admite la presentación de un importante número de contenido digital, Word, PowerPoint, Excel, Flash, vídeo, sonidos, etc. Los archivos pueden subirse y manejarse en el servidor, o pueden ser creados sobre la marcha usando formularios web (de texto o HTML), pueden enlazarse aplicaciones web para transferir datos.

Módulo encuesta. Se proporcionan encuestas ya preparadas y contrastadas como instrumentos para el análisis de las clases en línea. Se pueden generar informes de las encuestas los cuales incluyen gráficos. Los datos pueden descargarse con formato de hoja de cálculo Excel o como archivo de texto CSV. La interfaz de las encuestas impide la posibilidad de que sean respondidas únicamente parcialmente. A cada estudiante se le informa sobre sus resultados

comparados con la media de la clase. La respuesta del alumnado ayuda a conocer el grado de satisfacción con la plataforma Moodle.

Módulo wiki. El módulo wiki permite la construcción de conocimiento a través de la búsqueda de información, la reflexión sobre esta y la discusión con otros alumnos a través de la consulta a fuentes autorizadas.

El profesor puede crear este módulo para que los alumnos trabajen en grupo en un mismo documento.

Todos los alumnos podrán modificar el contenido incluido por el resto de compañeros.

De este modo cada alumno puede modificar el wiki del grupo al que pertenece, pero podrá consultar todos los wikis.

El wiki sirve como base para mantener comunicación constante con los integrantes de un grupo de estudio.

Módulo taller. Permite a los creadores de cursos agregar una actividad para evaluación entre pares. El profesor evalúa a los alumnos empleando un estilo de evaluación de criterios múltiples.

La funcionalidad es similar al módulo de tareas donde los estudiantes pueden enviar su trabajo en un archivo adjunto o con la herramienta de texto en línea. Esto puede hacerse de forma anónima o no, con la ventaja de que los compañeros del curso pueden acceder a esas tareas para evaluarlas mediante diferentes estrategias que están predefinidas. Por consiguiente, los alumnos obtendrán dos calificaciones en la actividad del taller: una por el envío y otra por evaluar a sus compañeros. Ambas calificaciones se registrarán en el libro de calificaciones.

Módulo base de datos. A partir de un formulario diseñado por el docente, los usuarios incorporan entradas particulares que luego se pueden clasificar, buscar, etc. Los campos que se pueden definir son muy variados: texto, imágenes, archivo, URL, fecha, etc. Resulta muy útil para construir colaborativamente y acceder a un repositorio de registros sobre un tema definido del curso

Moodle es una plataforma de aprendizaje diseñada para proporcionarles a educadores, administradores y estudiantes un sistema integrado único, robusto y seguro para crear ambientes de aprendizaje personalizados.

4.5 Evaluación de la Plataforma

Valoración de una plataforma E learning

Valoración	Sí	No
Plasma articuladamente aprendizajes esperados, temas, secuencia didáctica, actividades y evaluación, etc.	x	
Parte de actividades simples de acuerdo al momento que se está viviendo, acordes al nivel de los educandos y su contexto para llegar a actividades complejas y centradas en el aprendizaje de los alumnos.	x	
Propone un proceso de evaluación formativo, acompañado de un instrumento bien estructurado y con productos precisos.		
El usuario dispone de flexibilidad total durante su acción formativa.	x	
Elimina las barreras espaciales, lo que supone un importante ahorro de tiempo y dinero.	x	
Fomenta el dominio de las TIC por parte de sus usuarios.		
Da la posibilidad al usuario de acceder a toda la información del curso en cualquier momento y en cualquier lugar.		x
Facilita la comunicación entre los usuarios a través de chat, e-mail, videoconferencia, etc.	x	
Al aumentar la comunicación entre los usuarios, la formación es más enriquecedora y se fomenta el trabajo colaborativo.	x	
Es ideal para la realización de cursos y manuales corporativos, entre otros.		x
Se puede acceder a ella desde cualquier aparato, solamente es necesario disponer de una conexión a Internet.	x	

Permite integrar materiales que ya se haya utilizado: manuales en PDF, vídeos, etc.	x
Cuenta con una comunidad muy amplia de usuarios.	x
Basa su estructura en una concepción constructivista del aprendizaje.	x
Es un software libre, lo que permite modificarlo y adaptarlo a las diferentes necesidades.	x
Nota: Elaboración Propia	

