



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADOS**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN,
MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES**

TEMA:

**EL DISEÑO INSTRUCCIONAL ADDIE EN LA RETROALIMENTACIÓN
ACADÉMICA A ESTUDIANTES DE BACHILLERATO**

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magíster en Educación,
mención en Pedagogía en Entornos Digitales.

AUTOR:

Lcdo. Manuel Edmundo Castillo Herrera

TUTOR:

Lcdo. Tipán Renjifo Diego Marcelo M. Sc.

Quito, Ecuador

2021

**AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA,
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA
DEL TRABAJO DE TÍTULACIÓN**

Yo, MANUEL EDMUNDO CASTILLO HERRERA, declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre: “EL DISEÑO INSTRUCCIONAL ADDIE EN LA RETROALIMENTACIÓN ACADÉMICA A ESTUDIANTES DE BACHILLERATO”, como requisito para optar al grado de “MAGÍSTER EN EDUCACIÓN, MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES”, y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Quito, al 12 del mes de junio del 2021, firmo conforme:



Manuel Edmundo Castillo Herrera
C.C.: 1105170581
Sucumbíos, Lago Agrio, Nueva Loja
manueledmundo5cs@gmail.com
0995301636

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de TUTOR del Trabajo de Titulación: “EL DISEÑO INSTRUCCIONAL ADDIE EN LA RETROALIMENTACIÓN ACADÉMICA A ESTUDIANTES DE BACHILLERATO”, presentado por Manuel Edmundo Castillo Herrera para optar por el Título de: “MAGÍSTER EN EDUCACIÓN, MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES”.

CERTIFICO

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del Tribunal Examinador que se designe.

Quito, 12 de junio del 2021



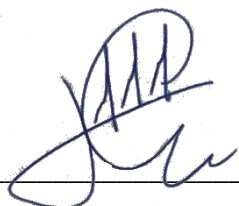
Lcdo. Tipán Renjifo Diego Marcelo M. Sc.

C.I: 1710216043

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del Título de: “MAGÍSTER EN EDUCACIÓN, MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES”, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Quito, 12 de junio de 2021



Lcdo. Manuel Edmundo Castillo Herrera

C.I.: 1105170581

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL EXAMINADOR

El trabajo de Titulación ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: “EL DISEÑO INSTRUCCIONAL ADDIE EN LA RETROALIMENTACIÓN ACADÉMICA A ESTUDIANTES DE BACHILLERATO”, previo a la obtención del Título de: MAGÍSTER EN EDUCACIÓN, MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Quito, septiembre del 2021



Lic. Ávila Herrera Stalyn Alejandro, MA.
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL



Ing. Castillo Salazar David Ricardo M. Sc.
VOCAL



Lcdo. Tipán Renjifo Diego Marcelo M. Sc.
VOCAL

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación se lo dedico a mis padres, por su apoyo incondicional en cada etapa de mi formación académica.

A mi esposa por ser es el pilar fundamental para cada día ser mejor en lo profesional y personal.

Manuel Castillo

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por la vida, la protección
y la guía constante en cada uno de los
proyectos de mi vida.

A la Universidad Indoamérica que a través de
sus docentes compartieron sus conocimientos,
en especial al Lcdo. Tipán Renjifo Diego
Marcelo M. Sc.

¡Muchas Gracias!

ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA	i
AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR.....	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD.....	iv
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL EXAMINADOR.....	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
ÍNDICE DE CONTENIDOS	viii
ÍNDICE DE TABLAS	xiii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xv
ÍNDICE DE IMÁGENES	xvii
RESUMEN EJECUTIVO	xviii
ABSTRACT.....	xix
INTRODUCCIÓN	1
Importancia y actualidad	1
Planteamiento del problema.....	10
Destinatarios.....	13
Objetivos	14
CAPÍTULO I	
MARCO TEÓRICO.....	15
Antecedentes de la investigación (estado del arte).....	15
Definiciones	20
Características	21
Abierto y flexible	21
Consensuado	21
Inclusivo.....	21
Principios.....	21
Calidad	21
Creatividad e innovación.....	22
Integración.....	22
Fundamentos	22
Pedagógico	22
Sociocultural	23

Psicológico	23
Epistemológica	23
Elementos	23
¿Qué enseñar?	23
¿Cuándo enseñar?	24
¿Cómo enseñar?	24
¿Qué, cómo y cuándo evaluar?	25
DISEÑO INSTRUCCIONAL ADDIE.....	25
Definiciones	25
Características	27
Principios.....	28
Coherencia.....	29
Coexistencia	29
Interdependencia	29
Infraestructura	29
Fundamentos	29
Dimensión tecnológica.....	30
Dimensión pedagógica.....	30
Elementos	31
Análisis.....	31
Diseño	31
Desarrollo.....	32
Implementación.....	32
Evaluación.....	32
Aplicaciones	32
Relaciones	33
E-learning	33
B-learning.....	34
M-learning.....	34
Interrelaciones	34
Innovación educativa.....	34
Definiciones	35
Características	36
Integral	36
Permanente.....	36
Innovadora.....	37

Principios.....	37
Participación.....	37
Interculturalidad	38
Equidad	38
Integralidad	38
Fundamentos	38
Modelo pedagógico.....	38
Reformas curriculares	39
Elementos.....	39
Objetivos	39
Contenidos.....	40
Actividades.....	40
Estrategias	41
RETROALIMENTACIÓN ACADÉMICA.....	41
Definiciones	41
Características	42
Principios.....	43
Fundamentos	44
Socio constructivismo	45
Conectivismo.....	45
Pedagogía red	46
Elementos.....	47
Directivos	47
Docentes:.....	47
Padres de familia	47
Clasificación.....	48
Retroalimentación individual	48
Retroalimentación grupal	48
Retroalimentación entre pares	48
Retroalimentación con ayuda de la tecnología.....	48
Retroalimentación con aprendizaje cooperativo	49
Relaciones	49
Rendimiento académico	49
Aprendizaje significativo	49
Interrelaciones	50
Estándares de calidad educativa	50

Proyecto Educativo Institucional (PEI).....	50
---	----

CAPÍTULO II

MARCO METODOLÓGICO	51
Enfoque y diseño de la investigación	51
Tipo	51
Nivel.....	52
Descripción de la muestra y el contexto de la investigación.....	52
Proceso de recolección de datos.....	53
Técnicas e instrumentos	53
Operacionalización de variables.....	54
Procedimiento para la recolección de la información	58
Validez de los instrumentos	58
Análisis de resultados.....	60

CAPÍTULO III

PROPUESTA.....	80
Título	80
Datos informativos	80
Objetivos	80
Estructura de la propuesta	81
Análisis.....	82
Diseño	83
Objetivos de la unidad.....	83
Rúbricas de autoevaluación, coevaluación y evaluación	86
Desarrollo.....	90
Sección de información general	92
Sección segundo parcial	92
Subsección clases síncronas	93
Subsección contenidos de aprendizaje	94
Subsección de actividad en clase.....	99
Subsección de trabajo autónomo.....	100
Subsección de evaluación.....	101
Implementación.....	101
Evaluación.....	102
Análisis e interpretación de resultados.....	104
Validación de la propuesta por pares especialistas	109

Validación práctica de la propuesta	111
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	112
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	115
ANEXOS.....	118
Anexo No. 1. Autorización de la institución educativa.....	118
Anexo. No. 2. Esquema de Marco Teórico	119
Anexo No. 3. Cuestionario aplicado a docentes.....	120
Anexo No. 4. Cuestionario aplicado a estudiantes	120
Anexo No. 5. Validación de cuestionarios para docentes y estudiantes por experto No. 1 .	121
Anexo No. 6. Validación de cuestionarios para docentes y estudiantes por experto No. 2 .	123
Anexo No. 7. Valoración de la propuesta Especialista No. 1	125
Anexo No. 8. Valoración de la propuesta Especialista No. 2	126

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla No. 1. Muestra docentes.....	53
Tabla No. 2. Muestra estudiantes	53
Tabla No. 3. Operacionalización de variable independiente.....	54
Tabla No. 4. Operacionalización de variable dependiente.....	56
Tabla No. 5. Género.....	60
Tabla No. 6. Rango de edad.....	61
Tabla No. 7. Nivel de instrucción	61
Tabla No. 8. Con la implementación del modelo de diseño instruccional ADDIE se promueve que el estudiante sea el protagonista en la generación de su conocimiento.	62
Tabla No. 9. Considera que la retroalimentación académica tendría mejores resultados si se utilizan actividades digitales interactivas mediadas por la tecnología.	63
Tabla No. 10. Considera que la utilización del diseño instruccional ADDIE promueve mayor interactividad entre los estudiantes y el contenido académico planteado.	64
Tabla No. 11. La metodología que utiliza para la creación de contenidos educativos se basa en el socioconstructivismo y conectivismo.....	65
Tabla No. 12. Ha impartido la retroalimentación académica combinando procesos de educación formal y entornos virtuales de aprendizaje.	66
Tabla No. 13. Las actividades de aprendizaje y contenidos académicos propuestos para la retroalimentación son interactivos para captar el interés de los estudiantes.	68
Tabla No. 14. La autonomía en los estudiantes puede impulsarse si hay un acceso flexible y ubicuo a recursos educativos digitales.	69
Tabla No. 15. Desearía tener a disposición recursos didácticos digitales que apoyen el proceso de retroalimentación académica en Lengua y Literatura, gestionados en un aula virtual bajo la guía del diseño ADDIE.	70
Tabla No. 16. Género.....	71
Tabla No. 17. Participa de forma activa en el proceso de aprendizaje cuando se gestionan los contenidos en un aula virtual.....	72
Tabla No. 18. Considera que la retroalimentación académica tendría mejores resultados si se utilizan actividades digitales interactivas mediadas por la tecnología.	73
Tabla No. 19. Considera que la utilización de un entorno virtual de aprendizaje promueve una mayor interacción con el contenido académico planteado.	74

Tabla No. 20. El docente selecciona los recursos tecnológicos oportunos que le permiten acceder virtualmente a los contenidos de aprendizaje que se acoplan a sus requerimientos de aprendizaje.	75
Tabla No. 21. En el proceso de enseñanza – aprendizaje se ha combinado la educación presencial o formal con la educación online en entornos virtuales de aprendizaje para impartir la retroalimentación.....	76
Tabla No. 22. Los contenidos académicos elaborados para la retroalimentación le resultan interactivos e interesantes.....	77
Tabla No. 23. Gestionaría su aprendizaje mediante autoformación si tuviese acceso constante a recursos educativos digitales.....	78
Tabla No. 24. Desearía tener a disposición recursos didácticos digitales que apoyen el proceso de retroalimentación académica en Lengua y Literatura, gestionados en un aula virtual.	79
Tabla No. 25. Contenidos de la unidad temática.....	84
Tabla No. 26. Rúbrica para ensayos.....	86
Tabla No. 27. Rúbrica para foros	87
Tabla No. 28. Rúbrica para mapas mentales	87
Tabla No. 29. Rúbrica de actividades digitales	88
Tabla No. 30. Rúbrica de participación.....	89
Tabla No. 31. Formulario para la encuesta luego de aplicar la propuesta.....	103
Tabla No. 32. La interactividad del aula virtual le permitió retroalimentar de manera exitosa los contenidos de la unidad 2 “Literatura de los siglos XIX y XX”.....	104
Tabla No. 33. Los recursos y herramientas tecnológicas que se incorporaron al aula virtual le permitieron acceder a los contenidos y actividades de aprendizaje de manera adecuada.	105
Tabla No. 34. Los contenidos y actividades de aprendizaje propuestos en el aula virtual le ayudaron a superar las dificultades de aprendizaje.	106
Tabla No. 35. Las actividades académicas implementadas en el aula virtual (educaplay, edpuzzle, quizizz) resultaron interesantes de realizar.	107
Tabla No. 36. Considera que las secciones y contenidos del aula virtual tienen un diseño visual atractivo que incentiva a los estudiantes a participar en la retroalimentación académica.	108

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico No. 1 Árbol de problemas	13
Gráfico No. 2 Organizador lógico de variables.....	19
Gráfico No. 3. Género.....	60
Gráfico No. 4. Rango de edad.....	61
Gráfico No. 5. Nivel de instrucción	62
Gráfico No. 6. Con la implementación del modelo de diseño instruccional ADDIE se promueve que el estudiante sea el protagonista en la generación de su conocimiento.	63
Gráfico No. 7. Considera que la retroalimentación académica tendría mejores resultados si se utilizan actividades digitales interactivas mediadas por la tecnología.	64
Gráfico No. 8. Considera que la utilización del diseño instruccional ADDIE promueve mayor interactividad entre los estudiantes y el contenido académico planteado.	65
Gráfico No. 9. La metodología que utiliza para la creación de contenidos educativos se basa en el socioconstructivismo y conectivismo.....	66
Gráfico No. 10. Ha impartido la retroalimentación académica combinando procesos de educación formal y entornos virtuales de aprendizaje.....	67
Gráfico No. 11. Las actividades de aprendizaje y contenidos académicos propuestos para la retroalimentación son interactivos para captar el interés de los estudiantes.	68
Gráfico No. 12. La autonomía en los estudiantes puede impulsarse si hay un acceso flexible y ubicuo a recursos educativos digitales.	69
Gráfico No. 13. Desearía tener a disposición recursos didácticos digitales que apoyen el proceso de retroalimentación académica en Lengua y Literatura, gestionados en un aula virtual bajo la guía del diseño ADDIE.	70
Gráfico No. 14. Género.....	71
Gráfico No. 15. Participa de forma activa en el proceso de aprendizaje cuando se gestionan los contenidos en un aula virtual.....	72
Gráfico No. 16. Considera que la retroalimentación académica tendría mejores resultados si se utilizan actividades digitales interactivas mediadas por la tecnología.	73
Gráfico No. 17. Considera que la utilización de un entorno virtual de aprendizaje promueve una mayor interacción con el contenido académico planteado.	74
Gráfico No. 18. El docente selecciona los recursos tecnológicos oportunos que le permiten acceder virtualmente a los contenidos de aprendizaje que se acoplan a sus requerimientos de aprendizaje.	75

Gráfico No. 19. En el proceso de enseñanza – aprendizaje se ha combinado la educación presencial o formal con la educación online en entornos virtuales de aprendizaje para impartir la retroalimentación.....	76
Gráfico No. 20. Los contenidos académicos elaborados para la retroalimentación le resultan interactivos e interesantes.....	77
Gráfico No. 21. Gestionaría su aprendizaje mediante autoformación si tuviese acceso constante a recursos educativos digitales.	78
Gráfico No. 22. Desearía tener a disposición recursos didácticos digitales que apoyen el proceso de retroalimentación académica en Lengua y Literatura, gestionados en un aula virtual.	79
Gráfico No. 23. La interactividad del aula virtual le permitió retroalimentar de manera exitosa los contenidos de la unidad 2 “Literatura de los siglos XIX y XX”.....	104
Gráfico No. 24. Los recursos y herramientas tecnológicas que se incorporaron al aula virtual le permitieron acceder a los contenidos y actividades de aprendizaje de manera adecuada.	105
Gráfico No. 25. Los contenidos y actividades de aprendizaje propuestos en el aula virtual le ayudaron a superar las dificultades de aprendizaje.	106
Gráfico No. 26. Las actividades académicas implementadas en el aula virtual (educaplay, edpuzzle, quizizz) resultaron interesantes de realizar.	107
Gráfico No. 27. Considera que las secciones y contenidos del aula virtual tienen un diseño visual atractivo que incentiva a los estudiantes a participar en la retroalimentación académica.	108

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen No. 1. Pantalla sección de ingreso al aula virtual CAVI.....	91
Imagen No. 2. Pantalla vista general al ingresar al aula virtual CAVI	91
Imagen No. 3. Pantalla sección de información general	92
Imagen No. 4. Pantalla parcial 2 - sub sección de inicio.....	93
Imagen No. 5. Pantalla parcial 2 - sub de clases síncronas	94
Imagen No. 6. Pantalla parcial 2 - ¿Qué aprenderás?	95
Imagen No. 7. Pantalla parcial 2 - ¿Qué sabes ya?	95
Imagen No. 8. Pantalla parcial 2 - ¿Construyendo conocimiento?	96
Imagen No. 9. Pantalla parcial 2 – Distribución de la actividad en clase	97
Imagen No. 10. Pantalla parcial 2 – Actividad interactivas para clase	98
Imagen No. 11. Pantalla actividad interactivas para clase	99
Imagen No. 12. Parcial 2 – Trabajo autónomo.....	100
Imagen No. 13. Pantalla parcial 2 – Evaluación	101

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

DIRECCIÓN DE POSGRADOS

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

TEMA: EL DISEÑO INSTRUCCIONAL ADDIE EN LA RETROALIMENTACIÓN ACADÉMICA A ESTUDIANTES DE BACHILLERATO.

AUTOR: Lcdo. Manuel Edmundo Castillo Herrera

TUTOR: Lcdo. Tipán Renjifo Diego Marcelo M. Sc.

RESUMEN EJECUTIVO

La retroalimentación en el proceso de formación académica es fundamental, debido a que permitió atender las necesidades de aprendizaje de los estudiantes y ayudó a alcanzar las metas de estudio propuestas. De ahí que el objetivo de la presente investigación estuvo orientado a diseñar un modelo instruccional de Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación (ADDIE) para la retroalimentación académica en la asignatura de Lengua y Literatura para estudiantes del Tercer Año de Bachillerato. La metodología del estudio respondió a un enfoque mixto, combinando una fase de estudio cualitativo mediante la investigación bibliográfico-documental, y el manejo de datos cuantitativos, de alcance exploratorio descriptivo. La técnica empleada para la recolección de datos fue la encuesta, mediante el instrumento de cuestionario digital sustentado por la operacionalización de variables y juicios de expertos que se aplicó a una población de 6 docentes de Lengua y Literatura y 56 estudiantes del Tercero BGU. Los resultados obtenidos permitieron determinar la viabilidad de la implementación de un aula virtual para gestionar la retroalimentación académica, propuesta que fue valorada por el criterio de especialistas y validada por aplicación práctica a los estudiantes, quienes demostraron un alto nivel de interés para desarrollar las actividades propuestas y adujeron haber retroalimentado de forma exitosa el tema propuesto; con lo que se pudo determinar que el diseño ADDIE es un modelo instruccional que puede ser acoplado de forma óptima para guiar la construcción de procesos de retroalimentación, por la flexibilidad que otorgan cada una de sus etapas y la interactividad que promueve en los contenidos y actividades acoplados; así mismo, permite gestionar una evaluación formativa constante mediante rúbricas de autoevaluación y coevaluación, a fin que el estudiante tenga una retroalimentación integral y conozca paulatinamente los aspectos en los que debe mejorar.

Palabras clave: ADDIE, diseño instruccional, Lengua y Literatura, retroalimentación.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

DIRECCIÓN DE POSGRADOS

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

THEME: ADDIE INSTRUCTIONAL DESIGN ACADEMIC FEEDBACK FOR BACCALAUREATE STUDENTS.

AUTOR: Lcdo. Manuel Edmundo Castillo Herrera

TUTHOR: Lcdo. Tipán Renjifo Diego Marcelo M. Sc.

ABSTRACT

The feedback in the academic training process is essential since it allowed attending to the students' learning needs and helped to achieve the proposed study goals. Hence, this research was aiming at designing an instructional model of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation (ADDIE) for academic feedback on the Language and Literature subject for Third Year High School students. The methodology of the study responded to a mixed approach, combining a qualitative study phase through bibliographic-documentary research, and the management of quantitative data, of descriptive exploratory scope. The technique used for data collection was the survey, through the digital questionnaire instrument supported by the operationalization of variables and expert judgments that was applied to a population of 6 Language and Literature teachers and 56 students of the Third high school. The results obtained made it possible to determine the feasibility of implementing a virtual classroom to manage academic feedback, a proposal that was assessed by the criteria of specialists and validated by practical application to students, who showed a high level of interest in developing the proposed activities and claimed to have successfully provided feedback on the proposed topic; thus the ADDIE design could be identified as an instructional model that can be optimally coupled to guide the construction of feedback processes, for the flexibility afforded by each of its stages and the interactivity it promotes in the contents and activities combined; likewise, it allows to manage a constant formative evaluation through self-evaluation and co-valuation

Keywords: ADDIE, feedback, instructional design, Language Arts.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de la maestría en Educación mención Pedagogía en Entornos Digitales de Aprendizaje, se encuentra ubicado en la línea de investigación, docencia en entornos digitales, debido a que la situación de estudio se centra en integrar a la tecnología, con sus diferentes herramientas y recursos, en la elaboración de un modelo de diseño instruccional de Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación (ADDIE) en retroalimentación académica, para la asignatura de Lengua y Literatura del Tercer Año de Bachillerato de la Unidad Educativa Particular Amazonas.

Importancia y actualidad

Los cambios imperantes que se generan en el siglo XXI, promueven la innovación en los diferentes ámbitos que rigen la modernidad; sin embargo, no existe un vínculo entre las Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs) y la educación formal, de ahí la necesidad de acoplar herramientas digitales que permitan mejorar, optimizar y contribuir a la gestión del proceso de aprendizaje, dinamizando la creación del conocimiento a través de metodologías innovadoras y de interés para los estudiantes. De tal forma que mediante procesos de investigación se pueda determinar si los nuevos escenarios mediados por la tecnología promueven el desarrollo de destrezas y habilidades en los estudiantes que les permitan adquirir conocimientos y aplicarlos para la resolución de problemas de su entorno inmediato.

En el contexto mundial la incorporación de las nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación al campo educativo, han posibilitado que se experimente una constante transformación en el quehacer académico, planteando cambios trascendentales en todos los niveles de educación (Castañeda, 2019); especialmente en la docencia, debido a que se incorporan nuevas herramientas y recursos orientados a mejorar la calidad de la educación, siempre y cuando cumplan con algunos requisitos en cuanto a diseño, implementación y evaluación; no obstante, a pesar de su relevancia aún hay una brecha

en lo relacionado a su aplicación, puesto que son escasas las políticas públicas que promueven hacerlo.

Es imperante democratizar el conocimiento para reducir las brechas educativas que orillan a los estudiantes al bajo rendimiento académico y según la Declaración de “Qingdao 2015” una vía es transformando la práctica docente, fortaleciendo la docencia digital, mediante la incorporación de metodologías innovadoras que permitan al estudiante complementar su proceso de formación mediante el acceso a contenidos y recursos digitales que promuevan su capacidad de aprender en entornos virtuales (UNESCO, 2021). Vincular las TICs a la educación no constituye únicamente la modernización, sino la clave para alcanzar el éxito educativo mediante el uso de herramientas y recursos tecnológicos que promueven en los estudiantes el desarrollo del pensamiento crítico y la capacidad de aprender a aprender en una sociedad del conocimiento en constante transformación.

En el ámbito Latinoamericano, hay el llamado imperante a utilizar los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA), la gamificación, las diferentes metodologías activas y los modelos de diseño instruccional, estos últimos como una estrategia orientada a generar un aprendizaje significativo, centrado en el estudiante y que le ayude a desarrollar el aprendizaje ubicuo y la adquisición de competencias y habilidades necesarias para enfrentar los desafíos del siglo XXI (Domínguez et al., 2018). Los diferentes modelos de diseño instruccional, se acoplan a la educación virtual; sin embargo, pocas o inexistentes son las instituciones educativas que los usan, debido a su desconocimiento, escasa capacitación para el diseño e implementación, o falta de competencias digitales de los docentes, lo que orilla a dejar de lado un recurso que complementa la educación formal.

A nivel de país, el Ministerio de Educación del Ecuador, a través de la Agenda Educativa Digital, en el segundo eje correspondiente al aprendizaje digital, plantea que se debe fomentar una integración curricular con la tecnología, a fin de que su uso sea integral. Para ello se ha de proponer metodologías innovadoras que se acoplen al aprendizaje virtual, incorporando procesos sistemáticos que garanticen su calidad y aplicabilidad. Además propone la incorporación de recursos educativos digitales, que fomenten el aprendizaje ordinario y fortalezcan la retroalimentación académica (MINEDUC, 2016). De acuerdo a esta consideración se debe fortalecer los procesos de enseñanza aprendizaje del Sistema Educativo Nacional, implementando prácticas

innovadoras en las que inmiscuyan a las TICs, para empoderar el aprendizaje, la difusión del conocimiento y la participación.

Incorporar el uso de los recursos y herramientas tecnológicas a la educación es el reto que debe asumir el Estado y por su intermedio crear las condiciones que permitan su implementación en las distintas instituciones del país, considerando que existen normativas legales que amparan y promueven su instauración.

La Asamblea General de la Organización de Naciones Unidas (ONU) el 25 de septiembre de 2015 aprobó la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, en la cual se incorporan 17 objetivos y 169 de metas con la finalidad de encaminar al planeta a una transformación radical respecto a la organización y estilo de vida de las personas, independientemente del país en el que se encuentren. En el objetivo número cuatro se aborda la importancia de garantizar que en todos los países se promueva una educación inclusiva y equitativa, que responda a los requerimientos del siglo XXI con un alto nivel de calidad y que promueva oportunidades de aprendizaje permanente para todos, incorporando las TICs como elemento democratizador para el fortalecimiento del aprendizaje (ONU, 2021).

En la Agenda 2030 se presta especial atención a la educación, puesto que los países participantes de la Cumbre consideran que es el medio para lograr el desarrollo y mejorar las condiciones de vida de sus habitantes; para ello, se promueve la incorporación de las TICs a la educación con la finalidad de acortar la brecha de rezago educativo que se genera por las limitaciones de acceso al conocimiento. Así mismo en sus metas se hace mención que la sociedad del siglo XXI, demanda de individuos con habilidades y competencias que les permitan hacer frente a los nuevos requerimientos del mundo globalizado, y para ello se ha volcado la mirada a la educación (ONU, 2021). Entendida como el eje sobre el cual debe radicar la verdadera transformación del capital humano; invocando la ruptura de los sistemas tradicionalistas, para dar paso a modelos pedagógicos flexibles que se adapten a la sociedad de la información y el conocimiento en entornos mediados por el ciberespacio y la denominada sociedad red.

En el marco del Foro Mundial de Educación, celebrado en la República Popular de China, bajo la organización de la UNESCO se realizó la Conferencia Internacional sobre las TIC y la Educación, en la cual participaron diferentes actores de alrededor del mundo, vinculados a la educación, y en la misma se estableció la “Declaración de Qingdao 2015”

en la cual se establece como prioridad incorporar el uso de la tecnología en el campo educativo, haciendo uso de diversos recursos como el aprendizaje móvil, diseño instruccional y herramientas tecno-educativas, con la finalidad de reforzar los sistemas educativos del mundo (UNESCO, 2021). En este aspecto mediante la tecnología se puede empoderar a los estudiantes para que adquieran el conocimiento en espacios digitales de aprendizaje, que faciliten el acceso a la información a la vez que desarrollan las habilidades y destrezas como el pensamiento crítico para lograr un aprendizaje de calidad.

El numeral 7 de la Declaración se pone especial énfasis en los Recursos Educativos Abiertos (REA), debido que dan la oportunidad de crear contenidos didácticos innovadores que promueven la interactividad y la formación de estudiantes capaces de crear su conocimiento y no solo esperar a adquirirlo; además facilitan el acceso a los mismos al estar alojados en entornos virtuales de aprendizajes. En base a esta consideración el diseño instruccional se acopla a este requerimiento, puesto que facilitan el acceso a espacios de aprendizaje de calidad que superan las limitaciones que se presentan en la educación formal.