Valoración

Valoración	Si	No
Posibilitando la autogestión del tiempo.	x	
Evita tiempo de desplazamiento de distancia	x	
Ofrece diferentes métodos de evaluación y calificación.	x	
Es ecológico, amable con la naturaleza respecto a la impresión de materiales	x	
Aporta seguridad, ya que admite contraseña, contiene archivos cifrados y realiza copias de seguridad automáticamente.	x	
Nota: Elaboración Propia		

Indicadores	Alta	Media	Baja
-------------	------	-------	------

Buen diseño del programa técnicamente hablando	X	
Calidad de imágenes y audiovisuales.		X
Presentación de los textos y gráficos utilizados adecuados para su observación correcta.	X	
Poder utilizar el programa con poca experiencia de recursos informáticos		X
Tranversalización entre los diferentes elementos utilizados en el programa.	X	
Imágenes y utilizados son simples de interpretar.	X	
Los cambios entre las diferentes pantallas son intuitivos	X	
Los efectos especiales son utilizados de forma eficiente .		X
Cuando los estudiantes han de introducir alguna respuesta es fácil la acción		X

Aporta información al usuario, tiempo invertido y desarrollo seguido.	X	
Diseño del programa desde un punto de vista didáctico	X	
Los objetivos permiten desarrollar habilidades	X	
Contextualización de los contenidos presentados con el currículo oficial.	X	
Incorporación de ejercicios y actividades a para desarrollar el alumno.		
Las actividades están en relación con los contenidos desarrollados en el programa.	X	
Se ofrecen diferentes niveles de dificultad adaptado a los conocimientos previos del estudiante y a sus necesidades.		X
Los niveles de dificultad utilizado se apoyan en una lógica sobre el proceso del estudiante		X

Se presentan diferentes actividades sobre el tema haciendo sus respectivos cortes	x	
Se toman en cuenta el contexto grupal como individual de enseñanza.		x
Le permite ahorrar tiempo al estudiante y al profesor en comparación con otros medios.	x	
El nivel es adecuado a la población estudiantil a la cual va destinado.	x	
La presentación de los contenidos y actividades causa al estudiante motivación	x	
La plataforma fomenta el trabajo cooperativo entre los estudiantes.		x
La actividades desarrolla la creatividad y el pensamiento divergente.		x
Las estrategias metodológicas que se utilizan en la plataforma	x	

desarrollo de los contenidos son
innovadoras.

La plataforma permite que el
estudiante pueda tomar una serie de
decisiones, tanto respecto a los
contenidos con los que quiere
interaccionar.

x

Los objetivos a alcanzar por el
programa están claramente definidos
por los diseñadores/productores.

x

Refleja un escenario para que el
estudiante se desenvuelva.

x

Existencia de menús de apoyo

x

La plataforma en su
retroalimentación información sobre los
errores cometidos.

x

Permite que el estudiante corrija
las respuestas ofrecidas antes de ser
aceptadas.

x

Contenidos

El contenido que se presenta es
actual y válido

x

Los contenidos se presentan en una secuenciación y estructuración correcta.	x	
Los contenidos son presentados de forma original y atrayente.	x	
El total de la información es suficiente para el manejo correcto de los contenidos por parte del estudiante y el provecho de los objetivos previstos para el programa.	x	
Utilización por parte del estudiante: manipulación de la plataforma.	x	
Es complejo de manejar para el estudiante tipo al cual va destinado.		x
El estudiante puede afectar la marcha y la secuencia del programa.		x
El nivel de navegación que permite desorienta al estudiante.		x
Facilidad para volver al menú principal del interfaz.	x	
Facilita la construcción activa de conocimiento	x	

Es fácil de instalar y desinstalar.	x	
Evalúa y ofrece retroalimentación	x	
Ofrece la retroalimentación que información innecesaria.	x	
El programa permite que el estudiante se organice y planifique su estudio	x	
Material complementario	x	
Tiene de material complementario de apoyo.	x	
Claridad de las explicaciones técnicas, didácticas y operativas ofrecidas en los materiales complementarios.	x	
Incluye de ejemplos y propuestas de como navegar o desarrollar las actividades .		x
Tiene suficiente información respecto a cómo los contenidos presentados.		x

Presenta ejemplos de otros materiales con los cuáles pueda interactuar.

x

Nota: Elaboración propia

4.6 Análisis del Contenido

Se presenta una tabla de los contenidos pedagógicos que contiene la plataforma educativa

Ética					
Nombre de Unidad	Tipo	Objetivos de aprendizaje	Actividades y recursos que utilizará para la unidad (de tres a cuatro por cada unidad, procure utilizar la mayoría)	¿Por qué seleccionó esos recursos y actividades?	Evaluación (sumativa, diagnóstica, formativa)
UNIDAD I	BAC	Disti	RECURSO	A	D
HILLERATO	nguir	S:	• ARCHIVO	través del cuestionario	iagnóstica
	argumentaci				a

Relaciones interpersonales	TECNOLÓGICO	formas de otros tipos de interacciones	<ul style="list-style-type: none"> • URL ACTIVIDADES: • CUESTIONARIO • LECCIÓN 	es posible identificar los conocimientos previos que posee el estudiante, y a partir de ahí adecuar el contenido de las lecciones y hacer comentarios que apoyen el aprendizaje.
---------------------------------------	-------------	---	--	--

UNIDAD	BAC	Ident	RECURSO	En	F
II	HILLERATO	ificar tipos	S:	esta unidad	ormativa
Reflexión filosófica sobre la moral	TECNOLÓGICO	de argumentos y clarificar el sentido de	<ul style="list-style-type: none"> • LIBRO ACTIVIDADES: • FORO 	se presentará un libro con varios ejemplos de	

lo que se

• TAREA

argumentaci

emite en

ones, de

ellos

donde el

alumno se

apoyará para

realizar una

tarea

consistente

en clasificar

reflexiones

moralesque

se le

presenten. Al

final

participará

en el foro

para

retroalimenta

r y recibir

retroalimenta

ción por

parte del

profesor y

sus

compañeros.

UNIDAD	BAC	Artic	RECURSO	El	F
III	HILLERATO	ular los	S:	alumno se	ormativa
Reflexiones	TECNOLÓGI	componente	• VIDEOS	apoyará de	
sobre toma	CO	s de un	• PDF	videos con la	
de		argumento y	ACTIVID	intención de	
Decisiones		explicar	ADES:	que se	
		cómo se	• EVALUAC	ampliar una	
		relacionan.	IÓN	idea	
			• RESUMEN	principal.	

UNIDAD	BAC	Desc	RECURSO	Se le	F
IV	HILLERATO	ubrir y	S:	proporcionar	ormativa
Participaci	TECNOLÓGI	evaluar	• PAGINA	á al	
ón	CO	supuestos en	• URL	estudiante un	
Ciudadana		una	ACTIVID	URL en	
		argumentaci	ADES:	donde se	
		ón.	• TAREA	presentarán	
			• CUESTIO	videos de	
			NARIO	conversacion	
			• BASE DE	es, debates y	
			DATOS	foros, y	

como
TAREA,
realizará un
cuestionario
con
preguntas
relacionadas
con cada
video, así
como la
complementación de una
base de datos
que
contendrá
casos éticos
identificados
en cada
video.

UNIDAD	BAC	Eval	RECURSO	Se	S
V	HILLERATO	uar y	S:	facilitará a	umativa
Justicia	TECNOLÓGI CO	comprender emisiones,	<ul style="list-style-type: none"> • ARCHIVO • URL 	los estudiantes	

reconocer	ACTIVIDAD	un URL para
buenas	ADES:	descargar
razones y	• LECCIÓN	una archivo,
anticipar	• WIKI	de cuyo
emisiones.		contenido se
Regl		analizarán
as de		las
proceso		argumentaci
argumentati		ones.
vo e		Posteriormen
identificació		te en una
n de		WIKI se
falacias.		elaborará un
		reporte con
		la
		colaboración
		de todos los
		estudiantes
		para concluir
		cuales
		argumentos
		son
		sustentados,