En el numeral 12 se establece la importancia de usar las TIC para brindar una educación de calidad tanto en entornos formales y no formales, donde prime la diversificación de acceso al aprendizaje y el refuerzo constante de los conocimientos mediante la integración de procesos tecno-educativos que permitan fomentar la inclusión educativa y evitar el rezago académico mediante una retroalimentación académica que pueda generarse en entornos mediados por la tecnología.

Así mismo el acuerdo expedido en la Reunión Regional de Ministros de Educación de América Latina y el Caribe E2030: Educación y habilidades para el siglo XXI, entre sus prioridades fundamentales establece que los países miembros deben garantizar que se cumpla lo propuesto en los Objetivos para el Desarrollo Sostenible en materia de educación; para lo cual se debe velar por otorgar a los estudiantes una educación de calidad que fomente un aprendizaje centrado en el estudiante, a fin de que adquieran las destrezas y habilidades para hacer frente a los desafíos del siglo XXI (OREALC, 2017). Para este cometido se ha de flexibilizar los espacios de aprendizaje, adaptando los espacios no formales mediados por las TIC como el elemento catalizador del conocimiento, de manera que se brinde una atención prioritaria al estudiante, a través de una retroalimentación continua y en los soportes de mayor acceso para los estudiantes.

Así mismo, la Constitución de la República del Ecuador en su Art. 27 establece que la educación es indispensable para el ser humano, puesto que garantizar su desarrollo integral, promueve el acceso al conocimiento constituyéndose en el eje estratégico central para encaminar al país al desarrollo nacional (Constitución de la República del Ecuador , 2008). De acuerdo a este Art. es deber del Estado garantizar una educación que garantice el normal desarrollo académico y social de los niños, niñas y adolescentes, posibilitando su contribución a la conformación de un país encaminado al desarrollo sostenible tanto del capital humano como productivo, a fin de promover una mejor calidad de vida para sus habitantes.

El Art. 343 de la Constitución sostiene que el Estado Nacional a través del ente educativo nacional tiene como finalidad promover el desarrollo de las capacidades y potencialidades de los individuos, que promuevan el aprendizaje, la adquisición y uso de los conocimientos para crear mejores condiciones de vida y desarrollar las competencias necesarias para ser ciudadanos que contribuyan al desarrollo (Constitución de la República del Ecuador , 2008). De acuerdo a este Art. los diversos organismos rectores de la educación del país, deben trazar metas concordantes con la realidad actual, para diseñar mecanismos que permitan generar procesos de aprendizaje con metodologías innovadoras centradas en el estudiante que abran la posibilidad de democratizar el conocimiento a través de metodologías activas y recursos educativos tecnológicos.

Así mismo, en el Art. 80 propone que “El Estado fomentará la ciencia y la tecnología, especialmente en todos los niveles educativos, dirigidas a mejorar la productividad” finalmente en el Art. 347, establece que será responsabilidad del Estado “Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas y sociales” (Constitución de la República del Ecuador , 2008).

Por su parte, la Ley Orgánica de Educación Intercultural Bilingüe en su Art. 2. Principios. Literal h) establece que “se considera al interaprendizaje y multiaprendizaje como instrumentos para potenciar las capacidades humanas (...)”. En el literal s) se establece que “La educación tendrá una flexibilidad que le permita adecuarse a las diversidades y realidades locales y globales (...). En el Art. 6 literal j) se menciona que se debe “garantizar la alfabetización digital y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo (...). (LOEI, 2011). En base a los Art. citados se

puede colegir que la educación debe ir adaptándose a los cambios emergentes de la sociedad y en el contexto actual es necesario vincular las TIC al quehacer educativo para generar una transformación educativa que otorgue mayor participación al estudiante y le permita formarse en base a los requerimientos de la sociedad del siglo XXI.

Los cambios imperantes que se han generado en las últimas décadas, a raíz del desarrollo vertiginoso de las TICs, reconfiguran el escenario en el cual se desenvuelve la sociedad, incorporando nuevas directrices que rigen a los diferentes ámbitos, desde lo social, cultural, económico y educativo. Por ello, es fundamental entender hacia dónde debe orientarse el quehacer educativo, para que pueda responder a las demandas actuales, que exigen un replanteo de los roles que desarrollan los sujetos en el proceso de enseñanza aprendizaje, donde el estudiante, se convierte en el actor principal de su desarrollo académico, y el maestro en el guía que orienta y motiva en base a las necesidades particulares de cada estudiante.

Este paradigma, requiere que la educación tome un rumbo diferente para obtener resultados distintos, y las TICs encajan de forma correcta como el medio para concretar este objetivo, con modelos educativos abiertos y flexibles, que promueven el desarrollo de la inteligencia colectiva y conectada, el aprendizaje ubicuo, con la facilidad de superar las barreras de espacio tiempo para acceder al conocimiento.

En este contexto, a nivel mundial existen estudios orientados a analizar la importancia de la incorporación de las TICs en la educación, cómo el realizado por Domínguez et al. (2018) en el que se detalla el proceso para la construcción de contenidos educativos digitales, incorporando elementos audiovisuales a los que se puede acceder desde teléfonos inteligentes. En la primera etapa se desarrollaron los contenidos bajo la guía del diseño instruccional ADDIE, mientras que en la segunda se examinó los logros alcanzados para utilizar el diseño como una herramienta de apoyo pedagógico a un entorno formal de aprendizaje. En los resultados se pudo determinar que la implementación digital de contenidos educativos resulta atractiva para los estudiantes; sin embargo, demanda que se cumplan con criterios pedagógicos, de diseño y contenido previamente planificados y estructurados, a fin de no descuidar su utilidad pedagógica y poder presentar la información de calidad. . Así mismo, la información que se presenta debe ser sistematizada de tal forma que no sature la pantalla con textos lineales y monótonos, por ello se debe procurar que las pantallas sean gráficas e interactivas

cuidando cada detalle en su construcción; no obstante, se debe tener en cuenta que el texto animado tiende a causar confusión, por ello su uso debe limitarse a lo estrictamente necesario.

Por su parte Espinal y Beltrán (2019) realizaron una investigación que se orientó a evaluar los elementos que hacen parte del diseño instruccional, sus modelos y teorías, revisando los constructos elementales que rigen la instrucción y su diseño; para ello se utilizó el diseño ADDIE que involucra: Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación. Entre los instrumentos para la recopilación de la información se aplicó encuestas, rúbricas y cuestionarios web estandarizados, para lo cual se partió desde el análisis de las necesidades básicas hasta la evaluación total del curso, mediante indicadores en los ámbitos pedagógicos, técnicos, estéticos, de temporalidad y funcionalidad. Entre los descubrimientos principales destacan los que indican que se puede realizar mejoras en las fases del modelo: instrucción de las actividades, interactividad para ganar la atención de los estudiantes, concordancia de las actividades y su tiempo de ejecución y estructura.

Así mismo se concluyó en base a lo propuesto por González et al. (2012), que el diseño instruccional aún no ha sido correctamente aplicado a la educación en línea, por lo cual es un reto que se debe asumir para acoplarlo a los perfiles de los participantes y en entornos virtuales de aprendizajes multimodales en las diferentes áreas de la educación formal. Lo cual implica que se analice detenidamente sobre la forma en que se debe presentar, los contenidos a utilizar y las herramientas que se deben usar para que se acoplen a la virtualidad. Además se debe prestar total atención a las fases de diseño y desarrollo, puesto que constituyen los pilares sobre los cuales se levantan la estructura pedagógica, actividades didácticas, y la metodología del curso que en los EVA representa la espina dorsal sobre la cual se guían todas las demás etapas.

En lo concerniente a la retroalimentación académica, varios son los estudios globales que destacan su importancia en los procesos de enseñanza – aprendizaje, es así que (Canabal y Margalef, 2017) destacan que juega un papel fundamental en la formación de los estudiantes, debido a que permite que el conocimiento llegue de una forma adecuada según sus requerimientos y necesidades particulares de aprendizaje, gracias a su multidimensionalidad y en la que cada elemento desempeña una función en específico.

De igual forma, permite que se acople a diferentes formatos y estilos que pueden ir desde los ambientes formales a los informales, siempre tomando en cuenta que se debe promover los componentes afectivos para determinar los procesos de aprendizaje que mejor se acoplan a la realidad educativa. En su estudio la autora concluye que se debe seguir profundizando los estudios sobre la retroalimentación aplicada en ambientes no formales de tal forma que se incorpore las nuevas herramientas tecnológicas para lograr un proceso eficaz, donde cada actividad que el estudiante realice se convierta en una oportunidad para fortalecer la construcción de su conocimiento de forma activa.

En el plano latinoamericano destacan los estudios realizados por López (2020), en él destaca que el diseño instruccional ADDIE, fomenta un mayor desempeño académico de los estudiantes, incentivando la participación en actividades de carácter individual orientadas a la retroalimentación automática; sin embargo, genera que haya una menor implicación en las actividades colaborativas. Así mismo, manifiesta que el diseño instruccional plantea algunos desafíos, puesto que el docente pasa de ser el mediador directo al guía que orienta el desarrollo del proceso, así como exige a los estudiantes un mayor nivel de autonomía y compromiso para fomentar la construcción propia del conocimiento. No obstante, destaca a este tipo de modelos como una alternativa de formación, puesto que los recursos que ofrecen los entornos virtuales de aprendizaje generan la innovación, la solución a problemáticas en lo relacionado a la gestión del conocimiento, así como nuevas posibilidades de interacción entre el docente y estudiante.

En el estudio realizado por Sanz (2019) relacionado a la implementación de un diseño instruccional ADDIE para el desarrollo de un ambiente virtual de enseñanza, destaca que el interés de los estudiantes por acceder a desarrollar las actividades planteadas en el curso se incrementó, de tal forma que el nivel de logro de los objetivos del curso incrementaron; así mismo, se concluyó que los docentes coinciden al manifestar que diseñar contenidos digitales para impartir una unidad temática permite que los estudiantes adquieran el conocimiento en un campo de su interés, debido a que pueden acceder a revisar los recursos cuantas veces sean necesarias, además al estar en el medio virtual se promueve el uso de diferentes recursos tecnológicos que dinamizan la acción educativa, potencializando el aprendizaje colaborativo en entornos mediados por las Tics.

Así mismo según lo propuesto por Maraza et al. (2019) el uso de herramientas y recursos tecnológicos, como Kahoot y Quizziz, para la creación de contenidos de

aprendizaje digitales, influye en el proceso de retroalimentación de aprendizajes en los estudiantes, debido a que despierta su interés para acceder a realizar estas actividades, motivándolo a mejorar constantemente su rendimiento puesto que puede avanzar en base a su ritmo y estilo particular de aprendizaje.

A nivel de país hay investigaciones como la realizada por Chamorro (2018) en la cual plantea el diseño de un entorno virtual como recurso para el refuerzo académico; por ello utiliza la plataforma Moodle para alojar los contenidos de aprendizaje digitales, obteniendo como principales conclusiones que en Ecuador país el uso de Entornos Virtuales de Aprendizaje es reducido en lo concerniente a la educación secundaria, debido a que no existe un adecuado dominio de competencias digitales por parte de los docentes para diseñar e implementar los EVA, así mismo hay un desconocimiento de las oportunidades que brindan los espacios no formales de aprendizaje mediados por las TIC para democratizar el conocimiento; sin embargo, concluye que se deben incorporar espacios digitales de aprendizaje a fin de fortalecer el proceso de refuerzo académico y así reducir la brecha educativa que orilla a los estudiantes al bajo rendimiento académico.

Cadme (2016) sostiene que es necesario que en el país se comiencen a incorporar las TIC al campo educativo de manera que se puedan fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje, dinamizando el acceso al conocimiento mediante la incursión de prácticas educativas innovadoras, como la propuesta en su investigación orientada a implementar el diseño instruccional ADDIE para determinar las necesidades pedagógicas y metodológicas de estudiantes y profesores en la enseñanza de las Ciencias Sociales.

Así mismo Cedeño y Moya (2019) a través del análisis-síntesis de contenidos y el método inductivo deductivo en la revisión de documentos teóricos, sostiene que la retroalimentación académica permite al educando reflexionar sobre su proceso de aprendizaje, teniendo al docente como guía y motivador para alcanzar los objetivos de aprendizaje; no obstante, manifiestan que aún hay maestros que no aplican estrategias de retroalimentación que se acoplen a la realidad y contexto actual, debido a que no se detectan con exactitud los requerimientos y necesidades particulares de aprendizaje de los estudiantes. Por ello sugieren que se debe buscar mecanismos orientados a lograr que la retroalimentación siga un proceso ordenado que se acople a los estilos de aprendizaje de los estudiantes.

Como se puede apreciar varios son los estudios realizados en lo concerniente al diseño instruccional y retroalimentación académica, abordados de forma separada; sin embargo, hace falta incursionar en una investigación que permita relacionar a las dos variables y estudiar si es posible que las potencialidades de cada una contribuyan a establecer una relación armónica que promueva una innovación tecno-educativa en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Planteamiento del problema

El estudio realizado por el Programa para la Evaluación Internacional de Estudiantes para el desarrollo (PISA -D), bajo la coordinación de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE), de acuerdo al Instituto Nacional de Evaluación Educativa (INEVAL) se evaluó a estudiantes de ocho países, incluyendo a Ecuador, que estaban cursando el octavo año de Educación General Básica y el tercer año de Bachillerato, aplicando una prueba de dos horas para determinar el desempeño en los campos de lectura, matemática y ciencias (INEVAL, 2018).

De acuerdo a los resultados obtenidos en el desempeño en lectura el 50% de los estudiantes del país, está por debajo del nivel dos de desempeño, lo cual evidencia que existen serias falencias en el área de Lengua y Literatura, debido a que la mitad de los estudiantes no alcanza la media que establece un dominio aceptable de esta área de estudio (INEVAL, 2018). Estos datos revelan que el Ecuador en comparación con la media alcanzada por los demás países evaluados, se encuentra en un nivel de desempeño bajo; por lo cual es oportuno que se implementen estrategias innovadoras que permitan retroalimentar de forma constante los contenidos académicos, y para ello se ha de utilizar los recursos y herramientas tecnológicas que permitan acceder a contenidos interactivos desde cualquier momento y lugar.

Según el INEVAL (2020) en el periodo lectivo 2019 – 2020 se evaluaron a 169 585 y en el campo de Lengua y Literatura el promedio nacional sobre 10 es de 7.44 puntos, obteniendo el nivel de logro elemental. Así mismo se evidencia que del total de ítems, únicamente se respondió de forma correcta el 47% de preguntas, un nivel muy por debajo de la media ideal. Más preocupante aún son los resultados generales obtenidos por la provincia de Sucumbíos en el mismo periodo, que sobre 10 alcanza un promedio de 6.93 puntos, situándose en el nivel de logro insuficiente. En el campo de Lengua y Literatura

el promedio alcanzado es de 6.51/10 puntos, evidenciando un nivel insuficiente de dominio de los tópicos evaluados en esta área; respondiendo de forma correcta el 30% de preguntas.

En el caso de la Unidad Educativa Particular Amazonas, ubicada en el cantón Lago Agrio, provincia de Sucumbíos, de acuerdo al informe de resultados presentado por el INEVAL (2020) se puede evidenciar que el grado de logro en Lengua y Literatura es del 77% ubicándose en el nivel de elemental; esto permite colegir que hay algunas falencias en los tópicos relacionados a la comprensión de textos escritos, elementos de la lengua, semántica contextual y pensamiento analógico verbal.

Así mismo revisando los documentos guías del proceso administrativo y académico de la institución educativa se evidencia que en la Planificación Curricular Institucional (PCI) y Proyecto Educativo Institucional (PEI) no se han considerado planes de mejora orientados a fortalecer el Área de Lengua y Literatura; ni tampoco, se han propuesto estrategias metodológicas innovadoras para fortalecer la retroalimentación académica.

Revisando los registros de la institución, en la población del Bachillerato, se encontró que en el periodo lectivo 2018 – 2019 el 30% de estudiantes no alcanzó los aprendizajes básicos requeridos y en el periodo 2019 – 2020 el 35% no alcanzó la nota mínima, teniendo que presentarse a rendir el examen supletorio, remedial y de gracia. Por lo cual se promovió la retroalimentación académica, sin obtener mayores resultados, puesto que los registros de asistencia a las jornadas de retroalimentación académica, muestran que hay una escasa participación debido a que están en horarios extra clase, lo cual supone una serie de limitaciones, principalmente las relacionadas con la movilidad.

Posteriormente con la llegada de la pandemia de la COVID – 19 y la suspensión de las clases presenciales, la situación empeoró, y la institución educativa se acopló a la virtualidad; sin embargo, no se cuenta con estrategias idóneas que permitan que el estudiante desarrolle su proceso de aprendizaje, de forma adecuada, en los entornos digitales propuestos.

En este contexto se evidencia un manejo deficiente de las TICS por parte de los docentes para generar contenidos académicos que se acoplen a la virtualidad; los planes de estudio son improcedentes para los entornos virtuales de aprendizaje; además existe

un desconocimiento en la implementación de modelos de diseño instruccional para guiar el aprendizaje digital; se incorporan plataformas tecnológicas inadecuadas, que ponen de manifiesto la escasa gestión de modelos de diseño instruccional para el desarrollo del aprendizaje e-learning. Las prácticas pedagógicas tradicionales y la inadecuada formación continua en la adquisición de competencias digitales para los docentes, más el desconocimiento para incorporar plataformas tecnológicas adecuadas que se acoplen a los entornos virtuales de aprendizaje, impiden que se innove la práctica educativa.

Las causas mencionadas anteriormente provocan que los procesos de retroalimentación académica no lleguen adecuadamente al estudiante, que los contenidos y recursos de aprendizaje sean monótonos y aburridos, desmotivación en los estudiantes para desarrollar las actividades planteada, espacios de retroalimentación académica no promueven la interactividad de recursos que permitan al estudiante abordar un contenido académico en base a su ritmo y estilo de aprendizaje, estudiantes con bajo rendimiento académico, desmotivación para participar en las jornadas de retroalimentación académica. Los efectos se dan principalmente en los estudiantes, quienes se ven afectados por el manejo inadecuado de los entornos virtuales de aprendizaje (EVA), que más allá de ofrecer una educación innovadora se convierten en catalizadores de vacíos cognitivos que orillan de a poco a los estudiantes a dejar en un segundo plano a su proceso de formación académica.

Por los datos expuestos en los acápites anteriores el problema de investigación está centrado en encontrar alternativas de solución al proceso de retroalimentación académica, a través de la incorporación de las TICs en el uso de estrategias y metodologías innovadoras; para lo cual se ha planteado la siguiente interrogante de investigación: ¿Cómo aplicar el diseño instruccional ADDIE en la retroalimentación académica en la asignatura de Lengua y Literatura para estudiantes del Tercer Año de BGU?

El siguiente árbol de problema responde algunas causas y efectos que han sido detectadas a partir de la guía de la pregunta planteada.

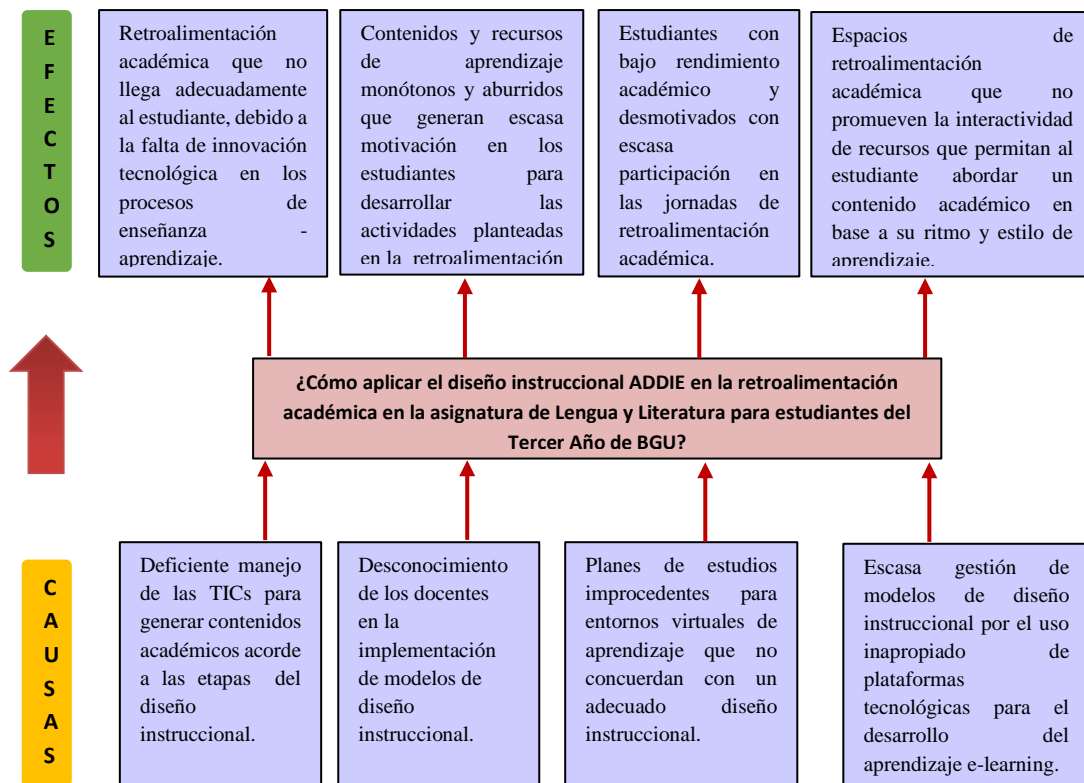


Gráfico No. 1 Árbol de problemas
 Elaborado por: El autor
 Fuente: Planteamiento del problema

Destinatarios

En base a estas consideraciones los beneficiarios directos de la investigación serán 56 estudiantes del Tercero BGU de la Unidad Educativa Particular Amazonas, de entre 16 y 17 años de edad; los docentes que imparten clases en el año en mención, un estimado de 6 profesionales; así como la comunidad educativa, al existir la oportunidad de replicar lo planteado en las demás asignaturas y subniveles de estudio, con el firme propósito de contribuir la mejora continua del accionar educativo a nivel institucional, local, provincial y nacional.

Objetivos

General

Diseñar un modelo instruccional ADDIE para la retroalimentación académica en la asignatura de Lengua y Literatura para estudiantes del Tercer Año de Bachillerato General Unificado.

Específicos

Evaluar las especificaciones del diseño instruccional ADDIE para el desarrollo de contenidos educativos digitales en la asignatura de Lengua y Literatura.

Analizar la retroalimentación académica en la asignatura de Lengua y Literatura de los estudiantes del Tercer Año de Bachillerato.

Proponer un modelo instruccional ADDIE para la retroalimentación académica de la asignatura de Lengua y Literatura para el Tercer Año de Bachillerato General Unificado.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la investigación (estado del arte)

En el estudio realizado por Domínguez et al. (2018) denominado “Diseño instruccional ADDIE para el desarrollo de contenidos educativos digitales para teléfonos inteligentes” se detalla el proceso para la construcción de contenidos educativos digitales, incorporando elementos audiovisuales a los que se puede acceder desde teléfonos inteligentes. En la primera etapa se desarrollaron los contenidos bajo la guía del diseño instruccional ADDIE, mientras que en la segunda se examinó los logros alcanzados para utilizar el diseño como una herramienta de apoyo pedagógico a un entorno formal de aprendizaje utilizando el contraste no paramétrico Wilcoxon. La muestra estuvo conformada por 27 estudiantes y 7 docentes. En los resultados se pudo determinar que la implementación digital de contenidos educativos resulta atractiva para los estudiantes. Sin embargo, no se establecen con claridad si los contenidos implementados bajo el modelo ADDIE pueden contribuir al aprendizaje autónomo de los estudiantes para ayudarles a superar los vacíos de aprendizaje que se pueden generar en la educación ordinaria, de ahí que como sugerencia postulan que es oportuno que se tracen líneas investigativas que contribuyan a esclarecer el uso del diseño instruccional como una herramienta de retroalimentación académica ya sea en ambientes de educación ordinaria o extraordinaria.

Por su parte Espinal y Beltrán (2019) en su investigación “Curso en línea basado en modalidad instruccional ADDIE y Prototipización rápida” se propusieron evaluar los elementos que hacen parte del diseño instruccional, sus modelos y teorías, revisando los constructos elementales que rigen la instrucción y su diseño; para ello se utilizó el diseño ADDIE que involucra: Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación. Entre los instrumentos para la recopilación de la información se aplicó encuestas, rúbricas y cuestionarios web estandarizados, aplicados a 17 docentes y 65 estudiantes, para lo cual se partió desde el análisis de las necesidades básicas hasta la evaluación total del curso,

mediante indicadores en los ámbitos pedagógicos, técnicos, estéticos, de temporalidad y funcionalidad. Entre los descubrimientos principales destacan los que indican que se puede realizar mejoras en las fases del modelo: instrucción de las actividades, interactividad para ganar la atención de los estudiantes, concordancia de las actividades y su tiempo de ejecución y estructura. A pesar de los buenos resultados obtenidos por los investigadores que permiten mejorar la implementación del modelo ADDIE, aún no se aborda el uso que se le puede dar para generar procesos de autoaprendizaje en los estudiantes, de tal forma que permita incorporar nuevas estrategias que se acoplen a los requerimientos y necesidades particulares de estudio, a fin que sean herramientas que permitan democratizar el conocimiento en una sociedad mediada por la tecnología.

Así mismo se concluyó que el diseño instruccional aún no ha sido correctamente aplicado a la educación en línea, por lo cual es un reto que se debe asumir para acoplarlo a los perfiles de los participantes y en entornos virtuales de aprendizajes multimodales en las diferentes áreas de la educación formal. Lo cual implica que se analice detenidamente sobre la forma en que se debe presentar, los contenidos a utilizar y las herramientas que se deben usar para que se acoplen a la virtualidad.

De igual forma López (2020) en su estudio “Escribir para convencer: experiencia de diseño instruccional en contextos digitales de autoaprendizaje” se plantea analizar el proceso de diseño, implementación y posteriormente evaluación de un MOOC basado en diseño instruccional ADDIE, utilizando una metodología descriptiva y una muestra constituida por 339 participantes para lo cual se utilizó edX Insights para el análisis estadístico. Los resultados determinaron que este modelo fomenta un mayor desempeño académico de los estudiantes, incentivando la participación en actividades de carácter individual orientadas a la retroalimentación automática, a su vez se concluyó que hay una menor implicación en las actividades colaborativas. Así mismo, manifiesta que el diseño instruccional presenta algunos desafíos, puesto que el docente pasa de ser el mediador directo al guía que orienta el desarrollo del proceso, así como exige a los estudiantes un mayor nivel de autonomía y compromiso para fomentar la construcción propia del conocimiento. No obstante, destaca a este tipo de modelos como una alternativa de formación, puesto que los recursos que ofrecen los entornos virtuales de aprendizaje generan la innovación, la solución a problemáticas en lo relacionado a la gestión del conocimiento, así como nuevas posibilidades de interacción entre el docente y estudiante.

De acuerdo a Sanz (2019) en su estudio “Implementación de diseño instruccional ADDIE para el desarrollo de un ambiente virtual de enseñanza” se planteó como objetivo realizar una guía de trabajo para la comunidad educativa, en donde se pueda encontrar aspectos relacionados al diseño instruccional que permitan dinamizar el diseño y construcción de cursos online orientados a fortalecer el aprendizaje de los estudiantes. Para ello se realizó un estudio de caso con una muestra conformada por 30 estudiantes y 3 docentes a quienes se aplicó una entrevista semiestructurada, registro anecdótico y observación no participante. Como resultados se obtuvo que los estudiantes concuerdan al reconocer y sentir interés por los contenidos que se presentaron en el curso. Por su parte los docentes argumentan que diseñar unidades didácticas en base a modelos de diseño instruccional son factores clave que inciden en el éxito para alcanzar los objetivos de aprendizaje. No obstante, la investigación deja un vacío en lo relacionada a utilizar el diseño instruccional como una estrategia de retroalimentación académica que promueva el aprendizaje ubicuo de los estudiantes, por lo que los autores sugieren el tema como una línea de investigación posterior.

Así mismo en el estudio realizado por Maraza et al. (2019) denominado “Análisis de las herramientas de gamificación online Kahoot y Quizizz en el proceso de retroalimentación de aprendizajes de los estudiantes, se propuso como finalidad determinar la influencia de herramientas tecnológicas gamificadas online en el proceso de retroalimentación académica para estudiantes de secundaria, tomando como muestra a 24 estudiantes, de la asignatura Tecnología Educativa, Para ello, se aplicó una prueba de competencias digitales a los estudiantes para determinar sus conocimientos básicos situándolos en una escala de proceso, luego se aplicó un segundo test en referencia a los conocimientos en el proceso y una evaluación al final. Finalmente la investigación determinó que los estudiantes logran un progreso significativo usando las plataformas tecnológicas en estudio, demostrando su eficacia en los procesos de retroalimentación académica. En este contexto, es oportuno que se tomen como base los resultados obtenidos para emprender investigaciones orientadas a conocer cómo se pueden incorporar estas metodologías de aprendizaje en un diseño instruccional que promueva el aprendizaje activo de los estudiantes en ambientes formales y no formales, como un apoyo a la educación ordinaria.

Por su parte, la investigación propuesta por Chamorro (2018) estuvo orientada a diseñar un entorno virtual como recurso para el refuerzo académico en la asignatura de

ciencias naturales; utilizando una metodología cuali-cuantitativa con alcance exploratorio fundamentado en un estudio de carácter documental y de campo, para ello se consideró una muestra de 92 individuos conformados entre docentes y estudiantes del nivel de Bachillerato del colegio Miguel Ángel Buonarroti. Se empleó la técnica de la encuesta, así como la interpretación de los resultados, siendo los más importantes la utilización de un entorno virtual de aprendizaje donde el estudio pretendió mejorar el desarrollo de las destrezas y habilidades de los estudiantes en las aulas, mediante la incorporación de una plataforma interactiva que incorpore diversos recursos académicos orientados a incrementar la calidad del conocimiento y por ende fortalecer la retroalimentación académica en esta área de estudio. Los resultados a los cuales llegó la investigación sostienen que los estudiantes utilizan los entornos virtuales de aprendizaje, para interactuar tanto con docentes y compañeros teniendo la posibilidad de realizar diversas labores académicas y fortalecer en el proceso su aprendizaje. En este contexto, el estudio resulta útil para guiar nuevas líneas de investigación, que permitan analizar la factibilidad de emplear al diseño instruccional en otras asignaturas, como Lengua y Literatura, y a su vez establecer estrategias orientadas a mejorar su aplicabilidad para que se convierta en una herramienta de apoyo a la retroalimentación académica.

De igual forma Cadme (2016) en el estudio titulado “Creación de un módulo virtual instruccional aplicado a la enseñanza de la asignatura de Historia y Ciencias Sociales para Primer Año de Bachillerato” plantea la necesidad de crear un módulo virtual instruccional siguiendo las fases del modelo ADDIE como recurso para fortalecer el Refuerzo Académico. Se utilizó una metodología cuantitativa y una muestra de 225 estudiantes y 12 docentes de la Unidad Educativa Ambato. Luego del desarrollo de las etapas iniciales de análisis y diseño se determinaron las necesidades pedagógicas y de metodología, tanto de estudiantes y docentes así como de la asignatura; luego se prosiguió con la fase de desarrollo, donde se determinó que la plataforma tecnológica a utilizar sería Moodle, la cual permite gestionar los recursos, actividades y evaluaciones del proyecto de una forma adecuada; en la mismas se pueden incorporar videos, imágenes, infografías, foros, chats, líneas de tiempo, mapas interactivos, wikis y demás actividades que se encajan dentro de la web 2.0. Entre los resultados más sobresalientes destacan que el diseño instruccional ADDIE permite desarrollar las fases del diseño del módulo virtual en forma interactiva y no lineal, es poco complicado de utilizar, por lo tanto no se requiere de complejos conocimientos de diseño, su tiempo de desarrollo es mínimo y es apropiado

para cursos virtuales. Sin embargo, la investigación no explica de forma clara las estrategias metodológicas que se deben emplear en el diseño instruccional para que este pueda ser utilizado como un recurso que promueva la retroalimentación académica mediante el uso de metodologías activa de aprendizaje; por ello, deja abierta la posibilidad de incursionar en estudios que den respuesta a la interrogante suscitada.

Como se puede apreciar varios son los estudios realizados en lo concerniente al diseño instruccional y retroalimentación académica, abordados de forma separada; sin embargo, hace falta incursionar en una investigación que permita relacionar a las dos variables y estudiar si es posible que las potencialidades de cada una contribuyan a establecer una relación armónica que promueva una innovación tecno-educativa en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

En el siguiente gráfico se puede apreciar las variables de la investigación con sus respectivas categorías de estudio que serán desarrolladas en el marco teórico. En la variable independiente correspondiente al diseño instruccional ADDIE la categoría de estudio es el diseño curricular; mientras que en la variable dependiente de la retroalimentación académica la categoría de estudio es la planificación educativa. Se sugiere revisar el anexo No. 2 debido a que ahí se hace una exposición a detalle de los temas y subtemas que se desarrollan en el marco teórico.

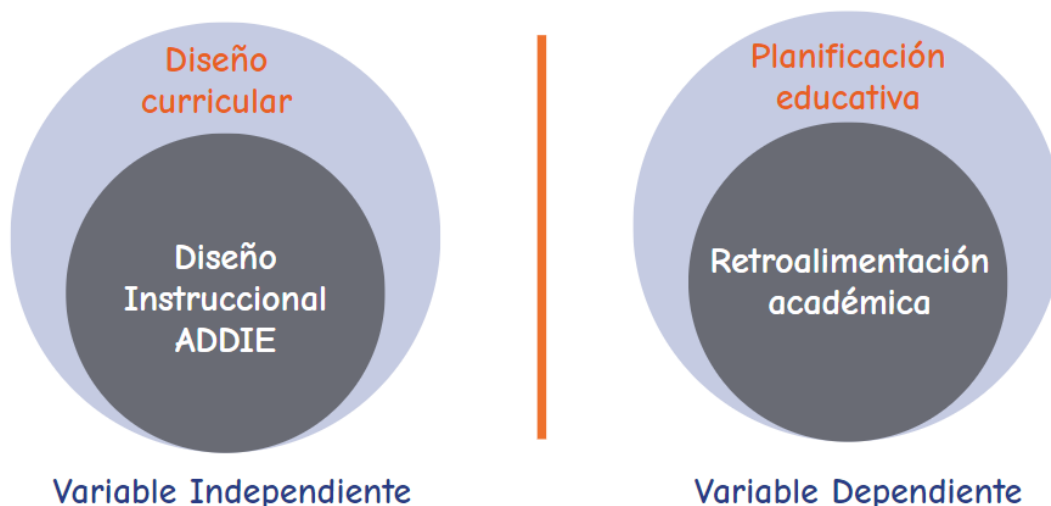


Gráfico No. 2 Organizador lógico de variables
Elaborado por: El autor
Fuente: Marco teórico

CAMPO DE ESTUDIO

DISEÑO CURRICULAR

Definiciones

El currículo representa el programa educativo que pone en marcha un país a fin de promover el desarrollo mediante la educación, plasmando en él las intenciones en materia educativa del país; además de establecer pautas de acción orientadas sobre el accionar a seguir para hacer realidad los objetivos trazados y comprobar que se hayan alcanzado. Las funciones que persigue, se orientan a informar a los maestros sobre el camino a seguir para alcanzar lo propuesto en los Estándares de Calidad Educativa y garantizar que todos los estudiantes del territorio nacional reciban una educación de calidez en el marco de los requerimientos de la sociedad actual (MINEDUC, 2016).

El diseño curricular representa el conjunto de habilidades, aptitudes, actitudes y conocimientos que deben promoverse mediante el aprendizaje; a través de la puesta en marcha de estrategias y metodologías activas que permitan elaborar materiales y contenidos educativos que coadyuven al crecimiento académico y social del estudiante. En otras palabras define las interrogantes de ¿Qué? ¿Cómo? ¿Cuándo se enseña? y ¿Cómo se evalúa? Estableciendo factores sociales, principios ideológicos, cuestiones epistemológicas y fundamentos propios de la psicología del diseño curricular (Freire et al., 2018).

Para Meza (2019) representa una guía para comunicar a la comunidad educativa los principios y rasgos fundamentales de un proyecto educativo, de manera que esté abierto a la crítica y discusión proactiva, y así pueda ser aplicado de forma eficaz en la práctica. En este contexto, debe tener presente los propósitos para los cuales fue implementado, y estar abierto a la reestructuración constante, de tal forma que se vincule la teoría con la práctica y se promueva que el estudiante sea el protagonista de su proceso de aprendizaje atendiendo a las teorías pedagógicas que responden a los requerimientos de la sociedad actual.

En definitiva, el diseño curricular se configura como el modelo que articula las estrategias de aprendizaje que deben desarrollarse para lograr que los estudiantes alcancen un perfil de salida acorde a las dimensiones cognitivas y de formación integral que requiere la sociedad.

Características

Abierto y flexible

Todo currículo orientado a promover el cambio de paradigma educativo, mediante el análisis de los requerimientos de sus actores directos, debe adaptarse a la realidad inmediata a nivel nacional y concretamente al centro educativo; potenciando las fortalezas de los docentes y atendiendo a las necesidades de los estudiantes, a fin de permitir la consecución de los objetivos generales de aprendizaje pero con diferentes maneras para llegar a ellos; es decir, planificando el proceso de enseñanza aprendizaje desde la diversidad de estilos y ritmos de aprendizaje, otorgando la posibilidad de que todos accedan al conocimiento. En definitiva el currículo no es estático, sino que debe ser adaptado según los requerimientos, que posibiliten alcanzar las metas contempladas en él (Vera et al., 2018).

Consensuado

El currículo debe involucrar en su construcción a todos los actores del quehacer educativo, para que se recojan en cada una de las estrategias los criterios que permitirán forjar su implementación holística desde la concepción de un aprendizaje centrado en el estudiante. En tal razón deben participar instituciones de educación superior, gremios docentes, pedagogos, estudiantes y sociedad civil, con el firme propósito de transformar la educación desde la mirada participativa de sus protagonistas (Freire et al., 2018).

Inclusivo

Fomentar la atención a la diversidad de acuerdo a Meza (2019) es una de las características fundamentales de un diseño curricular exitoso; por ello, se debe prestar especial atención a las diferentes capacidades, estilos de aprendizaje, contexto y demás factores que inciden en el proceso de enseñanza – aprendizaje. De ahí la necesidad de flexibilizar el alcance y logro de los objetivos de aprendizaje, desde la mirada del aprender haciendo que aporta el constructivismo. En definitiva, el currículo inclusivo garantiza que la educación se imparta equitativamente.

Principios

Calidad

Uno de los principios imprescindibles del currículo es la calidad, debido a que traza el camino para que se implemente de forma eficaz una educación equitativa e inclusiva,

generando oportunidades de aprendizaje permanente para todas las personas a través de la democratización del conocimiento, y haciendo uso de diferentes recursos y herramientas propias de la modernidad. En este sentido, un currículo de alta calidad permitirá alcanzar el Objetivo del Desarrollo Sostenible en el marco de la educación, dotando al estudiante de las competencias necesarias para enfrentar los desafíos del siglo XXI (ONU, 2021).

Creatividad e innovación

La innovación curricular es un proceso sistemático y dinámico que busca articular estratégicamente procesos didácticos y metodológicos para integrar nuevos conocimientos y competencias, ya sea con el uso de la tecnología o no, que permitan abordar una sociedad en constante transformación. De ahí que el currículo educativo, lo ha integrado como uno de los principios que rigen el perfil de salida del estudiante, desde el nivel inicial hasta el bachillerato (MINEDUC, 2016).

Integración

El currículo debe garantizar el desarrollo del estudiante en lo cognitivo, emocional y social. Este principio establece que todos los elementos, sujetos y procesos que intervienen en el desarrollo curricular debe interrelacionarse para forjar procesos integradores y no aislados entre sí. El encargado de concretar lo descrito a nivel micro es el docente, quien trazará el camino para articular armónicamente a los componentes de integración curricular (Vera et al., 2018).

Fundamentos

Los fundamentos del currículo responden a las teorías que se toman en cuenta a la hora de realizar un diseño curricular, subyaciendo como principales los que se describen a continuación:

Pedagógico

De acuerdo a Casarini describen las características de los modelos pedagógicos que se pretenden implementar, los mismos que deben responder a la realidad y necesidades que evidencia el panorama educativo. Este apartado integra dos aspectos imprescindibles: la enseñanza y la investigación de la enseñanza; está última orientada a fortalecer la experiencia mediante la práctica durante el desarrollo curricular (Meza, 2019).

Sociocultural

En este aspecto se analizan las demandas sociales y culturales de la comunidad hacia el centro educativo, los mismos conforman el bagaje de valores, actitudes, procedimientos y conocimientos que aportan al desenvolvimiento del estudiante dentro del entorno cultural de una comunidad. En esta perspectiva, la institución educativa, se convierte en la guía para que el estudiante adquiera las intenciones culturales de la sociedad; por lo tanto, el currículo es el mediador entre la comunidad y la institución para el logro de los propósitos descritos (Casarini, 2016).

Psicológico

Partiendo que el aprendizaje es el proceso mediante el cual se adquieren los conocimientos, valores, sentimientos y actitudes que permiten actuar y pensar críticamente para hacer frente a situaciones cotidianas de la vida, surgen interrogantes sobre ¿Qué se aprende en concordancia con los procesos de enseñanza -aprendizaje? ¿De qué manera se aprende? ¿Cuándo hacerlo? En este contexto desde la perspectiva psicológica en el currículo se promueve la incorporación de constructos científicos, humanísticos, técnicos, que favorezcan la adquisición de habilidades superiores del pensamiento, competencias y actitudes (Casarini, 2016).

Epistemológica

Orienta sobre la toma de decisiones sobre qué contenidos utilizar y su relación con saber y un saber hacer específico. El primero hace referencia a la distribución interna de las disciplinas que sustentan el plan curricular en un nivel educativo y formación específica, y el segundo al dominio de un conocimiento técnico con sus respectivos constructos culturales (Freire et al., 2018).

Elementos

¿Qué enseñar?

La construcción de un proyecto curricular para Meza (2016) implica que sea susceptible de modificaciones, por lo que se debe tomar en cuenta una diversidad de elementos; que permitan acoplar la propuesta a los requerimientos de contexto y necesidades educativas particulares de los estudiantes. Al concebir a la formación en términos de contenidos que se utilizan para fortalecer habilidades, destrezas y competencias, estos pasan a ser los instrumentos para este fin, para lo cual es

indispensable que se incorporen conocimientos no solo conceptuales, sino también procedimentales y actitudinales.

Para lograr esta sincronía es oportuno plantear actividades claras que guíen a la consecución de los objetivos, los mismos que deben mantener hilaridad con los contenidos, que a su vez se relacionan con los propósitos y estos con la estructura macro. Para ello, es necesario que se establezcan rutas claras a seguir para que la selección de los contenidos a utilizar sea la adecuada y cumpla con las expectativas de aprendizaje de los estudiantes, en palabras de (Astudillo, 2017) se pueden mediar con el uso de procesos instruccionales que en su fase de análisis, se encargan de recopilar toda la información específica del campo de intervención, para dar luz en la correcta selección de los recursos a utilizar.

¿Cuándo enseñar?

Luego de la selección metódica de los contenidos en el apartado uno, es oportuno que se comience a priorizar la secuencia en que se realizará la presentación de los mismos, de forma que se pueden esquematizar en base a las consideraciones del fundamento psicológico. Hay que considerar que los conocimientos se adquieren de forma más sencilla si transmiten un significado para el sujeto que aprende; de esta forma resulta productivo seleccionar estrategias didácticas y contenidos que guarden relación con hechos cotidianos, puesto que acarrea un significado para quien se instruye (Meza, 2019).

Para el orden de presentación de los contenidos se lo debe realizar partiendo de los contenidos generales a los específicos, en relación al aspecto psicológico de aprendizaje de los estudiantes; así mismo se debe considerar que los criterios para secuenciar, son habilidades, que producto del análisis y experticia obtiene el diseñador, le permite acoplarlos de tal manera que resulten de fácil asimilación para los estudiantes. En este contexto por lo expuesto por Morales et al. (2019) se puede dar respuesta a la interrogante de ¿Cuándo enseñar? en la fase de desarrollo de un modelo instruccional.

¿Cómo enseñar?

Una vez que se ha definido los contenidos y objetivos de aprendizaje es importante reflexionar cómo hacer que se cumplan, en términos de niveles de logros deseables e imprescindibles; siendo el responsable de la concreción el docente, quien en base a su

pericia a de establecer las rutas y metodologías activas que le permitan al estudiante apropiarse de los contenidos generados y ser el protagonista en la construcción de su conocimiento. De ahí que en base a lo propuesto por Eraso et al. (2017) se puede gestionar mediante las fases de desarrollo e implementación que propone el diseño instruccional, considerando que en el mismo responde a una realidad inmediata que se ha puesto en análisis con anterioridad.

¿Qué, cómo y cuándo evaluar?

La evaluación persigue como principal objetivo determinar el nivel de logro que alcanza el estudiante en su formación académica, permitiendo establecer una relación entre los objetivos de aprendizaje y la efectividad de los contenidos, estrategias didácticas y metodologías empleadas, así como las temáticas que se deben retroalimentar; además permite examinar la práctica docente mediante la autorreflexión crítica para potencializar fortalezas y enmendar debilidades. En este contexto, la evaluación debe ser constante, diagnóstica al iniciar un ciclo, y de preferencia formativa a lo largo del proceso, para intervenir a tiempo cuando se presenten inconvenientes, así como sumativa al finalizar para establecer mejoras en cuanto a lo actuado (Meza, 2019). Desde el punto de vista del diseño instruccional es posible realizar este proceso en su última fase, con lo cual se trazan lineamientos que permitan reconfigurar el proceso o considerarlo para nuevas implementaciones.

DISEÑO INSTRUCCIONAL ADDIE

Definiciones

El Diseño Instruccional (D.I) según Astudillo (2017) se establece como un procedimiento orientado a la creación de experiencias en la construcción de una estrategia que permita adquirir determinadas habilidades, destrezas o conocimientos de manera sencilla, a través de un proceso sistemático. En otras palabras es una disciplina para la construcción minuciosa de una planificación para el diseño, desarrollo, implementación, mantenimiento y evaluación se situaciones concretas, que posibilitan gestionar medianos o grandes módulos de contenidos

Así mismo, es considerado como el proceso mediante el cual se diseña, planifica, desarrolla y se organiza una serie de estrategias para ser aplicadas en entornos no formales

de aprendizaje, mediante la selección de tecnologías que se acoplen al contexto y que posibiliten una interacción fluida entre el estudiante y los contenidos educativos digitales propuestos, además de viabilizar la medición de los logros alcanzados. (Domínguez, et al., 2018). Permite la apropiación del conocimiento debido a que se anticipa de forma teórica – práctica a la ejecución de cualquier actividad, promoviendo el desarrollo del pensamiento crítico y acoplándose a los requerimientos particulares del público meta a quien se dirige el proceso de instrucción.

Para Gonzáles (2017) el D.I se encarga de la planificación, organización, preparación y creación de los recursos y contenidos que serán acoplados a un ambiente determinado, en base a los distintos ritmos y estilos de aprendizaje, para que se genere un aprendizaje significativo que responda a las necesidades particulares que no se pueden abordar de manera ordinaria. De ahí que está orientado a determinar mediante una serie de etapas que metodologías, recursos y contenido son los ideales para promover cambios significativos en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Con mayor claridad, el D.I. ofrece la posibilidad de organizar y planificar los contenidos académicos, estrategias didácticas y metodológicas, actividades y recursos, que permiten a los estudiantes fomentar la construcción de su propio conocimiento mediante el autoaprendizaje, desarrollando habilidades, destrezas y competencias; que pondrán en juego su creatividad, pensamiento crítico y trabajo en equipo para resolver problemas en base a los requerimientos del siglo XXI (Cadme, 2016).

Al utilizar un modelo de D.I. se facilita el trabajo de los facilitadores, docentes, profesionales y de todos los involucrados en la producción, sistematización y aplicación de los contenidos propuestos, los cuales deben ser acordes al contexto que se pretende intervenir. Existe una gran variedad de modelos de Diseño Instruccional, entre los más relevantes el de análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación (ADDIE), que de acuerdo a Velarde et al. (2017) es un modelo interactivo que posee las etapas indispensables de un D.I bien logrado, es así que las mismas se interrelacionan y permiten regresar a cualquiera de ellas a fin de conseguir que se cumplan con los objetivos de aprendizaje propuestos.

De acuerdo a Eraso et al. (2017) el modelo ADDIE permite generar procesos de planificación de contenidos académicos, que se acoplan de forma oportuna a las diferentes plataformas tecnológicas que permiten realizar una adecuada gestión de todo el proceso

de instrucción. El modelo permite que en cada una de sus etapas, se determine oportunamente posibles errores que impidan cumplir con los objetivos de aprendizaje trazados, de ahí que es el más utilizado para planificar e implementar procesos de aprendizaje mediados en entornos digitales, lo que le otorga un nivel de confianza alto para ser aplicado en diferentes contextos.

Características

Para Sanz (2019) el modelo ADDIE se caracteriza por tener una perspectiva centrada en el estudiante, dejando de lado el enfoque tradicional enfocado en el docente como el todólogo del conocimiento, de esta forma se promueve que el aprendizaje eficaz se concrete desde la generación de una experiencia significativa del estudiante. Por ello, cada elemento del proceso de instrucción se rige por los resultados de aprendizaje establecidos, en base a los requerimientos de conocimiento de los estudiantes.

Otra de las características fundamentales del diseño ADDIE es el pragmatismo con el cual desarrolla un proceso de intervención, fundamentado desde la concepción de la teoría y metodología del aprendizaje con la finalidad de obtener una formación exitosa; para ello, sus etapas permiten ofrecer contenidos dinámicos, procesos de retroalimentación oportunos, evaluación permanente, seguimiento y lo más relevante, pedagogías innovadoras que estimulan el interés del estudiante por aprender en entornos no formales mediados por la tecnología (Saza et al. 2019).

De acuerdo a Belloch (2017) la flexibilidad que posee el modelo ADDIE es una de las características que le permite guardar concordancia con las diferentes teorías de aprendizaje; desde la tradicional, constructivista y el conectivismo que posibilitan que se adapte perfectamente a la era actual, en la que impera el uso de la tecnología como el catalizador de la transformación educativa mediante la incorporación de diseños tecnopedagógicos. En este sentido, el modelo permite que se acoplen diversas estrategias metodológicas en base a los requerimientos de los estudiantes: aprendizaje colaborativo, aprendizaje basado en problemas (ABP), aprendizaje significativo, aprendizaje ubicuo, entre otros; todos ellos con la facultad de ser gestionados en entornos virtuales de aprendizaje (EVA).

La interactividad caracteriza al modelo ADDIE, al no ser un diseño lineal otorga la posibilidad de realizar cambios o mejoras en cualquier etapa del proceso, debido a que la evaluación formativa permanente está presente en cada fase; lo cual permite incorporar o

sustituir recursos tecnológicos, contenido, o estrategias didácticas, a fin de dinamizar, en caso de ser necesario, sobre la marcha el proceso instruccional. Para Herrera (2020) la interactividad del modelo y su facilidad de aplicación representa el puente de conexión entre los diversos elementos que plantea el diseño con la apropiación del conocimiento por parte de los estudiantes.

Principios

El modelo ADDIE al contemplar las fases elementales para que se desarrolle el proceso de instrucción de forma integral puede ser aplicado desde la concepción de diversas teorías, al respecto Maribe citado por Morales et al. (2019) sostiene que son dos las teorías que sobresalen y que rigen los principios del diseño. La teoría general de sistemas y la teoría de procesamiento de datos.

La primera moldea y direcciona cada una de las fases del diseño, partiendo desde el análisis, al identificar las probables causas que originan una diferenciación en el rendimiento; en el diseño, selecciona los elementos deseados y métodos de validación adecuados; en el desarrollo, se encarga de sistematizar y validar las fuentes de aprendizaje; en la implementación, genera el entorno de aprendizaje e involucra a los participantes; en la evaluación, aplica evaluación de los materiales y procesos antes y después de su implementación.

La Teoría General de Sistemas sostiene que el modelo ADDIE ofrece la oportunidad de planificar aprendizajes situados, en otras palabras considera los factores que inciden en las principales causas que obstaculizan el proceso de aprendizaje. Para Domínguez et al. (2018) mediante la teoría descrita el modelo ADDIE, promueve la planificación sistemática atendiendo a la diversidad humana, a la vez que selecciona con meticulosidad los contenidos del plan de estudios en particular, en donde el éxito o fracaso se mide en los logros de aprendizaje alcanzados.

En la Teoría de Procesamiento de la Información el modelo ADDIE se centra en el procesamiento de datos, en donde el contexto, los datos y las condiciones se constituyen en la entrada para determinar de forma creativa el proceso, para llegar a la última fase de salida, en donde el conocimiento se ve concretado en resultados o productos. En tal razón, en cada fase del modelo se genera un producto, que representa los criterios de todas las partes involucradas, siendo necesario probar cada producto, antes de que se conviertan en insumos de la etapa subsiguiente.

Partiendo de este análisis, las teorías antes descritas permiten arribar a los siguientes principios en los cuales debe regirse el modelo para desarrollar exitosamente cada una de las fases que lo integran. En palabras de Gonzáles (2017), no es una camisa de fuerza a seguir; sin embargo, al no considerar estos principios se puede pasar por alto detalles que a la larga se convierten en inconvenientes que obstaculizan el normal desarrollo del proceso instruccional.

Coherencia

Corresponde a construir los procesos incorporando actividades contextualizadas, en base a los requerimientos particulares del grupo meta, para ello se ha de tomar en cuenta los conocimientos implícitos y explícitos del grupo en estudio.

Coexistencia

Se basa en determinar cuáles son los intereses comunes que mantiene el grupo, a fin de que compartan metas en común y fortalezcan el aprendizaje colaborativo para alcanzar los objetivos propuestos.