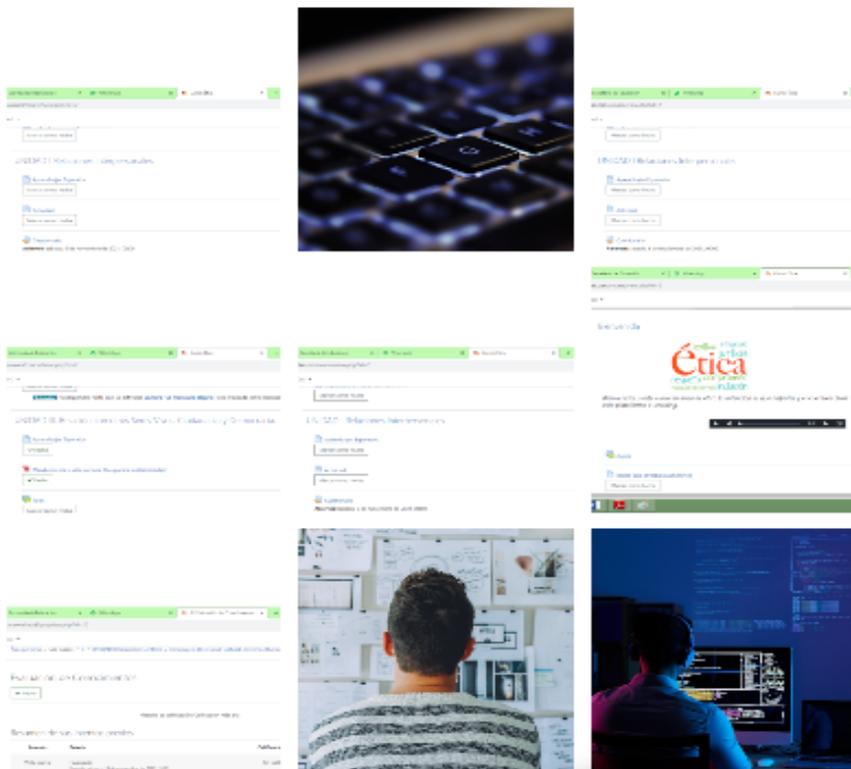
cuales no y
cuales
corresponde
n a una
falacia.

Nota:Elaboración Propia

4.7 Imágenes del Proceso

Este es un resumen del paso a paso de la creación de la plataforma ya explicado antes en el capítulo 3 donde con más detalle están las imágenes de cómo se fue formando.

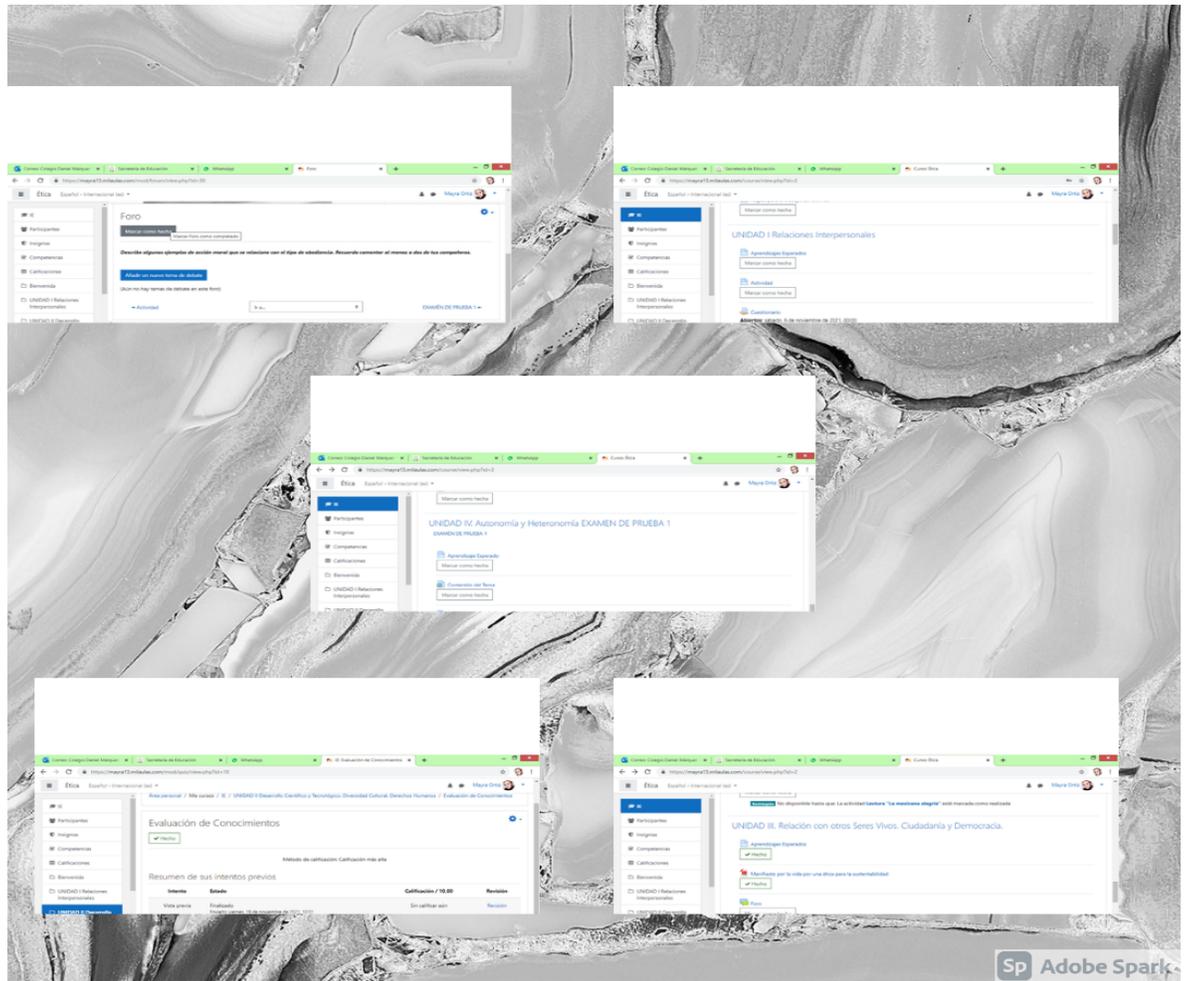
Imagen 9. Paso a paso de la construcción