Interdependencia

Permite que se desarrollen actividades de aprendizaje colaborativo, sin impedir que se fortalezcan las capacidades individuales, para ello es necesario establecer relaciones de mutuo beneficio, de acuerdo al nivel de conocimientos bases que posee cada estudiante; en este sentido quien tiene mayor nivel de conocimiento en un tema lo fortalecerá sirviendo de guía a quien está en proceso de alcanzar ese conocimiento.

Infraestructura

Consiste en establecer una serie de condiciones o reglas que promuevan que el estudiante participe y se involucre en el desarrollo de las actividades, a la vez que tenga acceso de forma oportuna a la información y recursos de aprendizaje generados.

Fundamentos

La dinámica a la que obedece el modelo ADDIE implica analizar las condiciones del espacio de aprendizaje, al que se lo puede definir como un escenario sistematizado e intencional, que en la actualidad, considera lo complejo de crear procesos de aprendizajes mediados por la tecnología, ya sea dirigido a los entornos formales y ordinarios de

aprendizaje o los entornos virtuales de aprendizaje (EVA), en dónde según López (2020) se consideran factores como: el contenido, herramientas tecnológicas, contexto, estudiantes, docentes, todos interactuando mientras consolidan la consecución de un objetivo en común.

De ahí que considerar la participación del estudiante implica observar desde la perspectiva que es un ser cuyo desarrollo social, emocional y físico están en estrecha relación con su motivación, estilo de aprendizaje e inteligencia. De igual forma, comprender al docente desde la complejidad de su labor, implica develar la función de gestor para vincular los mejores contenidos al aprendizaje de los estudiantes. En este contexto, el modelo ADDIE, en palabras de Gonzáles (2017) se vincula oportunamente a dos dimensiones fundamentales:

Dimensión tecnológica

Contempla la selección de los recursos tecnológicos que se acoplen al proceso de formación que se desea implementar, considerando sus ventajas y desventajas, ya sean aplicaciones de plataformas tecnológicas, requerimientos de software, herramientas multimedia, y demás.

Dimensión pedagógica

Orientada a determinar las características de los estudiantes, análisis de los objetivos de la formación, creación e implementación de los contenidos, selección de actividades, redacción de un plan para la evaluación de los procesos y resultados.

En base a estas consideraciones, Astudillo (2017) aduce que el modelo ADDIE tiene sus fundamentos en dos teorías que se complementan y encajan de forma oportuna en la sociedad del siglo XXI donde impera el uso de la tecnología en los diferentes ámbitos. El primer fundamento radica en el constructivismo, puesto que el diseño ADDIE se convierte en el soporte mediante el cual se gestionan diversos procedimientos que lleva a cabo el estudiante para conseguir un aprendizaje activo, centrado desde y para el. El constructivismo, está presente en el modelo ADDIE, debido a que el aprendizaje está centrado en el estudiante, pone mayor énfasis en el proceso de aprendizaje que en la enseñanza, fomenta la interactividad mediante actividades prácticas, es un proceso dinámico no lineal y promueve la evaluación formativa constante en cada fase del diseño, el estudiante es el responsable final de su propio proceso de aprendizaje, y el docente es

el responsable de motivar la reflexión sobre el conocimiento generado con los saberes culturalmente estandarizados.

De igual forma, el conectivismo propuesto por Siemens fundamenta el modelo instruccional ADDIE, al ser una teoría de aprendizaje propuesta para la era digital, puesto que los principios que establece son los tomados a consideración por el diseño para desarrollar procesos eficaces. En el modelo ADDIE, el conductismo está presente al conectar fuentes de información especializadas y almacenadas en dispositivos no humanos, además fomenta actualización constante de la información para que el aprendizaje sea fructífero para las demandas de la sociedad actual; en definitiva en el conectivismo la toma de decisiones crítica, ya constituye un proceso de aprendizaje (Herrera, 2020).

Elementos

El diseño ADDIE permite organizar actividades orientadas a desarrollar el aprendizaje autónomo del estudiante, de acuerdo a (Morales et al. 2019) se puede lograr con la mediación de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), para ello se aplican cinco fases de desarrollo del modelo.

Análisis

Es el punto de partida que permite realizar un análisis de los estudiantes, de los contenidos y del contexto, para determinar las necesidades latentes y las causas que inciden en el proceso de enseñanza – aprendizaje; para con ello poder establecer posibles alternativas de solución. El producto que se genera es un informe donde se recoge la información requerida.

Diseño

Es la etapa en la cual se plantean los objetivos de aprendizaje para el curso, además se establece el tipo de contenidos educativos que se van a utilizar para fomentar el aprendizaje, siempre atendiendo al principio didáctico que por la naturaleza del modelo se orienta al constructivismo y conectivismo.

Desarrollo

Esta etapa se centra en generar y validar los contenidos de aprendizaje creados, así mismo se somete a prueba los recursos y materiales elaborados, por ello es aconsejable someterlos a una prueba piloto.

Implementación

En esta fase se involucra a los estudiantes en el ambiente de aprendizaje, además implica realizar un plan para maestros y estudiantes para que se desarrolle el proceso significativo del aprendizaje. El plan de los maestros debe entregar las estrategias didácticas de enseñanza y los contenidos que se han elaborado para el efecto. Por su parte, el plan de los estudiantes debe incentivar la participación activa en el desarrollo de las actividades trazadas (González, 2017).

Evaluación

Es la etapa final y fundamental del diseño, debido a que permite valorar la calidad de los contenidos elaborados y el nivel de logro de los procesos de enseñanza aprendizaje, antes y después de su aplicación. Por ello es prioritario que se definan con claridad los criterios de evaluación.

Aplicaciones

El diseño ADDIE, desde su creación por el Centro de Tecnología Educativa de la Universidad del Estado de Florida en 1975, estuvo orientado a facilitar la formación en diferentes disciplinas de estudio, en sus inicios aplicado estrictamente a la formación militar; no obstante, con el paso de los años se fue reestructurando para ser acoplado al ámbito educativo, es así que en la década de los 80 y posteriormente en 1995 se consolida como un proceso instruccional aplicado al ámbito educativo (Astudillo, 2017).

De acuerdo a (Castañeda, 2019) el modelo se acopla con facilidad al ámbito educativo, por su flexibilidad en todo momento de su desarrollo y aplicación, siendo posible incorporar procesos constructivistas que promueven el desarrollo de conocimientos significativos, que apoyen el aprendizaje reflexivo, colaborativo y centrado en el estudiante. Así mismo, en la época actual con el advenimiento de la tecnología, el modelo se acopla a los entornos virtuales de aprendizaje, como centros de gestión del conocimiento guiados bajo el paradigma del conectivismo.

Entre las ventajas que representa aplicar el modelo al ámbito educativo están: permite dinamizar el proceso de enseñanza – aprendizaje incorporando recursos y herramientas tecnológicas, como mecanismos de fortalecimiento del aprendizaje desde la concepción práctica e interactiva; ofrece variedad de contenidos educativos a los que el estudiante puede acceder desde cualquier lugar y momento, ejecutándose cuantas veces sean necesarios para alcanzar el aprendizaje; convierte al estudiante en el protagonista de su aprendizaje, fomentando la adquisición de habilidades, destrezas y competencias del siglo XXI.

Relaciones

El modelo ADDIE al estar vinculado al ámbito educativo, promueve una transformación sustancial en cada proceso que interviene, de ahí que por sus ventajas se relaciona con las actuales modalidades de educación que incorporan a las TIC como el elemento que posibilita su rápida evolución, y que hacen que de poco se vayan sumando más personas que utilizan esta alternativa como una oportunidad de formación académica, ya sea en el contexto formal o informal (López, 2020). Por ello, su incorporación a la educación e-learning, b-learning y m-learning, supone los nuevos caminos a seguir para obtener mejores resultados de aprendizaje.

E-learning

Con el surgimiento de la educación e-learning se transformó los roles de los actores educativos, debido a la incorporación de la tecnología y en especial de la red para dar soporte al proceso de enseñanza aprendizaje. Este tipo de educación fomenta la interacción del estudiante con los recursos educativos, a través de diversas herramientas informáticas, eliminando las barreras de espacio – tiempo, y garantizando la posibilidad de acceder de forma permanente al aprendizaje a lo largo de la vida, en base a los requerimientos particulares de cada estudiante. De acuerdo a Gros (2018) mediante el diseño instruccional, es posible planificar y organizar los contenidos de aprendizaje óptimos, que harán que el estudiante sienta interés por desarrollar cada actividad planteada, debido a que los mismo han sido propuestos, previo un análisis de las necesidades educativas del grupo objetivo.

B-learning

En la actualidad el b-learning constituye una metodología didáctica relevante y emergente en lo concerniente a innovación educativa, debido a que combina la educación presencial (encuentro síncronos) con el e-learning, rescatando las ventajas de cada una, en base a los requerimientos de los estudiantes. Esta modalidad requiere utilizar nuevas herramientas y recursos tecnológicos que se acoplen a metodologías activas de aprendizaje, a fin de hacer llamativa la propuesta para lograr la consecución de los objetivos de aprendizaje.

Para López et al. (2019) esta modalidad se acopla a las exigencias de los nativos digitales; no obstante, precisa que es fundamental que se planifique cuidadosamente su implementación, para que pueda responder de forma eficaz, y para ello, sugiere, emplear a los modelos de diseño instruccional que responden al constructivismo y conectivismo, como es el caso del modelo ADDIE.

M-learning

EL m-learning en el ámbito educativo llegó para revolucionar la forma en que se genera y accede al aprendizaje, al utilizar cualquier dispositivo móvil inteligente, que tenga acceso a internet como recurso para la enseñanza, incorporando metodologías activas. Para Arce y Coba (2017) entre sus principales características destacan la personalización, multifuncionalidad y accesibilidad; sin embargo, entre la más relevante subyace el alto grado de interés, debido a que los estudiantes son nativos digitales y se sienten familiarizados con ellos. De ahí que es fundamental acoplar los recursos idóneos que puedan generar aprendizaje mediante el uso de los móviles, y hacerlo requiere una planificación estratégica que se pueda solventar mediante la incorporación de procesos instruccionales debidamente orientados (Gros, 2018).

Interrelaciones

Innovación educativa

El diseño instruccional ADDIE al tener sus fundamentos en las teorías educativas que promueven un aprendizaje centrado en el estudiante y de forma colaborativa, a través de la mediación de recursos y herramientas tecnológicas; se interrelaciona en su eje central con la innovación educativa que a decir de Castañeda (2019) integra varios aspectos

como: tecnología, pedagogía, didáctica, procesos, estudiantes y docentes que también son abordados por el diseño instruccional de forma idónea y sistemática.

Mediante los diseños instruccionales se puede generar una innovación educativa, al crear procesos tecno-pedagógicos que implican una transformación significativa a la hora de enseñar y de construir el conocimiento. Para Arce y Coba (2017) al existir un cambio en los recursos educativos, metodología de enseñanza, forma de presentar los contenidos y el contexto que engloba los elementos anteriores, se aporta valor y novedad al acto educativo; logrando que la relevancia de la innovación creada repercute positivamente en la institución educativa.

OBJETO DE ESTUDIO

PLANIFICACIÓN EDUCATIVA

Definiciones

La planificación educativa de acuerdo a Carriazo et al. (2020) permite organizar y guiar los procesos de enseñanza – aprendizaje, para la consecución de las metas educativas trazadas; así mismo, reflexionar sobre la manera en que se desarrolla el quehacer educativo y tomar decisiones oportunas para mejorar o corregir cualquier situación que se presente sobre la marcha. Mediante la planificación, es posible establecer las estrategias didácticas que permiten elaborar los contenidos educativos en base a las necesidades de los estudiantes, de tal forma que todos sean los protagonistas en la construcción del conocimiento.

Para Carrillo (2018) constituye la aplicación de un análisis procedimental y sistemático de la forma en cómo se aplica y desarrolla la educación, con el objetivo de satisfacer de la forma más idónea los requerimientos de aprendizaje de los estudiantes y la sociedad. Por lo cual se configura como el instrumento que permite determinar de manera anticipada cuáles son las metas que deben cumplirse y que debe hacerse para alcanzarlas; es decir, es una planeación estratégica para actuar eficazmente frente al accionar educativo.

De acuerdo a Casarini (2016) planificar es un arte que requiere esfuerzo, análisis crítico y creatividad, lo cual la convierte en la pieza clave para alcanzar la calidad educativa; para ello, ha de realizar con anticipación la selección y organización de todos

los recursos metodológicos, técnicos y humanos que permitan la fluidez en el desarrollo de los procesos de enseñanza – aprendizaje. Por ello debe entenderse que la planificación es el instrumento, no el objetivo ni el fin, que facilita la organización y control de la labor docente a nivel general y particular.

Características

En el proceso de enseñanza – aprendizaje una planificación didáctica adecuada garantiza una educación de calidad, donde el estudiante se siente atraído por ser el protagonista en la construcción de su aprendizaje mediante la ejecución de diversas actividades que le conducen al aprendizaje significativo y a la puesta en práctica de lo aprendido. Por ello de acuerdo a (Cazas, 2018) las características que subyacen entre las más relevantes son las que se describen a continuación:

Integral

Es una de las características fundamentales de la planificación, debido a que permite abarcar sistemáticamente a todos los niveles, actores del quehacer educativo y elementos curriculares que en ella intervienen, para lograr alcanzar un objetivo; para ello, establece una congruencia entre los procedimientos normativos y estratégicos del nivel macro, con el accionar a desarrollar en la institución educativa y específicamente en el salón de clases.

Permanente

Para que un proceso educativo tenga éxito la planificación debe estar estructurada de forma correcta, desde los lineamientos generales hasta los particulares, y su aplicación debe ser constante durante todo el ciclo académico; para ello, es necesario que la planificación educativa considere una concreción curricular adecuada.

Para disgregar lo estipulado en el nivel general, interviene el nivel meso, en donde a través del Proyecto Educativo Institucional, Planificación Curricular Institucional y Planificación Anual, se acoplan las teorías pedagógicas, estrategias metodológicas y procedimientos académicos en concordancia con el contexto y realidad educativa en la cual se planea la intervención. Finalmente en el nivel micro, se adapta lo consignado en el nivel meso en la realidad del aula de clases, atendiendo a la diversidad y a las necesidades del grupo de estudiantes, incorporando una planificación que abarque todos sus elementos desde la perspectiva que en el aula hay diversos estilos de aprendizaje,

diferentes tipos de inteligencia y estudiantes con motivaciones particulares de estudio (MINEDUC, 2016).

Innovadora

La planificación no es un componente estático del proceso educativo, por ello responde a los cambios y transformaciones que rigen a la sociedad; por tal razón, debe acoplar todos los recursos y herramientas que permitan dinamizar su aplicación y eficacia. En este sentido debe estar enfocada a lo planteado en la Agenda 2030, que establece a la innovación educativa como la clave para generar procesos exitosos; de ahí que es preponderante la vinculación de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) como el elemento catalizador del proceso de aprendizaje, puesto que permiten democratizar el conocimiento superando las barreras espacio – temporales, y reconfigurando el escenario educativo, mediante la incorporación de entornos virtuales de aprendizaje que promueven el desarrollo del pensamiento crítico, el aprendizaje ubicuo y el aprendizaje colaborativo en la sociedad red (Castañeda, 2019).

Principios

La planificación didáctica, por su carácter orientador del proceso educativo se sostiene en cuatro principios fundamentales que ha decir de Cazas (2018) articulan todos sus componentes y permiten el desarrollo íntegro del proceso, garantizando que su aplicación responda a los fines por los cuales fue elaborada y contribuya a forjar una relación armónica en la adquisición de los diferentes saberes en lo conceptual, actitudinal y procedimental. En base a lo planteado por el autor, a continuación se detallan estos principios:

Participación

La planificación promueve los espacios de reflexión, análisis, discusión y toma de decisiones mediante la intervención oportuna de todos sus involucrados, desde el ámbito educativo hasta lo social y comunitario, persiguiendo como meta el desarrollo a través de la educación, como factor de transformación de la dinámica social. De ahí que todas las estrategias, objetivos, procedimientos y contenidos a utilizar en el proceso de enseñanza – aprendizaje deben estar contruidos sobre la base de la participación de todos sus miembros, sin alejarse de los lineamientos macro estipulados por el nivel central de educación.

Interculturalidad

Mediante este principio la planificación didáctica toma en cuenta la realidad inmediata del contexto en donde se desarrolla el accionar educativo, acoplándose a la diversidad sociocultural y a la generación de un espacio intercultural que promueva la comprensión del entorno local, nacional y global desde la cosmovisión intrínseca de su identidad. Mediante la planificación con enfoque intercultural, se debe favorecer el rescate de los saberes y conocimientos, tanto actuales como ancestrales y su integración en el mundo contemporáneo.

Equidad

Desde los diferentes componentes de la planificación educativa se debe garantizar la inclusión y el acceso a la educación de todos los estudiantes en igualdad de condiciones, sin discriminación alguna por su origen, condición socio económica y demás razones excluyentes; por lo cual, el Estado es el responsable de promover acciones y de monitorear constantemente el cumplimiento de este principio. En el salón de clases, es el docente quien debe analizar el contexto del grupo y establecer una planificación incluyente que permita que todos los estudiantes accedan al conocimiento sin distinción alguna.

Integralidad

La planificación educativa debe ser integral, es decir, promover la construcción del conocimiento desde el protagonismo del estudiante y para ello debe involucrar a todos los ámbitos del quehacer social y así crear experiencias de aprendizaje que guíen al estudiante a través de diferentes espacios que le permitan reflexionar sobre la realidad social inmediata y adquirir un aprendizaje significativo, con miras a la resolución de problemáticas inmersas en su contexto social.

Fundamentos

Modelo pedagógico

La planificación educativa está fundamentada en el modelo pedagógico que sustenta el currículo de educación, por ello todas las acciones emprendidas, tanto como sus diferentes componentes deben alinearse a lo estipulado en el documento macro. En el caso de Ecuador se sustenta en el socio-constructivismo, que otorga al estudiante el papel protagónico en proceso de enseñanza aprendizaje, y convierte al docente en el mediador

que ofrece las herramientas adecuadas, recursos y materiales tecnológicos para que el estudiante transite a la zona de desarrollo potencial (MINEDUC, 2016).

En este contexto, mediante la planificación se debe promover que los estudiantes alcancen un perfil de salida en relación al modelo pedagógico planteado, a partir de tres valores trascendentales: la justicia, la innovación y la solidaridad; para lo cual se establece una serie de responsabilidades y capacidades que el estudiante debe ir adquiriendo en su paso por todos los niveles de educación obligatoria.

Reformas curriculares

La planificación educativa debe responder a las reformas curriculares que se implementan con el objetivo de fortalecer la calidad educativa en términos de contextualización e incorporación de los nuevos recursos y herramientas fruto del avance tecnológico y transformación social. Las reformas actuales organizan el currículo por áreas del conocimiento y plantean una propuesta simplificada y flexible en cuanto a su estructura, así mismo configura el nivel de desagregación de la propuesta en cuanto al subnivel educativo: 1 año para preparatoria, 3 años para cada uno de los subniveles de educación elemental, básica y superior, y 3 años para el bachillerato (Herrera y Cochancela, 2020).

Cada una de estas áreas se desarrolla mediante la incorporación de bloques curriculares que agrupan los contenidos que están definidos en destrezas con criterio de desempeño, las mismas que representan los conocimientos conceptuales, procedimentales y actitudinales que se espera que los estudiantes adquieran y ejecuten en un contexto determinado. Así mismo, la reforma plantea una secuenciación de los contenidos en cada subnivel, en relación a los criterios e indicadores de evaluación. Además la propuesta contempla que los estándares de evaluación externa mantengan una interrelación con los indicadores de evaluación del currículo, los primeros dirigidos a la evaluación de productos y los segundos centrados en la evaluación de procesos.

Elementos

Objetivos

De acuerdo a Casarini (2016) los objetivos representan uno de los componentes más importantes dentro de la planificación, debido a que su correcta selección y concretización del nivel macro, permitirá establecer con claridad qué conocimientos se pretende que alcancen los estudiantes. Así mismo, facilitan al docente la selección de los contenidos

que responden a los objetivos propuestos, guían en la sistematización de los métodos y técnicas didácticas, así mismo, sirven de base para determinar qué, cuándo y cómo evaluar. En definitiva los objetivos se constituyen como los indicadores que permiten al docente monitorear el grado de avance del estudiante y su nivel de logro alcanzado.

Contenidos

Los contenidos se constituyen en la base sobre la cual se trazan las diversas actividades que ayudan al estudiante a alcanzar con los objetivos propuestos en el proceso de enseñanza – aprendizaje; por ello, no debe haber la confusión de pensar que sólo son una lista de temáticas que se deben abordar en un plazo determinado.

Los contenidos pueden ser de tres tipos: conceptuales, orientados al área de saber, es decir, los datos, definiciones, fenómenos que son susceptibles de aprendizaje por el estudiante y que pueden ser transformados en conocimiento siempre y cuando exista la vinculación entre los conocimientos previos del estudiante y los nuevos contenidos que se pretenden procesar. Procedimentales, relaciones con el saber hacer, debido a que llevan a la práctica lo aprendido de forma teórica; es decir, estos conocimientos abarcan habilidades, destrezas, estrategias que implican una secuencia de acciones para el logro de un fin determinado. Actitudinales, relacionados con la forma de responder ante una situación determinada, lo cual implica una serie de valores compartidos como el autocontrol, manejo de emociones, trabajo colaborativo, respeto entre otros (Carriazo et al. 2020).

Actividades

De acuerdo a Carrillo (2018) constituyen las acciones que desarrollan los estudiantes de forma individual o grupal en el proceso de construcción significativa del aprendizaje, para ello, el docente debe tomar como punto de partida los saberes previos de los estudiante para relacionarlos con nueva información que pueda ser transformada en conocimiento. Para Castañeda (2019) es fundamental que se promuevan actividades interactivas que capten el interés de los estudiantes, y la tecnología representa el recurso que dinamiza esta labor, considerando que los estudiantes son nativos digitales que hacen uso de la misma de forma constante. En definitiva, el docente debe promover actividades que se ajusten a las necesidades académicas de los estudiantes, innovando su práctica e introduciendo procesos de transformación educativa mediante las TIC.

Estrategias

Las estrategias representan los procedimientos que ponen en marcha los docentes para lograr que los estudiantes ejecuten exitosamente las actividades planteadas, por lo cual según Cedeño (2020) son consideradas como recursos de mediación que se utilizan con una intención preestablecida, en concordancia con los objetivos de aprendizaje y el tipo de actividades a desarrollar. La experiencia docente, prima sustancialmente a la hora de elegir la estrategia a utilizar; no obstante, es necesario tomar en consideración las motivaciones de los estudiantes, cómo la influencia del contexto inmediato.

RETROALIMENTACIÓN ACADÉMICA

Definiciones

La retroalimentación o refuerzo académico se considerada como el proceso mediante el cual se brinda apoyo al estudiante para que adquiera los conocimientos que por diversas razones no los consolidó en la jornada educativa ordinaria, mediante la incorporación de nuevas metodologías y estrategias didácticas que se acoplen a los requerimientos particulares del estudiante, en lo relacionado a estilos y ritmos de aprendizaje.

Para (Chicaiza, 2018) la retroalimentación académica se constituye en toda acción encaminada pedagógicamente a la implementación de un proceso secuencial de apoyo destinado a los estudiantes que no dominan los conocimientos básicos imprescindibles de un tema en particular, ya sea por sus capacidades de aprendizaje o debido a la estrategias didácticas utilizadas; por lo cual, requieren de una asesoría extra escolar que personalice sus requerimientos, a fin de mejorar su desempeño académico y el logro de las destrezas y habilidades deseadas.

En este sentido, la retroalimentación se entiende como el refuerzo que reciben los estudiantes a través de actividades extraescolares complementarias a la actividad escolar ordinaria, con la finalidad de dar atención a los factores que orillan al estudiante al rezago cognitivo, y así profundizar, complementar o incorporar nuevas estrategias y contenidos educativos que despierten el interés del estudiante por adquirir el conocimiento (Canabal y Margalef, 2017).

La retroalimentación se logra mediante el refuerzo que dan los docentes a los estudiantes, pudiendo ser en la jornada ordinaria o en horarios complementarios, fuera de

la jornada académica. De acuerdo a Chacón (2020) se lo considera como un recurso para fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje, con la particularidad que debe ser continuo cuando se detecta problemas de aprendizaje o bajo rendimiento académico, partiendo desde una concepción clara de las dificultades del estudiante, para conocer qué aspectos se deben intervenir y de qué manera hacerlo. Mediante la retroalimentación académica se promueve que los estudiantes superen obstáculos en su vida estudiantil, contribuyendo a que se empoderen del conocimiento mediante alternativas innovadoras que respondan a su individualidad a la vez que promueven su normal inserción en las comunidades de aprendizaje.

El Ministerio de Educación (2016) establece que la retroalimentación académica es el conjunto de acciones y estrategias didácticas – metodológicas que contribuyen a consolidar y enriquecer los procesos de enseñanza aprendizaje que se desarrollan de manera ordinaria; el cual se aplica con la finalidad de reforzar los conocimientos en una determinada área de estudio, utilizando diferentes estrategias y recursos que permitan suplir en el estudiante la necesidad de aprendizaje. Así mismo, permite que se acople a diferentes formatos y estilos que pueden ir desde los ambientes formales a los informales, siempre tomando en cuenta que se debe promover los componentes afectivos que estimulen la participación del estudiante.

Características

La retroalimentación académica al estar diseñada para ofrecer un refuerzo a los aprendizajes de los estudiantes, de acuerdo a Cedeño y Moya (2019) se caracteriza por su flexibilidad, debido a que cada proceso es diferente y se acopla a contextos y requerimientos determinados, de ahí que no existe una prescripción de los pasos o metodología a seguir que se puedan estandarizar. Cada intervención debe tomar en cuenta las características de los estudiantes y el contexto inmediato, a fin de seleccionar los contenidos educativos que capten el interés individual del estudiante y que se acoplen a los estándares de aprendizaje que demanda la enseñanza ordinaria.

Para (Vallejo, 2020) una de las características que hacen de la retroalimentación el complemento de los procesos de aprendizaje en jornadas ordinarias, es la personalización a la hora de desarrollar el proceso de aprendizaje, generalmente en el aula de clase se planifican los contenidos para llegar a todos los estudiantes; sin embargo, no todos tienen los mismos estilos y ritmos de aprendizaje, o comparten los mismo intereses por los

contenidos que fomentan la asimilación del conocimiento. Esta situación deriva en que en todo grupo existan estudiantes con rezago académico, inseguros de sí mismos al no avanzar al ritmo del grupo. En tal razón, es necesario que el docente atienda estas necesidades de aprendizaje, diseñando e implementando procesos educativos como la retroalimentación que innoven la labor docente y entreguen al estudiante recursos para alcanzar el conocimiento según sus necesidades particulares.

La retroalimentación debe promover que el proceso de refuerzo sea pragmático, de tal forma que se fomente la construcción del conocimiento desde la ejecución de actividades que le permitan al estudiante aprender – haciendo; es decir que su proceso de aprendizaje pase de la teoría a la participación; generando espacios de reflexión que incentiven el desarrollo del pensamiento crítico y la adquisición de habilidades y destrezas de una manera alternativa a la acción ordinaria. Para ello, en palabras de Cedeño (2020) se ha de utilizar los ambientes formales y no formales de aprendizaje, destacando a los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) como el escenario que permite gestionar actividades interactivas, y el desarrollo del autoaprendizaje a la vez que se prepara al estudiante para el aprendizaje ubicuo en la sociedad del conocimiento.