Nota: Elaboración Propia

Se pueden observar los pasos de la construcción de la plataforma

Imagen 10. Paso a paso de la construcción



Nota: Elaboración Propia

Capítulo 5: Conclusiones

Para el desarrollo de esta modalidad de formación se crean las plataformas tecnológicas de e-learning, que son programas de ordenador que se utilizan para la creación, gestión y distribución de actividades formativas a través de la web. Estas aplicaciones facilitan entornos de enseñanza-aprendizaje mediante la integración de materiales didácticos, herramientas de comunicación, colaboración y gestión educativa.

Una vez que se ha realizado el desarrollo a través del presente trabajo, mediante un análisis y el esclarecimiento de los datos obtenidos en la metodología llevada adelante, se llega a la conclusión que el uso de las plataformas educativas beneficia y colabora en el desarrollo y el empuje de la capacidad de comprensión y el abordaje de los contenidos de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Como todos conocemos, la pandemia actuó y está actuando en el nivel superior universitario como un acelerador de cambios anticipados y que aceleran las decisiones que se deben tomar, los cuales plantean nuevos retos de adaptación son afines con aspectos y recursos que utilizan para educar a sus ciudadanos.

Lawrence Lessig (2001), ya nos mencionaba hace unos años atrás que: “las plataformas tienen un pre-diseño, una lógica que podrá transformarse, en mayor o en menor medida, pero que establece unos modos de hacer y decir las cosas”. Por ello, las plataformas virtuales se han convertido en una herramienta potente en la tecnología educativa, siendo capaz de desarrollar la independencia de los saberes en muchos casos y el acercamiento virtual entre docentes y estudiantes. En este trabajo se ha desarrollado y mostrado un panorama referido a las diversas plataformas con la que se pueden contar para seguir en los procesos de enseñanza-aprendizaje a lo largo de nuestras vidas, buscando, facilitando y acortando las brechas permitan a todos estudiar.

Proponer las instrucciones precisas para que los alumnos entiendan el seguimiento de los aprendizajes y los tiempos en los que hay que realizarse. La experiencia ha sido importante pues poner escenarios diferentes de aprendizaje, por medio de todas las herramientas que nos

brinda la tecnología. Las estrategias para resolver las dificultades han sido poner en práctica toda la teoría de este trabajo y los que anteriormente se han desarrollado en la práctica docente y asegurarse de que esas actividades puedan ser un ambiente de aprendizaje para los alumnos.