Principios

La retroalimentación al ser considerada como la acción en la que el docente entrega al estudiante información relevante orientada a mejorar su proceso académico, implica una gradualidad que involucra la reflexión del estudiante para determinar qué aspectos se han convertido en obstáculos en su formación académica. Esto implica una interacción entre los involucrados en el proceso, tanto docentes como estudiantes requieren tener un papel activo, más aún estos últimos al ser los protagonistas de su proceso de aprendizaje. De ahí que el éxito de retroalimentación, depende del escenario de aprendizaje, los requerimientos del estudiante, el propósito del aprendizaje, y el contexto en el que se desarrolla el proceso, por lo cual debe estar guiada en base a principios que le permitan cumplir con su función.

Para Salas (2016) la retroalimentación debe generarse en el momento oportuno, puesto que al hacerlo de forma tardía genera dificultades en los procesos posteriores, en este contexto establece los principios fundamentales de la retroalimentación, orientados a dar luces sobre el proceso eficaz que debe seguirse para obtener buenos resultados, los mismos se mencionan a continuación:

En el proceso de aprendizaje debe ser parte integral en todo momento.

El docente debe generar el acompañamiento oportuno para promover una interacción multidireccional.

Se debe aplicar en el momento que se requiera de forma oportuna, utilizando los medios necesarios que permitan realizar las actividades sin contratiempos y garantizando una comunicación efectiva entre estudiante y docente.

Debe generar autonomía, autorregulación y reflexión del aprendizaje.

La coherencia entre los contenidos establecidos y los objetivos de aprendizaje debe ser idónea.

Debe responder a las tres preguntas clave de la retroalimentación: ¿A dónde voy? ¿Cómo voy? ¿Qué sigue?

De acuerdo a los principios señalados la retroalimentación no puede ser un proceso improvisado, ni tampoco debe dejarse de lado su aplicación, de ahí la importancia de utilizar los medios y recursos disponibles para su implementación. En el contexto actual debe prestarse especial atención a la tecnología y a los entornos virtuales de aprendizaje, por su dinamismo y alcance pueden ser considerados los nuevos escenarios en los cuales se gestionan procesos de retroalimentación acorde a los requerimientos de los estudiantes del siglo XXI.

Fundamentos

La retroalimentación académica al estar orientada a fortalecer los procesos de aprendizaje de los estudiantes, recibe su sustento teórico y metodológico de las principales teorías de aprendizaje que se encuentran en boga y se adaptan a los requerimientos que exige la sociedad actual; las mismas que se recogen en los documentos que guían la acción educativa a nivel internacional y nacional. Para Cedeño y Moya (2019) el fundamento metodológico del proceso de retroalimentación se encuentra en el Currículo Nacional emitido en 2016 donde se establece que es responsabilidad de todas las instituciones educativas diseñar y acoplar planes de refuerzo académico a fin de ayudar a los estudiantes a superar determinadas dificultades de aprendizaje.

Los Estándares de Calidad Educativa en uno de sus componentes ratifican que es prioritario que se brinde la retroalimentación académica mediante el acompañamiento a cada estudiante de forma oportuna, sostenida y sistemática, posibilitando la mejora

continúa en su desarrollo integral, lo que coadyuvará a su desempeño académico. De acuerdo a (Salas, 2016) la retroalimentación debe tener como punto de partida un enfoque determinado que sustente la práctica educativa, y los que subyacen entre los más destacados son el socio-constructivismo y el conectivismo.

Socio constructivismo

El socio-constructivismo en la retroalimentación académica promueve el diálogo y la participación del estudiante, generando una reflexión sobre lo que se ha aprendido y lo que se puede hacer para mejorar a raíz de sugerencias emitidas por el docente que le permitan autoevaluarse y coevaluar, a la vez que se fomenta la construcción de una comunidad de aprendizaje. De acuerdo a Ausubel (2002) el socio constructivismo se logra cuando el estudiante deja de su rol pasivo y ocupa un rol protagónico en la construcción del conocimiento, mediante la relación e interpretación de información nueva con la que ya posee, para transferirla y adaptarla a nuevos contextos que le permitan dar solución a problemáticas de su entorno cotidiano.

En este contexto el socio constructivismo plantea que el proceso de enseñanza – aprendizaje se desarrolle en constante interacción y participación, entre el sujeto, los contenidos de aprendizaje y el docente que acompaña la acción educativa, de tal forma que el conocimiento no sea impuesto por el docente sino descubierto por el estudiante en una serie de interrelaciones que involucren acciones de pensamiento de orden superior. Por ello es fundamental que el docente impulse la autonomía del estudiante utilizando diversos materiales de aprendizaje que pueden ser físicos o creados con herramientas tecnológicas, para que el estudiante inicie con la reflexión a partir de su propia comprensión para luego pasar a la acción donde se relacionan diversos contenidos para crear el conocimiento que será duradero y que le servirá para resolver problemas de su diario vivir.

Conectivismo

Por su parte, el conectivismo de reciente aparición y propuesto por Siemens, promueve el desarrollo de actividades de exploración, creación y evaluación, utilizando herramientas tecnológicas que promueven la instauración de redes virtuales de aprendizaje, las mismas que otorgan mayores beneficios al aplicar una retroalimentación académica que se ajuste a los requerimientos de la denominada sociedad red (Salas,

2016). El conectivismo es definido como la teoría del aprendizaje para la era digital, debido a que explica el proceso para llevar a cabo un aprendizaje activo utilizando las bondades de la tecnología, en palabras de Siemens (2007) el aprendizaje se desarrolla mediante conexiones que se generan en la sociedad red, que vincula una serie de fuentes de información para que el estudiante tome las más significativas y las transforme en conocimiento.

En base a este planteamiento es oportuno destacar que el estudiante actual tiene que estar en la capacidad de indagar en diversas fuentes de información y discernir entre lo relevante y lo superfluo, a la vez que establece diversas conexiones que le permiten hacer una triangulación de datos y en el proceso, encontrar lo que le es útil para la adquisición de habilidades, destrezas y competencias, que le permitirán abrir espacios de aprendizaje de manera ubicua e interconectada.

Pedagogía red

La educación del siglo XXI, evoluciona a pasos agigantados y con ello la forma de trasladar el conocimiento, usando a la tecnología como su aliado fundamental, generando espacios donde se brinda acceso a la información constante, y el internet es el mediador que permite complementar lo que se imparte en el aula; sin embargo, para los nativos digitales el escuchar al maestro de manera constante, no es atractivo, no se sienten identificados con las interminables tareas ejecutadas sin acción, para este conglomerado, resulta atractivo la combinación de colores, movimientos, historias con imágenes que plasmen en su mente un mensaje significativo. Sin duda hay un cambio de pensamiento, el docente de esta era debe abandonar la cómoda postura y prepararse para estas nuevas exigencias, la pedagogía en red, es una propuesta para la educación en tiempos de internet, en donde se analiza este recurso para acoplarlo al proceso de enseñanza aprendizaje.

La sociedad red o sociedad de pantalla, para Salvat y Cristóbal (2017) supone la incorporación del internet en la educación, haciendo un llamado a que la solución no es el recurso como tal, más bien en que el cambio está en el modo de acción y pensamiento en red. Para este autor no existe un camino pedagógico de actuación en red, pues esta radica en examinar la individualidad de los actores y es uso priorizado de los recursos que conllevan a cumplir los objetivos propuestos, la red colabora con el maestro y hace que mediante la adopción de proyectos sea el estudiante el protagonista de su aprendizaje. Por lo expuesto, la tecnología puede representar el aliado que ayude a mediar la transición

de los modelos pedagógicos tradicionales hacia las pedagogías activas que incentiven el desarrollo del pensamiento crítico y la curiosidad del estudiante por indagar sobre temas que le apasionen y que con la guía oportuna del docente pueden transformarlos en conocimiento.

Elementos

Para el proceso de refuerzo que implica la retroalimentación académica se debe tener en consideración los siguientes elementos, que de acuerdo al Reglamento a la Ley Orgánica de Educación Intercultural son parte intrínseca del mismo y se constituyen en los responsables del éxito o fracaso de los planes implementados.

Directivos

Son los responsables de incorporar en los planes de mejora los procesos de retroalimentación, de conformidad a los requerimientos institucionales; así mismo, deben receptar la nómina de estudiantes como los planes de trabajo presentados por los maestros responsables del proceso. Además serán los garantes de que se cumpla lo estipulado, a través del seguimiento constante a la labor emprendida por los maestros (MINEDUC, 2016) .

Docentes:

Encargados de identificar a los estudiantes que requieren de retroalimentación académica, seleccionar las mejores estrategias metodológicas que se ajusten a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes, seleccionar los recursos para crear los contenidos educativos, realizar el seguimiento en todo el proceso de retroalimentación para la respectiva elaboración de informes (Chamorro, 2018).

Padres de familia

El quehacer educativo es una acción tripartita, que requiere de la participación y cumplimiento de los deberes de todas las partes involucradas, de ahí que los padres de familia en el proceso de retroalimentación académica son los encargados de proveer a sus hijos de los insumos necesarios para que el proceso se desarrolle de forma normal, así mismo, son los responsables de inculcar hábitos de estudio y responsabilidad a los estudiantes (MINEDUC, 2016).

Clasificación

Para que la retroalimentación académica cumpla con su principal cometido, debe estar orientada a las necesidades de aprendizaje y contexto que involucran al estudiante, para garantizar que surta efecto y no se convierta en una clase más, como las desarrolladas en la jornada ordinaria; para ello, se han de considerar la forma más efectiva con la cual el estudiante se sienta motivado e identificado, así como la pericia y fortalezas del docente para crear entornos de aprendizajes que fomenten el desarrollo del pensamiento crítico y la ubicuidad (Cadme, 2016). En este sentido de acuerdo a los parámetros establecidos por el Ministerio de Educación del Ecuador, la retroalimentación se puede efectuar de acuerdo a lo descrito a continuación.

Retroalimentación individual

Se aplica cuando el docente identifica que del grupo de estudiantes uno o máximo tres, presentan problemas de aprendizaje, para ello ha de establecer el cronograma de atención personalizada identificando medios y recursos que posibiliten el actuar de forma adecuada.

Retroalimentación grupal

Se puede realizar en pequeños o grandes grupos, priorizando las necesidades comunes que comparten los estudiantes, determinando las estrategias metodológicas que se aplicaran para el desarrollo de cada actividad.

Retroalimentación entre pares

Es una estrategia que utiliza la retroalimentación para que el refuerzo académico se realice entre dos compañeros de la misma clase; para ello, se debe seleccionar a un estudiante que domine los contenidos académicos y a su par que necesite ayuda, de esta forma se establece una relación de ganar – ganar, el primero fortalece su conocimiento y el segundo supera su dificultad académica.

Retroalimentación con ayuda de la tecnología

De acuerdo al instructivo para aplicación de la evaluación estudiantil expedido por el Ministerio de Educación, en la actualidad existen diversas forma para crear un ambiente de aprendizaje que cumpla con los estándares de calidad educativa; aprovechando no solo

los espacios físicos, sino también las bondades que ofrece el diseño instruccional, considerando los cinco componentes principales: el espacio, los contenidos educativos, los medios, el estudiante y el docente (MINEDUC, 2016).

Retroalimentación con aprendizaje cooperativo

Mediante esta estrategia se puede organizar actividades que fomenten el trabajo colaborativo, ya sea en espacios formales o en entornos virtuales de aprendizaje, que satisfagan las necesidades de estudio de los estudiantes, y permitan que desarrollen una experiencia de aprendizaje activo.

Relaciones

La retroalimentación académica, al tener como objetivo principal fortalecer los conocimientos de los estudiantes, guarda relación directa según Salas (2016) con dos ejes fundamentales del quehacer educativo; puesto que en cada uno de ellos orienta la consecución de las metas intrínsecas, a continuación se define a cada uno de ellos.

Rendimiento académico

El rendimiento académico está relacionado con el nivel de conocimientos adquiridos por el estudiante dentro de un programa académico; no obstante, pueden generarse diversos acontecimientos que afecten el normal desenvolvimiento y grado de logro del estudiante. El Currículo de 2016, establece las destrezas por asignatura de estudio, clasificándolas en deseables e imprescindibles; en este contexto, cuando no se alcanzan las destrezas imprescindibles, es necesario que se adopten una serie de estrategias como la retroalimentación académica para hacer que los estudiantes alcancen los aprendizajes requeridos. De ahí que la retroalimentación académica incide en el nivel del rendimiento académico del estudiante (MINEDUC, 2016).

Aprendizaje significativo

Al fomentar este tipo de aprendizaje el estudiante es el protagonista en la construcción del conocimiento, mediante la realización de actividades que le permitan crear una experiencia vivencial en el proceso, que le permitirá desarrollar habilidades, destrezas y competencias que perduraran a lo largo de su vida, enriqueciéndose a medida que experimenta y relaciona nuevas situaciones con los conocimientos que ya posee. De ahí que la retroalimentación al estar centrada en las necesidades del estudiante, promueve

este tipo de aprendizaje mediante la ejecución de diversas actividades que resulten del interés del estudiante (Rodríguez, 2017).

Interrelaciones

Las interrelaciones en las que está inmersa la retroalimentación académica son dos pilares que rigen el accionar educativo, el primero a nivel macro y el segundo a nivel institucional, ambos imprescindibles para alcanzar el éxito educativo.

Estándares de calidad educativa

De acuerdo al Ministerio de Educación, un sistema educativo que promueve la calidad, es aquel que contribuye a la consecución de los objetivos que se han planteado; de ahí que el órgano rector del país en materia educativa, alineado a la Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible, implementó los Estándares de Calidad Educativa, en otras palabras indicadores de logros esperados; que tienen por objetivo, apoyar, orientar y monitorear los procesos educativos en el país. Específicamente en el estándar de Gestión Escolar, se pone a manifiesto que la retroalimentación es el elemento que garantiza que los estudiantes alcancen los conocimientos imprescindibles para su desenvolvimiento en la sociedad (MINEDUC, 2016).

Proyecto Educativo Institucional (PEI)

La retroalimentación académica guarda estrecha relación con el PEI debido a que es uno de sus componentes fundamentales. Este instrumento traza el camino para que se promuevan buenas prácticas educativas y una de ellas es garantizar el éxito académico de los estudiantes, situación que se puede concretar ofreciendo la ayuda oportuna mediante los planes de retroalimentación; en este contexto, es el documento institucional que rige el accionar de apoyo pedagógico que se brinda al estudiante en sus diferentes etapas de formación académica.

CAPÍTULO II

MARCO METODOLÓGICO

Enfoque y diseño de la investigación

La investigación, se basó en el enfoque mixto, combinando una fase cualitativa debido a la necesidad de recopilar información bibliográfica para sustentar las variables de estudio, y el manejo de datos cuantitativos necesario para determinar y justificar la implementación de un diseño instruccional basado en el modelo de Análisis – Diseño - Desarrollo – Implementación – Evaluación (ADDIE) como recurso para la retroalimentación académica en la asignatura de Lengua y Literatura para estudiantes del tercer Año de Bachillerato.

El método científico aplicado a este proyecto fue el inductivo, debido a que se inicia identificando las dificultades generales de la problemática de la enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura hasta llegar a determinar las necesidades específicas con la creación de herramientas y estrategias metodológicas. Se utiliza el método analítico para señalar las etapas de implementación del diseño instruccional como solución tecnológica que fortalezca la retroalimentación académica. Así mismo se tomó como instrumento de investigación una encuesta con su instrumento el cuestionario; mismo que, permitió responder a las preguntas de la investigación; posteriormente, se analizó e interpretó la información obtenida para de esta manera sacar conclusiones y recomendaciones (Hernández, 2016).

Tipo

La modalidad de la investigación es básica, ya que fundamentalmente, se procuró aumentar el conocimiento de las variables correspondientes al objeto y campo de estudio; adicional a esto, se realizó una investigación de campo y documental; la investigación de campo, se basó en tomar contacto directo con la realidad, es decir, en el sitio en el cual se produce el problema de investigación, respecto al problema de aprendizaje en la

asignatura de Lengua y Literatura para el nivel de Bachillerato de la Unidad Educativa Particular Amazonas ubicada en el cantón Lago Agrio, provincia de Sucumbíos.

La investigación documental permitió reforzar los resultados del análisis con el marco teórico, debido a que se utilizó, libros, artículos científicos, revistas indexadas, e internet para obtener información necesaria para la explicación teórica de las variables de la presente investigación (Hernández, 2016).

Nivel

La investigación realizada se apoyó en un análisis de tipo descriptivo debido a que, el problema de estudio permitió describir las características de los fenómenos estudiados en una población y contexto de investigación determinado; este tipo de investigación ayudó a verificar, si las causas identificadas en el planteamiento del problema (a través del árbol de problemas) son las adecuadas. La investigación, de acuerdo a los objetivos planteados se proyecta como un estudio exploratorio, debido a que se efectúa sobre un tema no implementado o poco efectuado en el área de Lengua y Literatura, por ello, los resultados constituyen una visión aproximada del objeto, es decir un nivel superficial de conocimiento, debido a que se investigan por primera vez; pero a su vez permite plantear alternativas de solución viables al problema de estudio. También se emplean para identificar una problemática, es por eso que es exploratorio porque cuando se realice el análisis crítico se sondeará el problema generando variables de interés investigativo y se dará el análisis del fenómeno, es decir, servirá para obtener una visión general del problema y su incidencia, facilitando el cumplimiento de objetivos (Hernández, 2016).

Descripción de la muestra y el contexto de la investigación

De acuerdo a lo planteado por Hernández (2016) la muestra es el subgrupo del universo o población del cual se recolectan los datos y que debe ser representativo de ésta, de acuerdo al autor, si la población es menor a sesenta (60) individuos, la población es igual a la muestra; por ello la población de estudio corresponde a 56 estudiantes (18 hombres y 38 mujeres) del Tercer Año de Bachillerato de la Unidad Educativa Particular Amazonas, y 6 docentes del Área de Lengua y Literatura. Hay que destacar que por el tipo y paradigma de investigación, la población de estudio fue seleccionada a través de una muestra de estudio no probabilística por conveniencia (Padua, 2018).

Tabla No. 1. Muestra docentes

Unidad de análisis	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Docentes hombres	2	33 %
Docentes mujeres	4	67 %
Total	6	100 %

Elaborado por: Autor
Fuente: Propia

Tabla No. 2. Muestra estudiantes

Unidad de análisis	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Estudiantes hombres	18	32 %
Estudiantes mujeres	38	68 %
Total	56	100 %

Elaborado por: Autor
Fuente: Propia

Proceso de recolección de datos

Técnicas e instrumentos

La técnica que se utilizó en la investigación con la finalidad de dar respuestas concretas a los objetivos planteados, es la encuesta con su instrumento el cuestionario; este permitió recoger información sobre los estudiantes del Tercer Año de Bachillerato de la Unidad Educativa Particular Amazonas, en relación al proceso de retroalimentación académica en la asignatura de Lengua y Literatura, y la implementación de un diseño instruccional basado en el modelo ADDIE como recurso de apoyo a la misma.

El cuestionario, diseñado para docentes y estudiantes, será de selección múltiple con única respuesta con una escala de Likert; en este, constan las preguntas diseñadas para obtener los datos necesarios para alcanzar los objetivos trazados en el proyecto de investigación; las alternativas propuestas son (nunca, casi nunca, indiferente, frecuente y muy frecuente). Para la validación de los resultados obtenidos en las encuestas realizadas tanto a estudiantes, como a docentes se basó en la confiabilidad que presenta la muestra mediante el alfa de Cronbach (Hernández, 2016). A continuación se presenta la Operacionalización de variables para la construcción de los instrumentos.

Operacionalización de variables

Tabla No. 3. Operacionalización de variable independiente

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Items docentes	Items estudiantes
<i>Variable independiente: diseño instruccional ADDIE.</i>	<i>Teorías que implican. Subcategorías. Clasificaciones significativas. Propuestas. Máximo 5</i>	<i>Conceptos fundamentales. Pueden ser máximo 10. Puede ser uno o más por cada aspecto del nivel</i>	<i>Preguntas para el instrumento. Por cada clasificador del indicador.</i>	<i>Preguntas para el instrumento. Por cada clasificador del indicador.</i>
<p>El Diseño Instruccional (D.I) según Astudillo (2017) se establece como un procedimiento orientado a la creación de experiencias en la construcción de una estrategia que permita adquirir determinadas habilidades, destrezas o conocimientos de manera sencilla, a través de un proceso sistemático. En otras palabras es una disciplina para la construcción minuciosa de una planificación para el diseño, desarrollo, implementación, mantenimiento y evaluación se situaciones concretas, que posibilitan gestionar medianos o grandes módulos de contenidos</p> <p>Así mismo, es considerado como el proceso mediante el cual se diseña, planifica, desarrolla y se organiza una serie de estrategias para ser aplicadas en entornos no formales de aprendizaje, mediante la selección de tecnologías que se acoplen al contexto y que posibiliten una interacción fluida entre el estudiante y los contenidos</p>	1.- Características del diseño instruccional	<p>1.- Interactividad.</p> <p>2.- Flexible y centrado en el estudiante.</p>	<p>1.- Considera que la utilización del diseño instruccional ADDIE promueve la interactividad entre los estudiantes y el contenido académico planteado.</p> <p>2.- Con la implementación del modelo de diseño instruccional ADDIE se promueve que el estudiante sea el protagonista en la generación de su conocimiento.</p>	<p>1.- Considera que la utilización de un entorno virtual de aprendizaje promueve una mayor interacción con el contenido académico planteado.</p> <p>2.- Participa de forma activa en el proceso de aprendizaje cuando se gestionan los contenidos en un aula virtual.</p>
	2.- Principios del diseño instruccional	<p>1.- Coherencia.</p> <p>2.- Coexistencia.</p> <p>3.- Interdependencia e Infraestructura</p>	<p>3.- Las actividades académicas que incorpora al proceso de formación de los estudiantes están contextualizadas en base a los requerimientos particulares del grupo.</p> <p>4.- Implementa actividades que incentiven la participación grupal y promuevan el aprendizaje colaborativo en entornos virtuales de aprendizaje.</p> <p>5.- Todos los estudiantes tienen los dispositivos tecnológicos que les permiten acceder de forma oportuna a los contenidos</p>	<p>3.- Las actividades académicas que incorpora el docente al proceso de formación de los estudiantes están contextualizadas en base a los requerimientos particulares del grupo.</p> <p>4.- Se implementan actividades que incentiven la participación grupal y promuevan el aprendizaje colaborativo en entornos virtuales de aprendizaje.</p> <p>5.- Posee dispositivos tecnológicos que le permitan acceder de forma oportuna a los</p>

<p>educativos digitales propuestos, además de viabilizar la medición de los logros alcanzados. (Domínguez, Organista, & López, 2018). Permite la apropiación del conocimiento debido a que se anticipa de forma teórica – práctica a la ejecución de cualquier actividad, promoviendo el desarrollo del pensamiento crítico y acoplándose a los requerimientos particulares del público meta a quien se dirige el proceso de instrucción.</p> <p>De acuerdo a Eraso, Vela, Calderón, & Sánchez (2017) el modelo ADDIE permite generar procesos de planificación de contenidos académicos, que se acoplan de forma oportuna a las diferentes plataformas tecnológicas que permiten realizar una adecuada gestión de todo el proceso de instrucción. El modelo permite que en cada una de sus etapas, se determine oportunamente posible errores que impidan cumplir con los objetivos de aprendizaje trazados, de ahí que es el más utilizado para planificar e implementar procesos de aprendizaje mediados en entornos digitales, lo que le otorga un nivel de confianza alto para ser aplicado en diferentes contextos.</p>			académicos propuestos para la virtualidad.	contenidos académicos propuestos para la virtualidad.
	3.- Fundamentos de diseño instruccional	1.- Dimensión tecnológica y pedagógica.	6.- La metodología que utiliza para la creación de contenidos educativos se basa en el socioconstructivismo y conectivismo.	6.- El docente selecciona los recursos tecnológicos oportunos que le permiten acceder virtualmente a los contenidos de aprendizaje que se acoplan a sus requerimientos de aprendizaje.
	4.- Elementos del diseño instruccional	1.- Análisis 2. Diseño y desarrollo 3.- Implementación y evaluación	7.- Al iniciar una unidad temática realiza un análisis de las necesidades y factores que pueden incidir en el proceso de enseñanza – aprendizaje. 8.- Los contenidos educativos que se implementan en los entornos virtuales de aprendizaje resultan atractivos para los estudiantes. 9.- Establece criterios de evaluación para valorar la calidad de los contenidos elaborados y el nivel de logro de los procesos de enseñanza aprendizaje.	7.- Cuando empieza con una nueva unidad temática el docente realiza una evaluación diagnóstica. 8.- Las actividades y contenidos educativos que propone el docente en los entornos virtuales de aprendizaje despiertan su interés por realizarlos. 9.- El docente propone rúbricas de evaluación para valorar la calidad de los contenidos y el nivel de logro en el proceso de aprendizaje.
	5.- Relaciones del diseño instruccional	1.- E-learning, B-learning y M-learning	10.- En su labor docente ha combinado procesos de educación formal con espacios de formación gestionados de manera online en entornos virtuales de aprendizaje.	10. En el proceso de enseñanza – aprendizaje se ha combinado la educación presencial o formal con la educación online en entornos virtuales de aprendizaje.

Elaborado por: Autor

Fuente: Propia

Tabla No. 4. Operacionalización de variable dependiente

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Items docentes	Items estudiantes
<i>Variable independiente: retroalimentación académica</i>	<i>Teorías que implican. Subcategorías. Clasificaciones significativas. Propuestas. Máximo 5</i>	<i>Conceptos fundamentales. Pueden ser máximo 10. Puede ser uno o más por cada aspecto del nivel</i>	<i>Preguntas para el instrumento. Por cada clasificador del indicador.</i>	<i>Preguntas para el instrumento. Por cada clasificador del indicador.</i>
<p>Para (Chicaiza, 2018) la retroalimentación académica se constituye en toda acción encaminada pedagógicamente a la implementación de un proceso secuencial de apoyo destinado a los estudiantes que no dominan los conocimientos básicos imprescindibles de un tema en particular, ya sea por sus capacidades de aprendizaje o debido a la estrategias didácticas utilizadas; por lo cual, requieren de una asesoría extra escolar que personalice sus requerimientos, a fin de mejorar su desempeño académico y el logro de las destrezas y habilidades deseadas. En este sentido, la retroalimentación se entiende como el refuerzo que reciben los estudiantes a través de actividades extraescolares complementarias a la actividad escolar ordinaria, con la</p>	1.- Características de la retroalimentación	1.- Flexible 2.- Personalizada y adaptable	11.- La retroalimentación académica que imparte en Lengua y Literatura es flexible en cuanto a contenidos y horarios en los que se imparte. 12.- Personaliza los contenidos de la retroalimentación en base a los requerimientos de los estudiantes.	11.- La retroalimentación académica que recibe en Lengua y Literatura es flexible en cuanto a contenidos y horarios en los que se imparte. 12.- Los contenidos académicos que se imparten en la retroalimentación responden a sus requerimientos de aprendizaje.
	2.- Principios de la retroalimentación	4.- Interactiva, oportuna e integral 5.- Reflexiva y coherente	13.- Los contenidos académicos elaborados para la retroalimentación son interactivos para captar el interés de los estudiantes. 14.- En el proceso de la retroalimentación académica aplica rúbricas de autoevaluación y coevaluación.	13.- Los contenidos académicos elaborados para la retroalimentación le resultan interactivos e interesantes. 14.- En el proceso de la retroalimentación académica ha realizado autoevaluación y coevaluación mediante rúbricas.
	3.- Fundamentos de la retroalimentación	1.- Metodológicos: constructivismo y conectivismo	15.- Considera que los recursos didácticos digitales que se construyen bajo la metodología del socioconstructivismo y conectivismo mejoran la comprensión del ayudando a superar las dificultades de aprendizaje.	15.- Al facilitar el acceso a los contenidos académicos mediante un entorno virtual de aprendizaje se mejora el proceso de retroalimentación académica.

<p>finalidad de dar atención a los factores que orillan al estudiante al rezago cognitivo, y así profundizar, complementar o incorporar nuevas estrategias y contenidos educativos que despierten el interés del estudiante por adquirir el conocimiento (Canabal & Margalef, 2017).</p>				
	<p>4.- Tipos de retroalimentación</p>	<p>2. Individual y grupal</p> <p>4. Con apoyo de la tecnología</p>	<p>16.- Promueve espacios de aprendizaje colaborativo en la retroalimentación académica mediante la implementación de entornos virtuales de aprendizaje.</p> <p>17. Considera que la retroalimentación académica tendría mejores resultados si se utilizan actividades digitales interactivas mediadas por la tecnología.</p>	<p>16.- En la retroalimentación académica se promueve el aprendizaje colaborativo en los entornos virtuales de aprendizaje.</p> <p>17.- Considera que la retroalimentación académica tendría mejores resultados si se utilizan actividades digitales interactivas mediadas por la tecnología.</p>
	<p>5.- Relaciones</p>	<p>1.- Rendimiento académico</p> <p>2.- Aprendizaje significativo</p>	<p>18.- Considera que el rendimiento académico de los estudiantes mejoraría si se utilizan contenidos educativos digitales para la retroalimentación académica.</p> <p>19.- La autonomía en los educandos puede impulsarse si hay un acceso flexible y ubicuo a recursos educativos digitales.</p> <p>20.- Desearía tener a disposición recursos didácticos digitales que apoyen el proceso de retroalimentación académica en Lengua y Literatura, gestionados en un aula virtual.</p>	<p>18.- Considera que su rendimiento académico mejoraría si se utilizan contenidos educativos digitales para la retroalimentación académica.</p> <p>19. Gestionaría su aprendizaje mediante autoformación si tuviese acceso constante a recursos educativos digitales.</p> <p>20.- Desearía tener a disposición recursos didácticos digitales que apoyen el proceso de retroalimentación académica en Lengua y Literatura, gestionados en un aula virtual.</p>

Elaborado por: Autor

Fuente: Propia

Procedimiento para la recolección de la información

En la presente investigación para dinamizar la recolección de información se siguió el siguiente proceso:

Se procedió a realizar la recolección de la información con la finalidad de alcanzar los objetivos planteados en la investigación (elaboración del marco teórico y metodológico de referencia previa la aplicación de los instrumentos de investigación).

Se estableció la población objeto del estudio, los cuales son los estudiantes y docentes del tercer Año de Bachillerato de la Unidad Educativa Particular Amazonas, a los que se les aplicará el instrumento seleccionado para la recolección de datos.

Se realizó la operacionalización de variables considerando los temas incorporados en el marco teórico.

Se procedió a realizar la validación de los instrumentos de investigación y determinar su confiabilidad, a través de la valoración de dos expertos en el área.

Se solicitó el permiso correspondiente para la aplicación de la encuesta a la máxima autoridad de la institución educativa (Revisar anexo No. 1).

Se realizó la aplicación del cuestionario vía virtual utilizando Google Forms (debido al contexto del COVID-19) (Revisar anexos No. 3 y No.4).

Los resultados obtenidos, fueron organizados en tablas de frecuencia y gráficos, para su posterior análisis e interpretación.

Validez de los instrumentos

De acuerdo a lo propuesto por Hernández (2016) los instrumentos fueron validados por dos expertos en el área de Educación, quienes calificaron los instrumentos en base a un formato de validación con criterios generales y específicos. La primera especialista es Lic. en Ciencias de la Educación con una maestría en “Educación y Desarrollo Social” con amplia experiencia en la cátedra de Lengua y Literatura, gestión de sistemas de aprendizaje online, implementación

de modalidades de educación virtual, actualmente se desempeña como rectora de la Unidad Educativa Napo (Revisar anexo No. 5). El segundo especialista es Ing. En Sistemas con una maestría en “Gerencia y Liderazgo Educativo”, con amplia experiencia en la gestión de sistemas de educación en línea, diseños instruccionales, aplicaciones móviles y software educativo para la gestión educativa, actualmente se desempeña como especialista en TICs en la Unidad Educativa Napo (Revisar anexo No. 6). Una vez analizados todos estos criterios, los dos expertos consideraron que los instrumentos son confiables y pueden ser aplicados, en base a la confiabilidad que presenta mediante el Alfa de Cronbach.

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum V_i}{V_T} \right]$$

$$\alpha = \frac{20}{20-1} \left[1 - \frac{6.998}{54.603} \right]$$

$$\alpha = 0.9$$

En base a lo propuesto por Hernández (2016) la confiabilidad del instrumento a aplicar se encuentra dentro de los rangos permitidos, debido a que cuando más se acerca el resultado a 1 goza de mayor confiabilidad; en el presente caso se puede evidenciar que el instrumento tiene una adecuada consistencia interna que permitirá recabar la información de forma adecuada, garantizando que los resultados a obtener sean consistentes y precisos.

Análisis de resultados

El análisis y procesamiento de los datos se efectúa mediante la técnica de la encuesta con su instrumento cuestionario, el mismo que se aplicó de forma online a una población de 6 docentes de bachillerato que imparten la asignatura de Lengua y Literatura, y a 56 estudiantes del Tercer Año de Bachillerato. Los resultados se presentan a continuación a través de tablas y gráficas con su respectiva interpretación.

CUESTIONARIO APLICADO A LOS DOCENTES

ÍTEMS GENERALES

A.- Género

Tabla No. 5. Género

Alternativa	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Masculino	2	33 %
Femenino	4	67 %
Total	6	100 %

Elaborado por: Autor

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

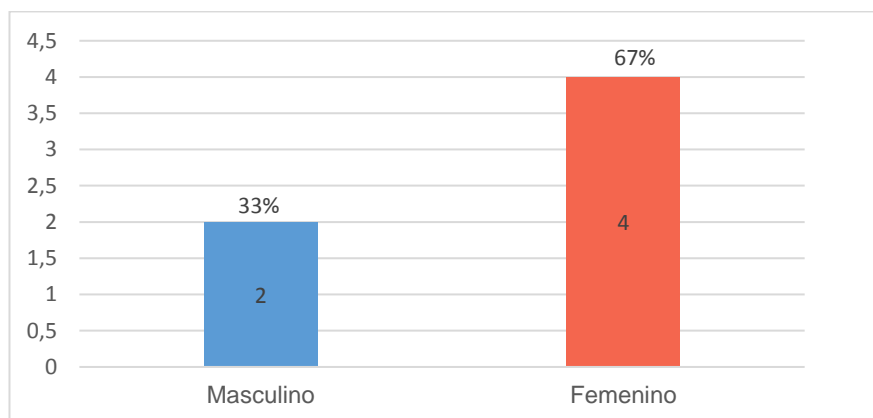


Gráfico No. 3. Género

Elaborado por: Autor

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Del total de docentes que participaron en la encuesta se determinó que hay una equivalencia, debido a que tres son de género masculino e igual número de género femenino.

B.- Rango de edad

Tabla No. 6. Rango de edad

Alternativa	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
20 - 30	0	0 %
30 - 40	5	83 %
40 - 50	1	17 %
+ 50	0	0
Total	6	100 %

Elaborado por: Autor

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

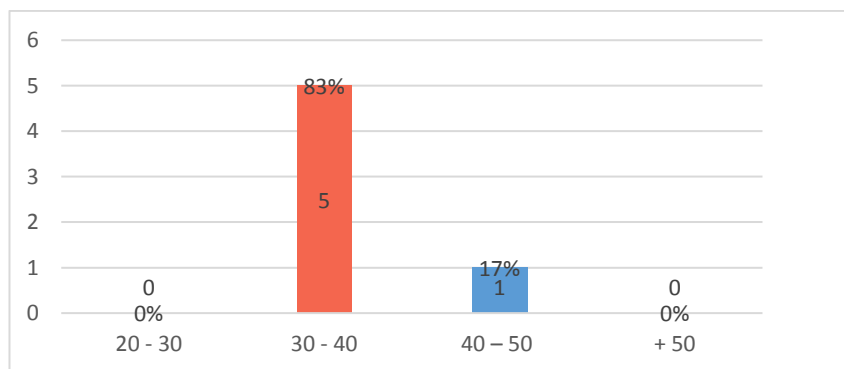


Gráfico No. 4. Rango de edad

Elaborado por: Autor

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

La edad de los docentes oscila entre los 30 y 50 años, un 83.3 % se encuentra en el rango de edad de 30 a 40 años, mientras que una sola persona que equivale al 16.7% se encuentra entre los 40 y 50 años; por lo cual se deduce que son migrantes digitales.

C.- Nivel de instrucción

Tabla No. 7. Nivel de instrucción

Alternativa	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Bachiller	0	0 %
Tecnología	0	0 %
Tercer nivel	6	100 %
Cuarto nivel	0	
Total	6	100 %

Elaborado por: Autor

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

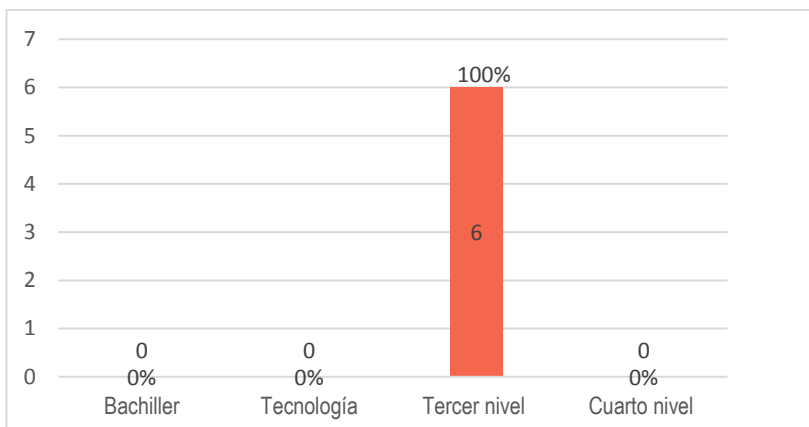


Gráfico No. 5. Nivel de instrucción

Elaborado por: Autor

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

De acuerdo a los datos expuestos la totalidad de docentes cuenta con un nivel de instrucción correspondiente a tercer nivel, con lo cual se puede colegir que su grado de profesionalización es adecuada para impartir clases en la sección secundaria de Bachillerato.

ÍTEMS ESPECÍFICOS

Tabla No. 8. Con la implementación del modelo de diseño instruccional ADDIE se promueve que el estudiante sea el protagonista en la generación de su conocimiento.

Alternativa	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Nunca	0	0 %
Casi nunca	0	0 %
Indiferente	1	17 %
Frecuente	0	0 %
Muy frecuente	5	83 %
Total	6	100 %

Elaborado por: Autor

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

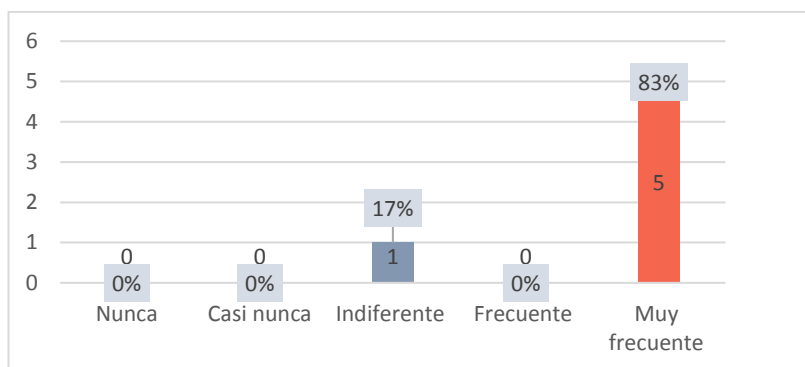


Gráfico No. 6. Con la implementación del modelo de diseño instruccional ADDIE se promueve que el estudiante sea el protagonista en la generación de su conocimiento.

Elaborado por: Autor

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes

De acuerdo a los resultados obtenidos la mayoría de docentes que equivalen al 83% de la muestra, manifiestan que es muy frecuente que los estudiantes se conviertan en los protagonistas de su aprendizaje mediante la implementación de un diseño instruccional basado en el modelo ADDIE; mientras que 1 docente que equivale al 17% se muestra indiferente ante esta afirmación. De ahí, se puede deducir que los docentes consideran al diseño ADDIE como un recurso que permite gestionar diversas actividades académicas para otorgarle al estudiante mayor responsabilidad en su formación, brindando un acompañamiento en la construcción de su conocimiento, tanto en contextos formales como en entornos virtuales de aprendizaje.

Tabla No. 9. Considera que la retroalimentación académica tendría mejores resultados si se utilizan actividades digitales interactivas mediadas por la tecnología.

Alternativa	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Nunca	0	0 %
Casi nunca	0	0 %
Indiferente	0	0 %
Frecuente	2	33 %
Muy frecuente	4	67 %
Total	6	100 %

Elaborado por: Autor

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

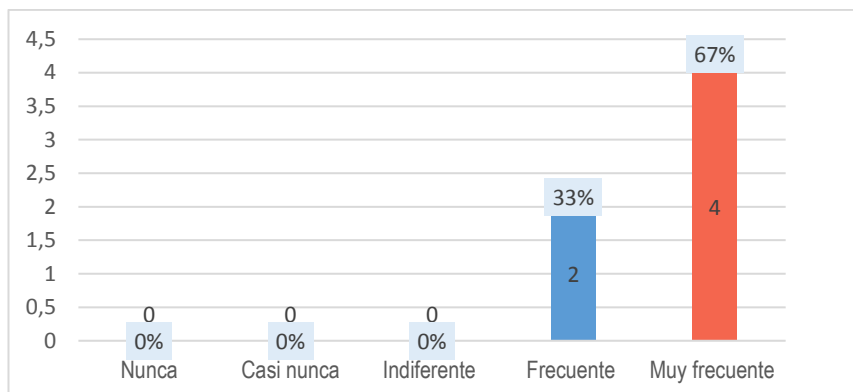


Gráfico No. 7. Considera que la retroalimentación académica tendría mejores resultados si se utilizan actividades digitales interactivas mediadas por la tecnología.

Elaborado por: Autor

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes

Mediante el análisis de los datos de la tabla estadística se puede determinar que el 67% de los docentes manifiestan que de manera muy frecuente la retroalimentación académica tendría mejores resultados si se utilizan actividades digitales interactivas; mientras que el 33% de los docentes considera que de manera frecuente el uso de la tecnología para crear actividades interactivas contribuye a mejorar la retroalimentación. Ante este contexto es evidente que la gran mayoría de docentes consideran que la retroalimentación mediada por la tecnología puede impactar de forma positiva en los resultados de aprendizaje, debido a que se genera una mayor participación e interés de los estudiantes al tener recursos digitales interactivos y que se acoplan a sus necesidades, ritmos y estilos de aprendizaje.

Tabla No. 10. Considera que la utilización del diseño instruccional ADDIE promueve mayor interactividad entre los estudiantes y el contenido académico planteado.

Alternativa	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Nunca	0	0 %
Casi nunca	0	0 %
Indiferente	0	0 %
Frecuente	1	17 %
Muy frecuente	5	83 %
Total	6	100 %

Elaborado por: Autor

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

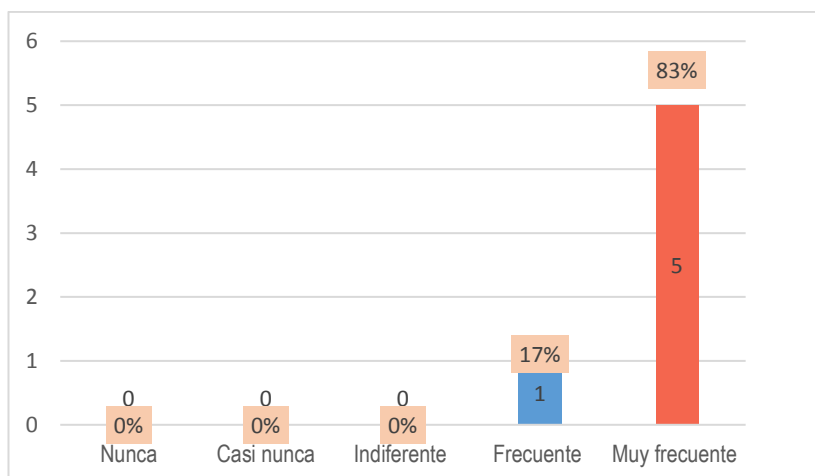


Gráfico No. 8. Considera que la utilización del diseño instruccional ADDIE promueve mayor interactividad entre los estudiantes y el contenido académico planteado.

Elaborado por: Autor

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes

En base a los resultados expuestos en la tabla y gráfico anterior se determina que el 83% de los docentes considera que de manera muy frecuente se puede generar mayor interacción entre los contenidos académicos y los estudiantes si se utiliza el modelo de diseño instruccional ADDIE; así mismo, el 16% considera que de forma frecuente este diseño instruccional puede generar interacción. De ahí que se puede colegir, que los docentes reconocen el potencial que tiene el diseño ADDIE para dinamizar el proceso de enseñanza – aprendizaje y motivar a los estudiantes para lograr una mayor participación.

Tabla No. 11. La metodología que utiliza para la creación de contenidos educativos se basa en el socioconstructivismo y conectivismo.

Alternativa	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Nunca	0	0 %
Casi nunca	1	17 %
Indiferente	2	33 %
Frecuente	3	50 %
Muy frecuente	0	0 %
Total	6	100 %

Elaborado por: Autor

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

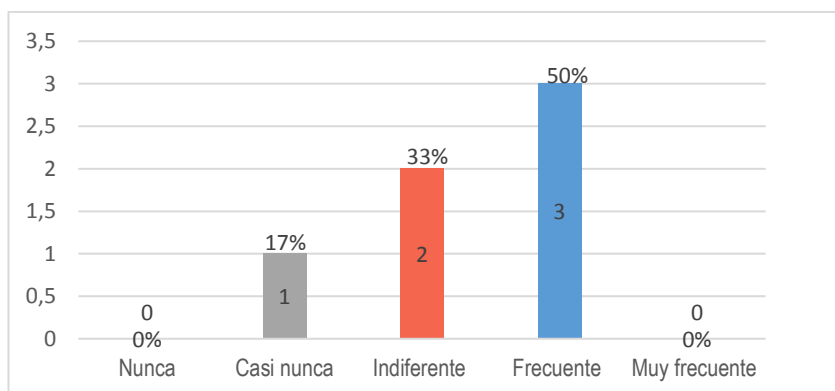


Gráfico No. 9. La metodología que utiliza para la creación de contenidos educativos se basa en el socioconstructivismo y conectivismo.

Elaborado por: Autor

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes

En base a los resultados expuestos el 17% de docentes manifiestan que casi nunca han utilizado al conectivismo y socioconstructivismo para guiar la elaboración de los contenidos y actividades académicas; en esa misma denominación se puede ubicar al 33% de los docentes que seleccionaron la alternativa de indiferente lo cual denota un desconocimiento de estas metodologías innovadoras; finalmente el 50 % de los maestros dice utilizar de manera frecuente a las metodologías descritas para guiar la construcción de los recursos académicos. En este contexto, se deduce que hay un alto número de docentes que desconocen de las potencialidades del conectivismo como apoyo a los procesos de formación y en consecuencia no tienen un fundamento que les permita realizar contenidos académicos para ser incorporados en los entornos virtuales de aprendizaje.

Tabla No. 12. Ha impartido la retroalimentación académica combinando procesos de educación formal y entornos virtuales de aprendizaje.

Alternativa	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Nunca	0	0 %
Casi nunca	5	83 %
Indiferente	0	0 %
Frecuente	1	17 %
Muy frecuente	0	0 %
Total	6	100 %

Elaborado por: Autor

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

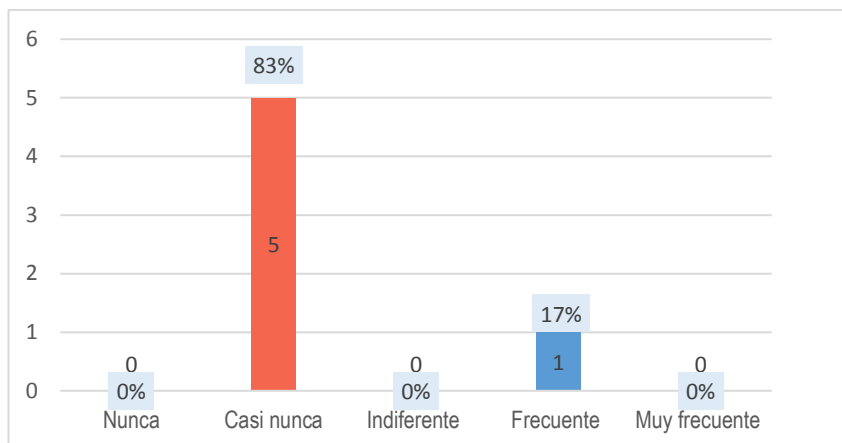


Gráfico No. 10. Ha impartido la retroalimentación académica combinando procesos de educación formal y entornos virtuales de aprendizaje.

Elaborado por: Autor

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes

Mediante el análisis de los datos de la tabla estadística se puede determinar que el 83% de los docentes encuestados manifiestan que casi nunca han impartido la retroalimentación académica, combinando espacios de educación formal con entornos virtuales de aprendizaje; mientras que el 7% menciona que de forma frecuente utiliza los espacios formales con los entornos virtuales para llegar a los estudiantes con la retroalimentación. De acuerdo a esto, se colige que la mayoría de docentes, pese a conocer las ventajas que brindan los entornos virtuales de aprendizaje, no los utilizan en el desarrollo de las clases y retroalimentación, manteniendo el sistema tradicional como única alternativa. Se debe destacar, que a pesar que imparten las clases mediante la virtualidad, no hay procesos de innovación, debido que se ha trasladado la pedagogía del aula de clase física a la pantalla, sin que se pueda evidenciar la explotación de las bondades que ofrece la virtualidad.

Tabla No. 13. Las actividades de aprendizaje y contenidos académicos propuestos para la retroalimentación son interactivos para captar el interés de los estudiantes.

Alternativa	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Nunca	0	0 %
Casi nunca	0	0 %
Indiferente	2	33 %
Frecuente	4	67 %
Muy frecuente	0	0 %
Total	6	100 %

Elaborado por: Autor

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

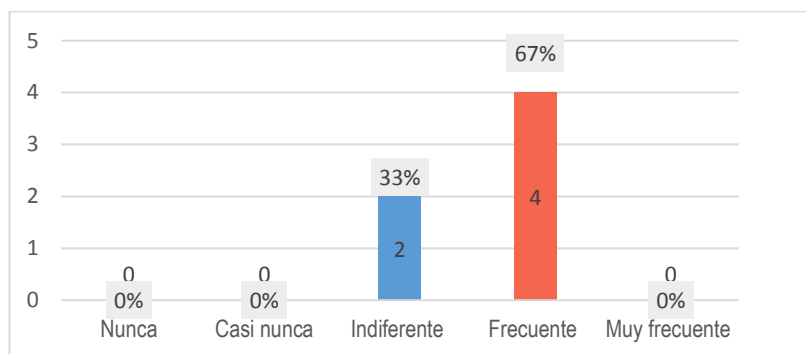


Gráfico No. 11. Las actividades de aprendizaje y contenidos académicos propuestos para la retroalimentación son interactivos para captar el interés de los estudiantes.

Elaborado por: Autor

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes

En base a los resultados expuestos se puede determinar que el 67% de docentes aduce que de manera frecuente realizan actividades académicas que resulten atractivas para los estudiantes a fin de captar su atención y motivarlos a participar en la retroalimentación académica; mientras que el 33% se muestra indiferente ante la afirmación, por lo que es posible que no realicen actividades interactivas para motivar a los estudiantes. Frente a esta situación se deduce que la mayoría de docentes tratan de hacer llamativa a la retroalimentación académica utilizando los recursos didácticos que tienen a disposición; no obstante, no utilizan los recursos tecnológicos que posibilitan una mayor interacción y que despiertan más interés en los estudiantes al estar familiarizados con los escenarios digitales.

Tabla No. 14. La autonomía en los estudiantes puede impulsarse si hay un acceso flexible y ubicuo a recursos educativos digitales.

Alternativa	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Nunca	0	0 %
Casi nunca	0	0 %
Indiferente	0	0 %
Frecuente	1	17 %
Muy frecuente	5	83 %
Total	6	100 %

Elaborado por: Autor

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

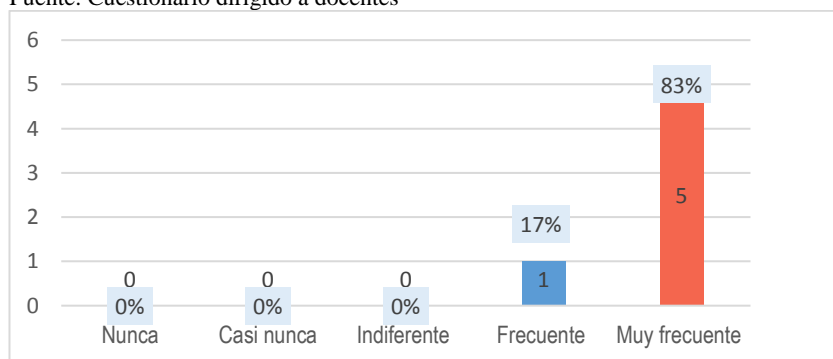


Gráfico No. 12. La autonomía en los estudiantes puede impulsarse si hay un acceso flexible y ubicuo a recursos educativos digitales.

Elaborado por: Autor

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes

De acuerdo a los resultados expuestos se puede determinar que el 83% de los docentes considera que de forma muy frecuente la autonomía de los estudiantes se puede fortalecer otorgando un acceso flexible a los recursos educativos digitales, de tal forma que se promueva en ellos un aprendizaje ubicuo mediado por entornos virtuales de aprendizaje; mientras que en la misma línea el 17% restante opta por la alternativa de frecuente.

Esta situación pone en manifiesto que los docentes están abiertos a impulsar un aprendizaje ubicuo, otorgando contenidos y recursos académicos alojados en aulas virtuales, para que los estudiantes puedan acceder a ellos desde cualquier espacio, tiempo y lugar, superando las limitaciones que imponen las barreras físicas y con ello democratizando el conocimiento, a la vez que se fortalece la retroalimentación

académica llegando a un mayor número de estudiantes que superen las dificultades de aprendizaje y alcancen los aprendizajes requeridos.

Tabla No. 15. Desearía tener a disposición recursos didácticos digitales que apoyen el proceso de retroalimentación académica en Lengua y Literatura, gestionados en un aula virtual bajo la guía del diseño ADDIE.