También se cumplieron los objetivos específicos porque se puso en práctica el diseño instruccional para apoyar la organización y el aprendizaje de los alumnos. Se usaron las fases del modelo instruccional para organizar y motivar los aprendizajes esperados en los estudiantes. Se propusieron situaciones atractivas de aprendizaje por medio de los recursos informáticos y recursos técnica.

El entorno virtual interactivo, al brindar un medio altamente motivante a los estudiantes, ha facilitado ayudar su atención en el desarrollo de las estrategias y actividades de aprendizaje propuestas.

La incorporación de las herramientas tecnológicas educativas en el proceso de enseñanza por parte de los docentes ha requerido no sólo capacitarlos en el manejo técnico de la plataforma, sino también ayudarlos a vencer sus temores frente a la tecnología.

El progreso de actividades pedagógicas mediante la plataforma ha sido una manera de desarrollar habilidades docentes en estrategias para la enseñanza de la comprensión lectora.

A pesar del contenido interactivo y el fácil acceso a las actividades de la plataforma se ha evidenciado que los estudiantes requieren la asistencia y seguimiento del docente. Al parecer, los estudiantes emplean la tecnología, pero aún no han desarrollado las habilidades necesarias para un aprendizaje autónomo mediado por la plataforma.

Referencias

- Lima, M. G. B. (2010). El modelo de diseño instruccional ASSURE aplicado a la educación a distancia. *Tlatemoani: revista académica de investigación*, (1), 9.
- Dávila, A. A., & Pérez, J. F. (2007). Diseño instruccional de la educación en línea usando el modelo ASSURE. *Revista EDUCARE-UPEL-IPB-Segunda Nueva Etapa 2.0*, 11(3).
- Mora, N., & Ramos, L. (2017). Red social facebook y el diseño instruccional ASSURE. *Impacto científico*, 12(1), 189-199.
- Bruce, K. S. (2011). Bajo rendimiento escolar: una perspectiva desde el desarrollo del sistema nervioso. *Revista Médica Clínica Las Condes*.
- ALMENARA, Julio Cabero, et al. *Tecnología educativa*. Editorial síntesis, 1999.
- Almenara, Julio Cabero. *Tecnología educativa*. Editorial síntesis, 1999.
- Litwin, E. (1998). *Tecnología educativa*. Paidós.
- Colina Colina, Lesbia las tic en los procesos de enseñanza-aprendizaje en la educación a distancia. *Lauro* [en línea]. 2008, 14(28), 295-314
- Chaves Torres, A. N. (2017). La educación a distancia como respuesta a las necesidades educativas del siglo XXI. *Academia Y Virtualidad*, 10(1).

Yukavetsky, G. (2008). ¿Qué es el diseño instruccional? *Revista de Tecnología Educativa, Lectura*, 3(1).

Gil, G. D., Gimson Saravia, L. E., Ramírez, J., Arias, D., Sánchez, E., Fernández, E. F.,... & Romero, D. (2008). Plataformas E-learning y su evaluación. In *III Congreso de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*

Sems.gob.mx. 2018. *Emprende la Ética*. [en línea] Disponible en:
<http://www.sems.gob.mx/work/models/sems/Resource/12615/5/images/3_Etica.pdf>
[Consultado el 23 de noviembre de 2021].

Campusenlinea.reduaz.mx. 2021. *MTIE: Ingresar al sitio*. [en línea] Disponible en:
<<https://campusenlinea.reduaz.mx/mod/page/view.php?id=8436>> [Consultado el 23 de noviembre de 2021].

Sems.gob.mx. 2018. *Emprende la Ética*. [en línea] Disponible en:
<[http://www.sems.gob.mx/work/models/sems/Resource/12615/5/images/3_Etica.p df](http://www.sems.gob.mx/work/models/sems/Resource/12615/5/images/3_Etica.pdf)> [Consultado el 17 de enero de 2022].

Gauthier, D. (1994). Assure and threaten. *Ethics*, 104(4), 690-721.

Lima, M. G. B. (2010). El modelo de diseño instruccional ASSURE aplicado a la educación a distancia.

Tlatemoani: revista académica de investigación, (1), 9.

Rey, I. G., García, E. H., & García, M. R. (2009). Moodle en la enseñanza presencial y mixta del inglés en contextos universitarios. RIED.