Alternativa	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Nunca	0	0 %
Casi nunca	0	0 %
Indiferente	0	0 %
Frecuente	1	17 %
Muy frecuente	5	83 %
Total	6	100 %

Elaborado por: Autor

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

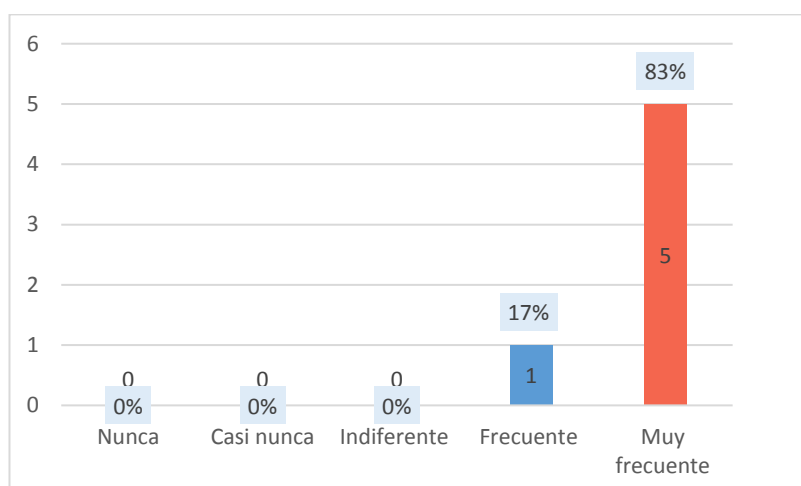


Gráfico No. 13. Desearía tener a disposición recursos didácticos digitales que apoyen el proceso de retroalimentación académica en Lengua y Literatura, gestionados en un aula virtual bajo la guía del diseño ADDIE.

Elaborado por: Autor

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes

Mediante el análisis de los datos presentados en la tabla estadística se puede determinar que la gran mayoría de docentes se inclinan por las opciones de muy frecuente y frecuente, obteniendo un 83% y 17% respectivamente, al ser consultados sobre su interés por contar con un entorno virtual de aprendizaje en el cual puedan encontrar recursos didácticos digitales, contenidos de aprendizaje y demás actividades para impartir la retroalimentación académica en la asignatura de

Lengua y Literatura. En tal razón, los docentes están de acuerdo que se implemente un aula virtual para gestionar la retroalimentación académica, en donde el estudiante pueda acceder a los recursos de forma online y desarrollar su proceso de aprendizaje de forma autónoma, ejecutando una serie de actividades y tareas que le permitirán desarrollar un aprendizaje ubicuo, a la vez que conoce sus puntos a mejorar de manera inmediata, mediante una interacción constante con el docente y los recursos propuestos.

CUESTIONARIO APLICADO A LOS ESTUDIANTES

ÍTEMS GENERALES

A.- Género

Tabla No. 16. Género

Alternativa	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Masculino	18	32 %
Femenino	38	68 %
Total	56	100 %

Elaborado por: Autor
Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes

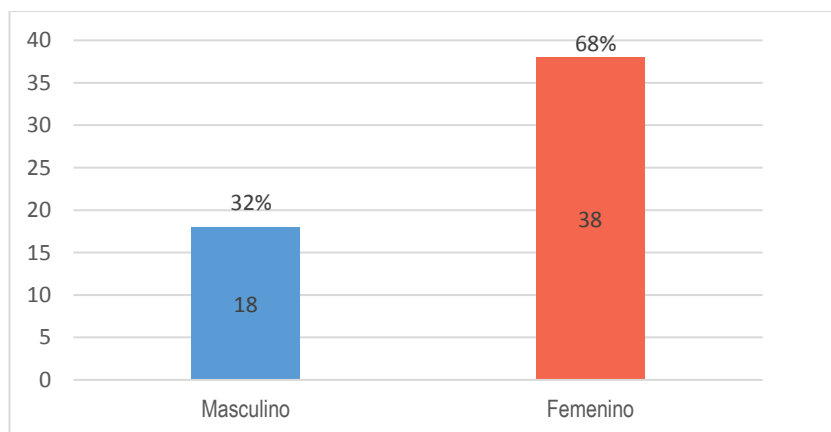


Gráfico No. 14. Género

Elaborado por: Autor
Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes

En base a la tabla estadística se puede determinar que la mayoría de estudiantes correspondiente al 68% de la muestra definen su género como femenino, en comparación al 32% restante que corresponde al género masculino.

ÍTEMS ESPECÍFICOS

Tabla No. 17. Participa de forma activa en el proceso de aprendizaje cuando se gestionan los contenidos en un aula virtual.

Alternativa	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Nunca	0	0%
Casi nunca	5	9%
Indiferente	5	9%
Frecuente	29	52%
Muy frecuente	17	30%
Total	56	100 %

Elaborado por: Autor

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes

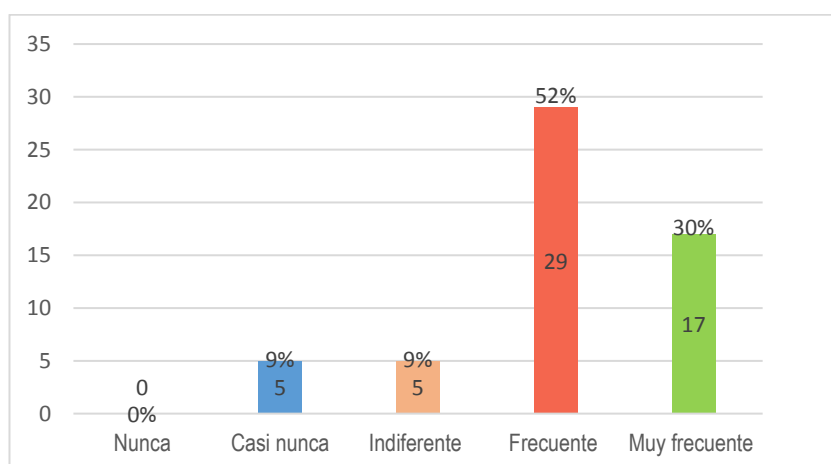


Gráfico No. 15. Participa de forma activa en el proceso de aprendizaje cuando se gestionan los contenidos en un aula virtual.

Elaborado por: Autor

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes

De acuerdo a los resultados obtenidos se puede determinar que la mayoría de estudiantes al ser consultados sobre su participación en procesos de aprendizaje gestionados en un aula virtual, se inclinan por las opciones de frecuente con un 52% y muy frecuente con 30%. Por lo antes expuesto se deduce que los contenidos académicos digitales que se gestionan en los entornos virtuales de aprendizaje, son llamativos para los estudiantes y les generan un mayor nivel de interés por acceder a ellos y realizarlos, debido a que rompen con el esquema tradicional y dan paso para que el estudiante desarrolle autonomía en su formación.

Tabla No. 18. Considera que la retroalimentación académica tendría mejores resultados si se utilizan actividades digitales interactivas mediadas por la tecnología.

Alternativa	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Nunca	0	0%
Casi nunca	1	2%
Indiferente	9	16%
Frecuente	33	59%
Muy frecuente	13	23%
Total	56	100 %

Elaborado por: Autor

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes

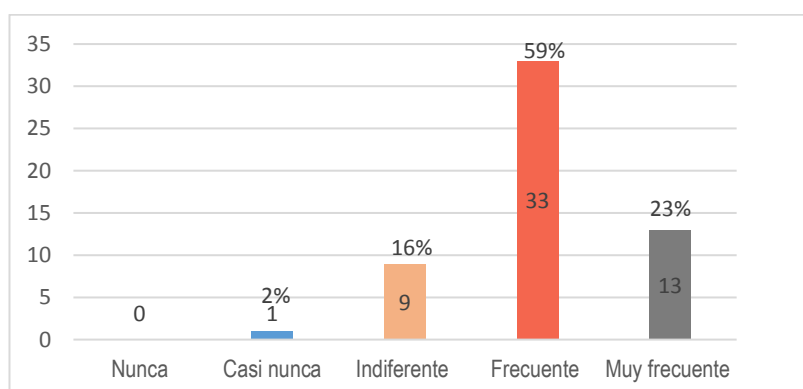


Gráfico No. 16. Considera que la retroalimentación académica tendría mejores resultados si se utilizan actividades digitales interactivas mediadas por la tecnología.

Elaborado por: Autor

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes

De acuerdo a los resultados expuestos en la tabla estadística el 59% de los estudiantes opta por la alternativa de frecuente y el 23% por la opción de muy frecuente al ser consultados sobre la mejora que tendría la retroalimentación académica si se realiza incorporando actividades de aprendizaje interactivas y en formato digital. Por lo expuesto se puede colegir que la mayoría de estudiantes se sienten atraídos por participar de la retroalimentación académica que incorpore contenidos interactivos alojados en un aula virtual, a las cuales puedan acceder desde cualquier dispositivo y en cualquier espacio, lugar y tiempo; promoviendo de esta manera que sean ellos quienes organicen su tiempo de estudio en base a sus requerimientos particulares.

Tabla No. 19. Considera que la utilización de un entorno virtual de aprendizaje promueve una mayor interacción con el contenido académico planteado.

Alternativa	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Nunca	1	2%
Casi nunca	2	4%
Indiferente	12	21%
Frecuente	34	61%
Muy frecuente	7	12%
Total	56	100 %

Elaborado por: Autor

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes

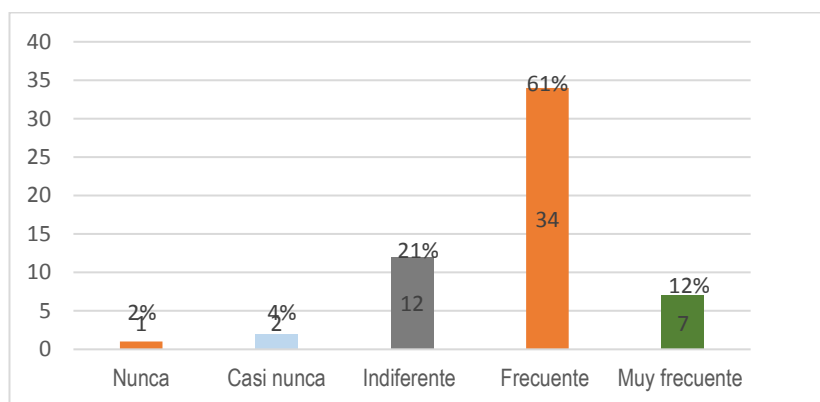


Gráfico No. 17. Considera que la utilización de un entorno virtual de aprendizaje promueve una mayor interacción con el contenido académico planteado.

Elaborado por: Autor

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes

De acuerdo a la tabla estadística la gran mayoría de estudiantes seleccionan las opciones de frecuente y muy frecuente, en una proporción de 61% y 12% respectivamente; mientras que en un menor porcentaje optan por nunca y casi nunca; en este contexto se puede evidenciar que los estudiantes consideran que existe una mayor interacción con los contenidos académicos cuando estos son gestionados en un entorno virtual de aprendizaje, debido que están familiarizados con escenarios similares al ser considerados nativos digitales.

Tabla No. 20. El docente selecciona los recursos tecnológicos oportunos que le permiten acceder virtualmente a los contenidos de aprendizaje que se acoplan a sus requerimientos de aprendizaje.

Alternativa	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Nunca	0	0%
Casi nunca	41	73%
Indiferente	5	9%
Frecuente	10	18%
Muy frecuente	0	0%
Total	56	100 %

Elaborado por: Autor

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes

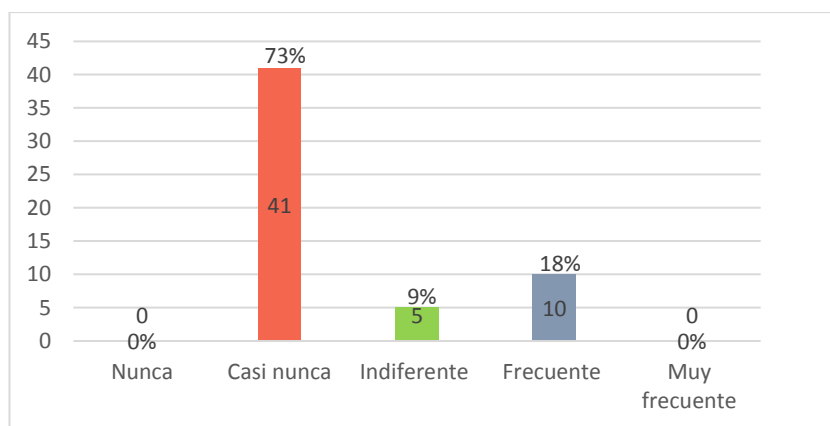


Gráfico No. 18. El docente selecciona los recursos tecnológicos oportunos que le permiten acceder virtualmente a los contenidos de aprendizaje que se acoplan a sus requerimientos de aprendizaje.

Elaborado por: Autor

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes

En base a los resultados presentados en la tabla estadística se puede evidenciar que la gran mayoría de estudiantes que equivale al 73% de la muestra manifiestan que los docentes no seleccionan los recursos tecnológicos oportunos para crear las actividades y contenidos de aprendizaje que contribuyan para su formación en la retroalimentación y se acoplen a sus requerimientos de aprendizaje. De ahí que se deduce que los docentes pese a estar impartiendo clases de forma virtual por la situación actual del país, no están explotando de forma idónea las bondades de la tecnología, puesto que mantienen prácticas poco innovadoras que no responden a los requerimientos de la virtualidad, o a su vez no cuentan con un recurso que les

permitan guiar y organizar de forma adecuada las actividades y estrategias a usar en la retroalimentación académica.

Tabla No. 21. En el proceso de enseñanza – aprendizaje se ha combinado la educación presencial o formal con la educación online en entornos virtuales de aprendizaje para impartir la retroalimentación.

Alternativa	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Nunca	0	0%
Casi nunca	34	61%
Indiferente	6	11%
Frecuente	16	28%
Muy frecuente	0	0%
Total	56	100 %

Elaborado por: Autor

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes

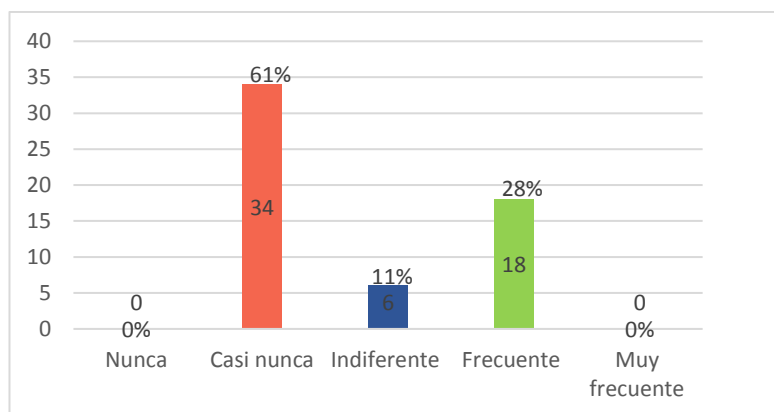


Gráfico No. 19. En el proceso de enseñanza – aprendizaje se ha combinado la educación presencial o formal con la educación online en entornos virtuales de aprendizaje para impartir la retroalimentación.

Elaborado por: Autor

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes

De acuerdo a los resultados obtenidos se puede determinar que el 61% de estudiantes aducen que para gestionar la retroalimentación académica no se han combinado la educación en espacios formales con entornos virtuales de aprendizaje; mientras que un 28% menciona que se lo ha realizado de forma frecuente. En base a esto se deduce que aún estando en una etapa de virtualidad se ha dejado de lado el proceso de retroalimentación académica de los estudiantes, así mismo, no se han incorporado procesos mixtos de educación para llevar a cabo el refuerzo a los estudiantes y poder atender a sus dificultades de aprendizaje, que por los resultados de sus calificaciones se han agudizado, incrementando el número de

estudiantes que presentan dificultades de aprendizaje. De ahí la importancia de encontrar alternativas que permitan al estudiante acceder a los contenidos de aprendizaje de forma oportuna y recibir un acompañamiento académico integral.

Tabla No. 22. Los contenidos académicos elaborados para la retroalimentación le resultan interactivos e interesantes.

Alternativa	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Nunca	0	0%
Casi nunca	43	77%
Indiferente	7	12%
Frecuente	6	11%
Muy frecuente	0	0%
Total	56	100 %

Elaborado por: Autor
Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes

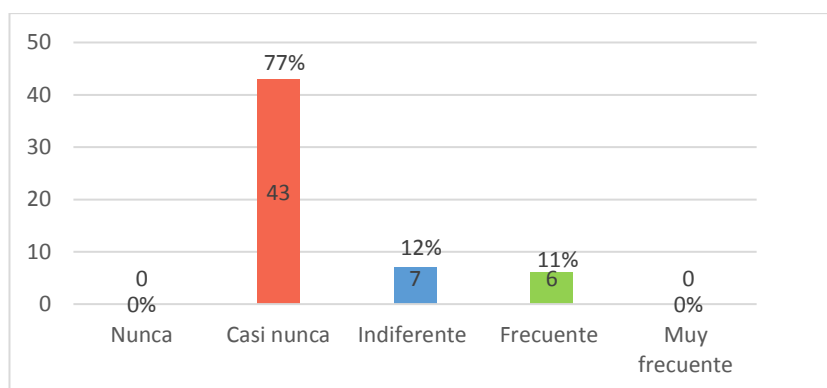


Gráfico No. 20. Los contenidos académicos elaborados para la retroalimentación le resultan interactivos e interesantes.

Elaborado por: Autor
Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes

De acuerdo a los resultados de la tabla estadística se puede determinar que la gran mayoría de los estudiantes equivalente al 77% consideran que casi nunca los contenidos académicos elaborados para la retroalimentación les resultan interactivos e interesantes. En este contexto, se colige que los estudiantes no se sienten motivados para realizar las actividades propuestas por el docente, lo cual repercute en el desinterés por acceder a la retroalimentación, debido a que los docentes, pese a tener dominio de competencias digitales, no promueven actividades interactivas y que se acoplen a los gustos de los estudiantes.

Tabla No. 23. Gestionaría su aprendizaje mediante autoformación si tuviese acceso constante a recursos educativos digitales.

Alternativa	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Nunca	0	0%
Casi nunca	0	%
Indiferente	10	18%
Frecuente	29	52%
Muy frecuente	17	30%
Total	56	100 %

Elaborado por: Autor

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes

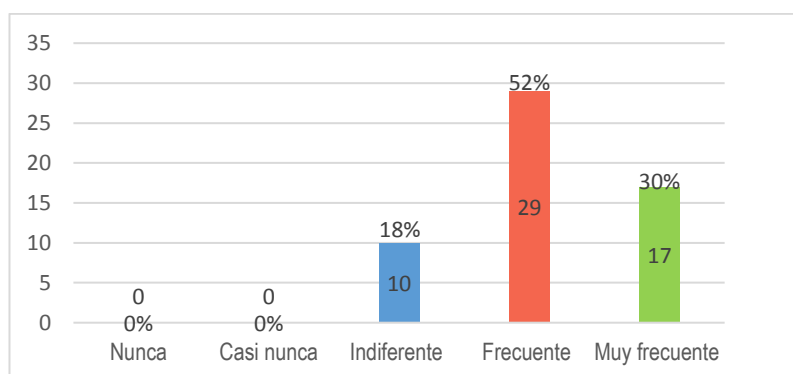


Gráfico No. 21. Gestionaría su aprendizaje mediante autoformación si tuviese acceso constante a recursos educativos digitales.

Elaborado por: Autor

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes

En relación a los resultados presentados en la tabla estadística se puede determinar que la mayoría de estudiantes al ser consultados sobre su predisposición para gestionar el aprendizaje mediante autoformación a través de recursos educativos digitales alojados en un entorno virtual de aprendizaje, eligieron las opciones de frecuente y muy frecuente, equivalente al 52% y 30% respectivamente. De esto se deduce que les resulta atractivo y genera motivación el hecho de poder acceder a diversas actividades académicas alojadas en un aula virtual, con lo cual se evidencia que existe una buena acogida para desarrollar procesos de enseñanza – aprendizaje mediados por la tecnología. Así mismo, es evidente que su interés por forjar un aprendizaje ubicuo incrementa cuando se acoplan espacios de formación a los que pueden acceder haciendo uso del internet y de los diferentes dispositivos con los que se encuentran familiarizados.

Tabla No. 24. Desearía tener a disposición recursos didácticos digitales que apoyen el proceso de retroalimentación académica en Lengua y Literatura, gestionados en un aula virtual.

Alternativa	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Nunca	0	0%
Casi nunca	0	0%
Indiferente	3	5%
Frecuente	21	38%
Muy frecuente	32	57%
Total	56	100 %

Elaborado por: Autor

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes

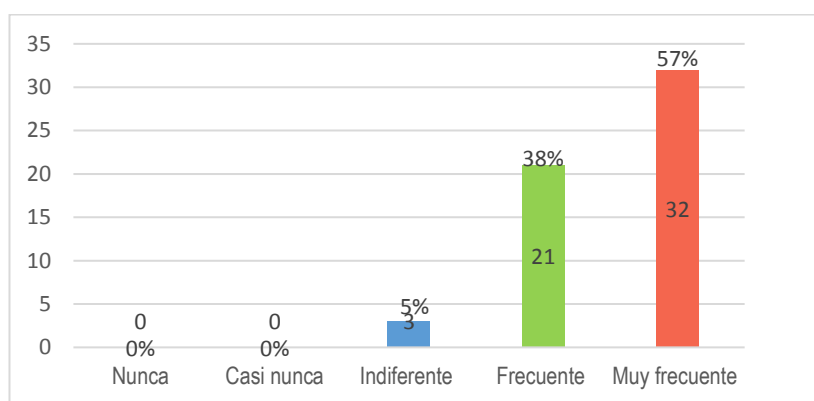


Gráfico No. 22. Desearía tener a disposición recursos didácticos digitales que apoyen el proceso de retroalimentación académica en Lengua y Literatura, gestionados en un aula virtual.

Elaborado por: Autor

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes

De acuerdo a los resultados expuestos se puede determinar que la mayoría de estudiantes eligieron la opción de muy frecuente y frecuente, equivalente al 57% y 38% respectivamente, al ser consultados sobre su interés para que se implemente un aula virtual que les permita acceder a recursos didácticos y actividades académicas digitales que apoyen el proceso de retroalimentación académica en Lengua y Literatura. Por lo tanto se deduce que es viable incorporar un entorno virtual de aprendizaje para llevar a cabo el proceso de retroalimentación académica, debido a que la motivación de los estudiantes es alta y con ello es posible incrementar el número de estudiantes que accedan al refuerzo académico y superen las dificultades de aprendizaje, a la vez que se promueve el desarrollo del pensamiento crítico y la capacidad de aprender a aprender en la ubicuidad.

CAPÍTULO III

PROPUESTA

Título

Diseño de un aula virtual con las especificaciones del modelo ADDIE para la retroalimentación académica en la asignatura de Lengua y Literatura para estudiantes del Tercer Año de Bachillerato.

Datos informativos

Nombre de la institución: Unidad Educativa Particular Amazonas

Ubicación: Lago Agrio – Avenida Circunvalación y Montecristi

Provincia: Sucumbíos

Los beneficiarios: Estudiantes del Tercer Año de Bachillerato de la Unidad Educativa Particular Amazonas.

Objetivos

Objetivo general

Diseñar un aula virtual basado en el modelo instruccional ADDIE para la retroalimentación académica de la asignatura de Lengua y Literatura para el Tercer Año de Bachillerato General Unificado.

Objetivo específicos

Evaluar las necesidades de los estudiantes para seleccionar las herramientas tecnológicas que respondan a sus intereses.

Elaborar contenidos y actividades académicas interactivas que permitan a los estudiantes superar las dificultades de aprendizaje mediante una retroalimentación constante por parte del docente.

Evaluar la implementación del aula virtual para determinar su eficacia en la retroalimentación académica.

Estructura de la propuesta

El aula virtual estará alojada en la plataforma Moodle, que se especializa en gestionar entornos virtuales de aprendizaje por las diversas características que brinda a los usuarios. Según Córdoba y Eras (2012) Moodle es la plataforma que mejor se adapta al campo educativo, debido a que permite una interacción fluida entre los actores del quehacer educativo, puesto que facilita un manejo adecuado de la información, intercambio de comunicación mediada por Tics, aplicación y experimentación de lo aprendido, evaluación dinámica y, lo más importante, seguridad.

Así mismo, el contenido de la retroalimentación académica a colocar en el aula virtual será elaborado siguiendo las fases del diseño instruccional de Análisis – Diseño – Desarrollo – Implementación – Evaluación (ADDIE), debido a que es el que mejor se acopla a los requerimientos de la propuesta de acuerdo a (Nevárez, 2018) permite realizar una planeación objetiva de lo que el estudiante necesita conocer, posibilitando la retroalimentación constante y evaluación objetiva, haciendo que el proceso de retroalimentación académica surta el efecto deseado.

Para captar la atención de los estudiantes se utilizará diferentes materiales de aprendizaje y actividades como videos, infografías, podcast, , actividades lúdicas de evaluación, entre otros; para ello se utilizarán herramientas de creación de contenido dinámico como: Genially, Nearpod, Quizizz, Kahoot, Educaplay, Edpuzzle ... las que nos permitirán desarrollar actividades que capten el interés de los estudiantes.

De igual manera, cada tema que se impartirá en la retroalimentación académica contará con tres fases claramente identificadas: ¿Qué aprenderás? ¿Qué sabes ya? y ¡Construyendo conocimiento! En las cuales el estudiante mediante la realización de las actividades propuestas puede ir fortaleciendo su conocimiento a medida que

avanza en la ejecución de las mismas. Se debe destacar que cada una de las actividades cuenta con rúbricas de evaluación, coevaluación y autoevaluación, para que la evaluación formativa sea constante e integral en todo el proceso. En las siguientes secciones se presenta a mayor detalle cada una de las etapas del diseño instruccional ADDIE que guiarán la construcción del aula virtual así como del contenido y actividades a incorporar, para ello se ha considerado lo propuesto por Williams et al. (2018).

Análisis

En esta etapa se responde al primer objetivo específico de la propuesta, de ahí que la población a quien va dirigida la creación del aula virtual como recurso para impartir la retroalimentación académica en la asignatura de Lengua y Literatura la constituyen 56 estudiantes del Tercer Año de Bachillerato de la Unidad Educativa Particular Amazonas, quienes oscilan en edades comprendidas entre los 16 y 17 años, por lo que se les considera como nativos digitales al estar familiarizados con el uso constante de la tecnología en su diario vivir, de ahí que cuentan con las destrezas y competencias necesarias para acceder y manipular diversos escenarios mediados por el internet.

El grupo de estudiantes, en base a las calificaciones obtenidas en los diferentes parciales, presenta un bajo rendimiento académico en la asignatura en mención, y debido a la crisis sanitaria que atraviesa el país únicamente los docentes se han limitado a dar las clases ordinarias mediante el uso de herramientas de videollamadas, dejando de lado la retroalimentación académica, lo cual ha generado que no se preste interés, de forma oportuna, a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes.

De ahí que para atender esta necesidad resulta viable la construcción de un aula virtual en donde se alojen diversas actividades y contenidos académicos que permitan a los estudiantes acceder a los mismos de manera online y gestionar su aprendizaje de manera activa, con el acompañamiento oportuno del docente que le brinde una retroalimentación integral y en base a los requerimientos de ritmos y estilos de aprendizaje propios de cada estudiante.

Para ello se ha de incorporar actividades interactivas, debido a que en la encuesta aplicada a los estudiantes, se pudo evidenciar su interés por acceder a contenido académico digital que incorpore este tipo de elementos; así mismo, la disponibilidad de dispositivos tecnológicos con la que cuentan los educandos y el acceso a internet constante, hacen posible la gestión de la retroalimentación académica desde los entornos virtuales de aprendizaje, que hasta ahora no se han explotado de forma correcta.

En este contexto, se ha planteado diseñar el aula virtual seleccionando la unidad temática Nro. 2 de los contenidos académicos propuestos para el Tercer Año de Bachillerato por el Ministerio de Educación en el Meso currículo para Lengua y Literatura del año 2016 y disgregada por la institución educativa en la Planificación Curricular Institucional.

Diseño

En esta etapa se da respuesta al segundo objetivo de la propuesta, por ello el enfoque didáctico seleccionado para sustentar la presente propuesta está amparado en el constructivismo y el conectivismo, debido a que promueven el desarrollo del pensamiento crítico, aprendizaje ubicuo, aprendizaje reflexivo, además de dar el rol protagónico al estudiante en la construcción del conocimiento. Así mismo, en relación a lo propuesto por Clark (como se citó en Williams et al. 2018) se promoverá una arquitectura de diseño de descubrimiento guiado y exploratorio, puesto que se gestionan en el aula virtual una variedad de recursos que le permitan al estudiante adquirir el conocimiento al realizar las actividades, así como buscar mayor información en la internet para ampliar su aprendizaje.

Objetivos de la unidad

Analizar las características del Vanguardismo, exponentes, obras destacadas y su influencia en el plano latinoamericano y nacional.

Evaluar el aporte del Realismo Social como movimiento literario en la denuncia de las problemáticas del Ecuador del siglo XX.

Crear producciones literarias escritas u orales que reflejen las características de los movimientos literarios estudiados acorde a la actualidad.

Contenidos

Tabla No. 25. Contenidos de la unidad temática

Unidad N° 2: Literatura de los siglos XIX - XX					
Contenidos	Método	Actividades	Recursos tecnológicos	Indicador de desempeño	Evaluación
La narración	<p>Aprendizaje colaborativo.</p> <p>Aprendizaje guiado</p> <p>Aprendizaje visual y auditivo.</p> <p>Aprendizaje Basado en Problemas.</p> <p>Aprendizaje ubicuo</p>	<p>¿Qué aprenderás ? Valorar el contenido implícito de un texto oral a partir del análisis connotativo del discurso.</p> <p>¿Qué sabes ya? Evaluación diagnóstica</p> <p>¡Construyendo conocimiento! Infiere. Interacción argumentativa. Pasos para hablar en público. Actividad en clase Trabajo autónomo</p>	<p>Genially</p> <p>Quizizz</p> <p>Podcast</p> <p>Educaplay</p> <p>Edpuzzle</p> <p>Foros</p> <p>Infografías</p>	<p>Analizar los significados connotativos del discurso, seleccionando críticamente los recursos del discurso oral y evaluando su impacto en la audiencia para valorar el contenido implícito de un texto oral.</p>	<p>Encuesta de percepción.</p> <p>Autoevaluación con rúbrica de participación.</p> <p>Coevaluación con rúbrica para foros.</p>
Vanguardismo		<p>¿Qué aprenderás ? Reconocer los principales movimientos vanguardistas y establecer sus aportes en los procesos de reconocimiento y visibilización de la heterogeneidad cultural.</p> <p>¿Qué sabes ya? Evaluación diagnóstica</p> <p>¡Construyendo conocimiento! Infiere Contexto histórico Vanguardias artísticas Escritores vanguardistas Actividad en clase Trabajo autónomo</p>	<p>Genially</p> <p>Quizizz</p> <p>Podcast</p> <p>Educaplay</p> <p>Edpuzzle</p> <p>Foros</p> <p>Infografías</p>	<p>Diferenciar las características de cada movimiento vanguardista y reconocer las obras artísticas que pertenecen a cada uno de ellos.</p>	<p>Encuesta de percepción.</p> <p>Autoevaluación con rúbrica de participación.</p> <p>Coevaluación con rúbrica para foros.</p> <p>Evaluación con rúbrica para ensayos.</p>
Escritores Latinoamericanos		<p>¿Qué aprenderás ? Reconocer a los autores más</p>	<p>Genially</p> <p>Quizizz</p> <p>Podcast</p>	<p>Recrea textos literarios leídos desde la experiencia</p>	<p>Encuesta de percepción.</p>

		<p>representativos del vanguardismo y analizar sus obras más relevantes.</p> <p>¿Qué sabes ya? Evaluación diagnóstica</p> <p>¡Construyendo conocimiento! Infiere Autores latinoamericanos Obras relevantes Contexto histórico Actividad en clase Trabajo autónomo</p>	<p>Educaplay Edpuzzle Foros Infografías</p>	<p>personal, adaptando diversos recursos literarios; experimenta con diversas estructuras literarias, lingüísticas, visuales y sonoras en la composición de textos.</p>	<p>Autoevaluación con rúbrica de participación.</p> <p>Coevaluación con rúbrica para foros.</p> <p>Evaluación con rúbrica para creación de contenido digital.</p>
La novela en Ecuador		<p>¿Qué aprenderás ? Analizar el origen de la novela en el Ecuador con sus precursores y obras relevantes.</p> <p>¿Qué sabes ya? Evaluación diagnóstica</p> <p>¡Construyendo conocimiento! Infiere Comprensión de textos Origen del Relato Autores ecuatorianos Obras Actividad en clase Trabajo autónomo</p>	<p>Genially Quizizz Podcast Educaplay Edpuzzle Foros Infografías</p>	<p>Recrea textos literarios leídos desde la experiencia personal, adaptando diversos recursos literarios en la composición de fragmentos novelísticos.</p>	<p>Encuesta de percepción.</p> <p>Autoevaluación con rúbrica de participación.</p> <p>Coevaluación con rúbrica para foros.</p> <p>Coevaluación con rúbrica para mapas mentales.</p> <p>Evaluación con rúbrica para creación de contenido digital.</p>
Realismo Social		<p>¿Qué aprenderás ? Analizar el origen del Realismo Social en el Ecuador, así como los principales exponentes y sus obras.</p> <p>¿Qué sabes ya? Evaluación diagnóstica</p> <p>¡Construyendo conocimiento! Infiere Lecturas Realismo Social Contexto Autores</p>	<p>Genially Quizizz Podcast Educaplay Edpuzzle Foros Infografías</p>	<p>Recrea textos literarios leídos desde la experiencia personal, adaptando diversos recursos literarios en la composición de fragmentos de obras pertenecientes al Realismo Social.</p>	<p>Encuesta de percepción.</p> <p>Autoevaluación con rúbrica de participación.</p> <p>Coevaluación con rúbrica para foros.</p> <p>Coevaluación con rúbrica para mapas mentales.</p> <p>Evaluación con rúbrica para</p>

		Actividad en clase Trabajo autónomo			creación de contenido digital.
Literatura indigenista		<p>¿Qué aprenderás ? Analizar el origen de la Literatura Indigenista en el Ecuador, así como los principales exponentes y sus obras.</p> <p>¿Qué sabes ya? Evaluación diagnóstica</p> <p>¡Construyendo conocimiento! Infiere Lecturas Autores Obras Actividad en clase Trabajo autónomo</p>	Genially Quizizz Podcast Educaplay Edpuzzle Foros Infografías	Reconoce el contexto en el cual surge la Literatura Indigenista en el país y la crítica social a través de sus obras.	<p>Encuesta de percepción.</p> <p>Autoevaluación con rúbrica de participación.</p> <p>Coevaluación con rúbrica para ensayos.</p> <p>Coevaluación con rúbrica para mapas mentales.</p> <p>Evaluación con rúbrica para creación de contenido digital.</p>

Elaborado por: Manuel Castillo
Fuente: Autor

Rúbricas de autoevaluación, coevaluación y evaluación

Tabla No. 26. Rúbrica para ensayos

CRITERIOS	DESEMPEÑO			
	EXCELENTE 2.5	BUENO 2	REGULAR 1.5	DEFICIENTE 1
Tema	Presenta el tema de forma clara.	El tema se entiende pero falta claridad.	Parcialmente se entiende el tema.	No es clara la presentación del tema.
Exposición de los hechos	Explica los hechos fundamentales de forma coherente.	Parcialmente explica los hechos.	Se presentan los hechos de forma desordenada.	Los hechos no concuerdan con el tema.
Argumentación	Presenta argumentos sólidos.	Mayormente los argumentos son sólidos.	Los argumentos aportan poco al tema.	Los argumentos no son coherentes.
Normas APA	Cita de acuerdo al formato APA.	La mayor parte de citas cumplen con el Formato APA.	Rara vez se cumple con el formato APA.	Coloca las citas de forma incorrecta.

Elaborado por: Manuel Castillo
Fuente: Autor

Tabla No. 27. Rúbrica para foros

CRITERIOS	DESEMPEÑO			
	EXCELENTE 2	BUENO 1.5	REGULAR 1	DEFICIENTE 0
Participación	Participa oportunamente en el foro, con al menos tres interacciones.	Participa oportunamente en el foro, con al menos dos interacciones.	Participa oportunamente en el foro, con al menos una interacción.	No participa en el foro.
Importancia del tema y nuevas ideas	Sus participaciones se sustentan con argumentos sólidos que justifican las ideas propuestas.	Sus participaciones se sustentan con argumentos que en mayor medida justifican las ideas propuestas.	Sus participaciones no se sustentan en argumentos que respalden las ideas expuestas.	No aporta con ideas nuevas que estén sustentadas con argumentos sólidos.
Calidad de las intervenciones	Exposición clara, concisa y respetuosa de los temas.	Conoce superficialmente los temas, y los expone de manera parcializada.	Las interacciones son poco claras, concisas y respetuosas.	No hay una exposición clara coherente con el tema.
Interacción con los compañeros y el tutor	Establece un diálogo con el tutor y los compañeros debatiendo y defendiendo ideas y construyendo nuevos aportes en conjunto.	Establece un diálogo con los compañeros y el tutor, aporta en la construcción de nuevas ideas.	No logra establecer de forma acertada un diálogo con los compañeros y el tutor, el aporte en la construcción de nuevas ideas es poco.	No establece un diálogo con los compañeros y el tutor.
Originalidad de la participación	Sustenta su intervención con frases originales o parafraseadas de autores reconocidos.	Sustenta su intervención con frases citadas de autores reconocidos.	En su mayoría las frases son parafraseadas o citadas de fuentes poco confiables.	No cita de forma correcta las ideas parafraseadas de otros autores.

Elaborado por: Manuel Castillo
Fuente: Autor

Tabla No. 28. Rúbrica para mapas mentales

CRITERIOS	DESEMPEÑO			
	EXCELENTE 2.5	BUENO 2	REGULAR 1.5	DEFICIENTE 1
Conceptos	Contiene el tema central y todas las ideas primarias y secundarias relevantes.	Contiene el tema central, la mayoría de las ideas primarias y secundarias relevantes.	Contiene el tema central, la mayoría de las ideas primarias y secundarias y solamente algunas secundarias.	Faltan ideas primarias y secundarias.

Niveles de jerarquización	El mapa mental está ordenado de una manera jerarquizada, significativa y fácil de leer.	El mapa mental está ordenado de una manera jerarquizada, significativa.	El mapa mental está ordenado.	El organizador gráfico no se encuentra ordenado.
Relaciones	Identifica todas las ideas primarias y secundarias importantes y establece de manera correcta las relaciones entre estas.	Identifica todas las ideas primarias y secundarias importantes, pero realiza algunas relaciones entre éstas de manera incorrecta.	Establece muchas relaciones entre las ideas primarias y secundarias de manera incorrecta.	No existe relación entre las ideas principales y secundarias.
Representación no lingüística	El mapa mental sigue una secuencia gráfica ordenada y de fácil comprensión.	EL mapa mental presenta una secuencia gráfica en su mayoría ordenada.	Presenta una secuencia gráfica con poco orden.	No hay orden en la secuencia gráfica del mapa mental.

Elaborado por: Manuel Castillo
Fuente: Autor

Tabla No. 29. Rúbrica de actividades digitales

CRITERIOS	DESEMPEÑO			
	EXCELENTE 2.5	BUENO 2	REGULAR 1.5	DEFICIENTE 1
Título	Es sugerente y creativo y plasma muy bien el tema que se presenta.	Es sugerente y plasma bien el tema que se presenta.	Se entiende pero no es sugerente.	No es sugerente y carece de creatividad.
Organización visual	Es atractivo y original, la información está ordenada y distribuida de forma correcta y tiene elementos multimedia.	Cumple con su objetivo, es un producto adecuado. Recursos multimedia idóneos pero la información carece de orden.	El contenido no es atractivo, hay pocos recursos multimediales, información desordenada.	El contenido no es atractivo, no hay recursos multimediales que apoyen la comprensión del tema, la información está desordenada.
Recursos incorporados	Son llamativos y accesibles, aportan información imprescindible y complementaria sobre el tema.	Son llamativos y accesibles, aportan información imprescindible.	Son llamativos y accesibles, aportan información complementaria sobre el tema.	Los recursos incorporados no aportan al tema propuesto.
Manejo de herramienta digital	Explora diferentes posibilidades de la herramienta. Utiliza elementos que posee y los combina entre sí	Explora diferentes posibilidades de la herramienta. Utiliza en su gran mayoría los elementos que	Se evidencia inseguridad en el uso de la herramienta, no se utilizan sus	No ha explorado las posibilidades de la herramienta, por ello, el contenido creado no se ajusta a los

para elaborar un contenido óptimo. posee para elaborar un contenido óptimo. para elementos de requerimientos establecidos. forma adecuada.

Elaborado por: Manuel Castillo
Fuente: Autor

Tabla No. 30. Rúbrica de participación

CRITERIOS	DESEMPEÑO			
	EXCELENTE 2.5	BUENO 2	REGULAR 1.5	DEFICIENTE 1
Participación	Nunca contribuye a las conversaciones y explicaciones, aportando información relevante.	Rara vez contribuye a las conversaciones y explicaciones, aportando información relevante.	En la mayoría de veces contribuye a las conversaciones y explicaciones, aportando información relevante.	Siempre contribuye a las conversaciones y explicaciones, aportando información relevante.
Interés	Nunca demuestra interés/ entusiasmo por las explicaciones y temas tratados en la retroalimentación.	Rara vez demuestra interés/ entusiasmo por las explicaciones y temas tratados en la retroalimentación.	La mayoría de veces demuestra interés/ entusiasmo por las explicaciones y temas tratados en la retroalimentación.	Siempre demuestra interés/ entusiasmo por las explicaciones y temas tratados en la retroalimentación.
Realización de las actividades	Nunca sigue las instrucciones y no realiza las actividades planteadas de manera eficaz.	Rara vez sigue las instrucciones y realiza las actividades planteadas de manera eficaz.	Generalmente sigue las instrucciones y realiza las actividades planteadas de manera eficaz.	Siempre sigue las instrucciones y realiza las actividades planteadas de manera eficaz.
Interacción	La interacción no es adecuada y no muestra respeto a las opiniones o preguntas que se generan en la clase, ya sean de parte del docente o los compañeros.	Rara vez interactúa de forma respetuosa y se muestra atento a las opiniones o preguntas que se generan en la clase, ya sean de parte del docente o los compañeros.	Generalmente interactúa de forma respetuosa y se muestra atento a las opiniones o preguntas que se generan en la clase, ya sean de parte del docente o los compañeros.	Interactúa de forma respetuosa y se muestra atento a las opiniones o preguntas que se generan en la clase, ya sean de parte del docente o los compañeros.
Puntualidad	No cumple con las actividades y tareas de retroalimentación académica en los tiempos establecidos.	Rara vez cumple con las actividades y tareas de retroalimentación académica en los tiempos establecidos.	En la mayoría de veces cumple con las actividades y tareas de retroalimentación académica en los tiempos establecidos.	Cumple con las actividades y tareas de retroalimentación académica en los tiempos establecidos.
Logro de objetivos	El estudiante no alcanzó los objetivos de aprendizaje propuestos y mantiene las dificultades de aprendizaje.	Parcialmente el estudiante alcanzó los objetivos de aprendizaje propuestos superando las dificultades de aprendizaje.	En su gran mayoría el estudiante alcanzó los objetivos de aprendizaje propuestos superando las dificultades de aprendizaje.	Se evidencia que el estudiante alcanzó los objetivos de aprendizaje propuestos superando las dificultades de aprendizaje.

Elaborado por: Manuel Castillo
Fuente: Autor

Desarrollo

Esta etapa complementa a la etapa anterior, dando respuesta al objetivo específico dos de la propuesta; de ahí que, para implementar el aula virtual bajo las directrices del diseño instruccional ADDIE se seleccionó como plataforma para alojar los contenidos a MOODLE, por sus ventajas para gestionar grandes contenidos de aprendizaje y adaptarse a las necesidades de estudiantes y docentes; además es libre y tiene una gran versatilidad a la hora de crear bloques o secciones para gestionar una sistematización adecuada de los contenidos y actividades de aprendizaje que se incorporan en un diseño instruccional. Así mismo, se acopla de manera adecuada para impartir la retroalimentación académica debido a que permite incorporar diversos contenidos interactivos, ya sean gestionados desde su propio sitio o embebidos de sitios o herramientas externas.

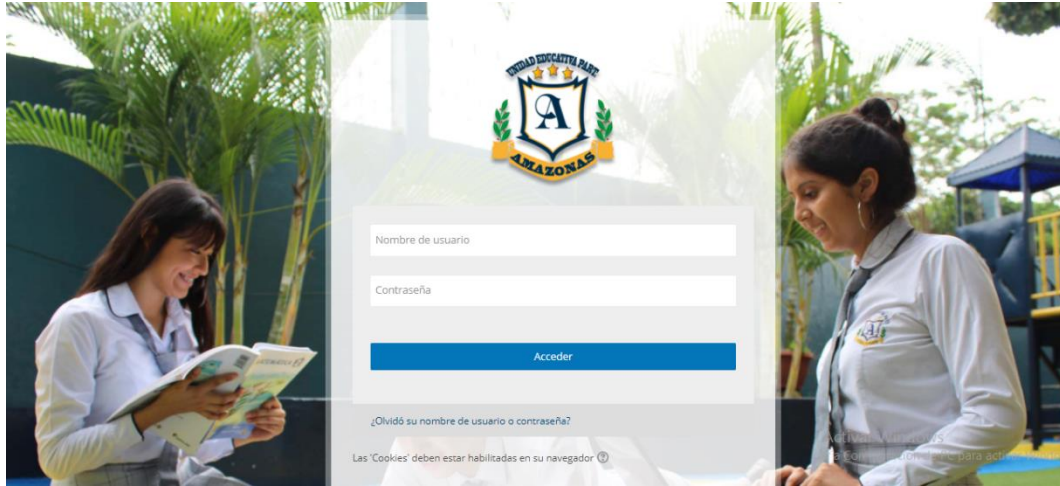
Entre las ventajas de la plataforma se encuentran las siguientes: estabilidad, su interfaz es robusta y no genera errores al momento de configurarla como un entorno virtual de aprendizaje; intuitiva, la gran mayoría de usuarios pueden utilizarla debido a su sencilla interfaz de acceso y navegación; flexible, al ser de código abierto otorga la posibilidad que cada usuario la administre en base a los requerimientos particulares que presente; escalable, funcional para grupos reducidos de usuarios como para grandes cantidades de personas; ubicua, permite el acceso desde cualquier dispositivo que cuente con internet y funciona con todos los sistemas operativos; segura, ofrece un gran nivel de seguridad para los usuarios; compatibilidad, permite la instalación de plugins.

En este contexto el aula virtual para impartir la retroalimentación académica en Lengua y Literatura se la ha denominado Comunidad de Aprendizaje Virtual “CAVI” ha sido diseñada considerando la arquitectura de diseño de aprendizaje guiado y de exploración propuesto por Clark (como se citó en Williams et al. 2018) con la finalidad que resulte atractiva y de fácil navegación para los estudiantes.

Para el acceso al aula virtual CAVI el estudiante debe colocar sus datos de identificación, usuario y contraseña, que han sido proporcionados con anterioridad. En este primer encuentro con el aula se lo ha realizado visualmente agradable,

respetando las reglas de composición a fin de generar una impresión significativa en los estudiantes.

Imagen No. 1. Pantalla sección de ingreso al aula virtual CAVI



Elaborado por: Autor
Fuente: Aula virtual CAVI

Al acceder al aula virtual CAVI se encontrará con una interfaz que presenta siete secciones, la primera de información general y las siguientes correspondientes a cada uno de los parciales de estudio que se abordan a lo largo del año lectivo.

Imagen No. 2. Pantalla vista general al ingresar al aula virtual CAVI



Elaborado por: Autor
Fuente: Aula virtual CAVI

Sección de información general

En la sección de información general se ha consignado las indicaciones respectivas sobre el uso y los diferentes contenidos y actividades que encontrará en cada sección, para ello se ha hecho uso de Genially para que el contenido de la presentación sea dinámico. Así mismo, se podrá encontrar un video de bienvenida para los estudiantes, como el respectivo registro de asistencia que permitirá llevar un control de la participación de los estudiantes en las jornadas de retroalimentación académica.

Imagen No. 3. Pantalla sección de información general

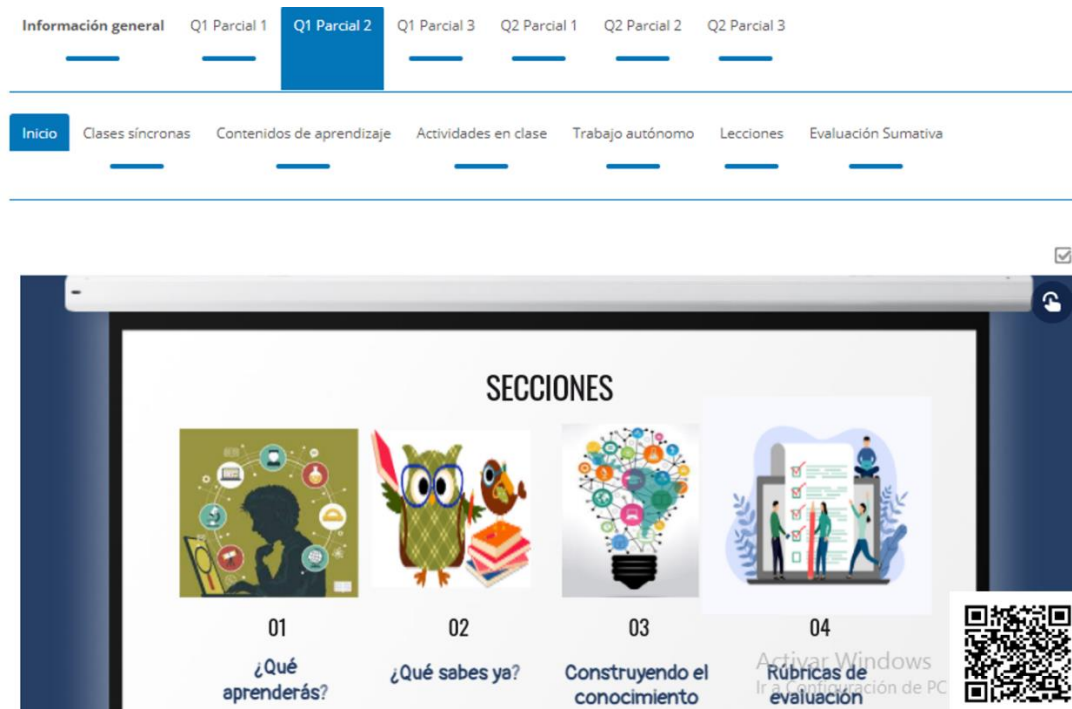


Elaborado por: Autor
Fuente: Aula virtual CAVI

Sección segundo parcial

Al ingresar a la sección correspondiente al segundo parcial, que es donde se implementaron las actividades de retroalimentación, se visualizan las sub secciones de inicio, clases síncronas, contenidos de aprendizaje, trabajo autónomo y evaluación. En la sección de inicio se consignó una presentación interactiva para que el estudiante conozca cómo se distribuyen las actividades y diferentes contenidos, además de explicarle la manera en que se llevará a cabo la retroalimentación.

Imagen No. 4. Pantalla parcial 2 - sub sección de inicio



Elaborado por: Autor
Fuente: Aula virtual CAVI

Subsección clases síncronas

Desde la sub sección de clases síncronas el estudiante puede acceder a las clases en vivo que se impartirán en la retroalimentación académica, con esto se busca que los estudiantes accedan desde el lugar en el que se encuentren debido a que uno de los factores porque no asisten a la retroalimentación es la dificultad para movilizarse; así mismo puede encontrar un apartado donde se consigan todas las grabaciones de la retroalimentación académica, de esta manera se pretende que el estudiante tenga acceso a la retroalimentación de manera constante, si por algún inconveniente no asiste a la clase en vivo puede acceder a la grabación y realizar las actividades propuestas en el espacio que tenga disponible; de igual manera se ha colocado un chat para despejar inquietudes, canal donde el estudiante puede realizar cualquier interrogante y ser resuelta ya sea por el docente o compañeros de la clase.

Imagen No. 5. Pantalla parcial 2 - sub de clases síncronas

Inicio **Clases síncronas** Contenidos de aprendizaje Actividades en clase Trabajo autónomo Lecciones Evaluación Sumativa

Clases Síncronas

CLASES EN VIVO LENGUA Y LITERATURA

Estimados estudiantes en el presente link podrán acceder a la **retroalimentación académica en vivo** en la asignatura de Lengua y Literatura.
Bienvenidos.

Estimados estudiantes en el presente espacio pueden acceder a las **clases grabadas en el desarrollo de la asignatura de Lengua y Literatura**, así como a las clases que se desarrollan durante la **retroalimentación académica**, las mismas ayudarán a despejar sus inquietudes respecto a la materia.
Éxitos

CHAT PARA DESPEJAR INQUIETUDES

Estimados estudiantes en el presente espacio **pueden dejar y despejar sus inquietudes** que tengan referente al desarrollo de las actividades o cualquier situación inherente a la asignatura de Lengua y Literatura.

Activar Windows
Ir a Configuración de PC para activar W10

Elaborado por: Autor
Fuente: Aula virtual CAVI

Subsección contenidos de aprendizaje

En la sub sección de contenidos de aprendizaje el estudiante encontrará los temas de retroalimentación que se han propuesto para la unidad correspondiente, los mismos se presentan de forma interactiva a través de Genially. Desde el índice puede navegar a las diferentes actividades, las mismas que guardan una secuencia de anticipación, construcción y consolidación, que se ven reflejadas en las opciones que se detallan a continuación:

¿Qué aprenderás?

En este espacio el estudiante puede conocer el objetivo de aprendizaje del tema que se va a retroalimentar, como el indicador de desempeño al que va a llegar una vez que realice todas las actividades planteadas. Es importante presentar esta información al estudiante para que conozca hacia donde van a ir canalizados los esfuerzos en el proceso de adquisición del conocimiento.

Imagen No. 6. Pantalla parcial 2 - ¿Qué aprenderás?

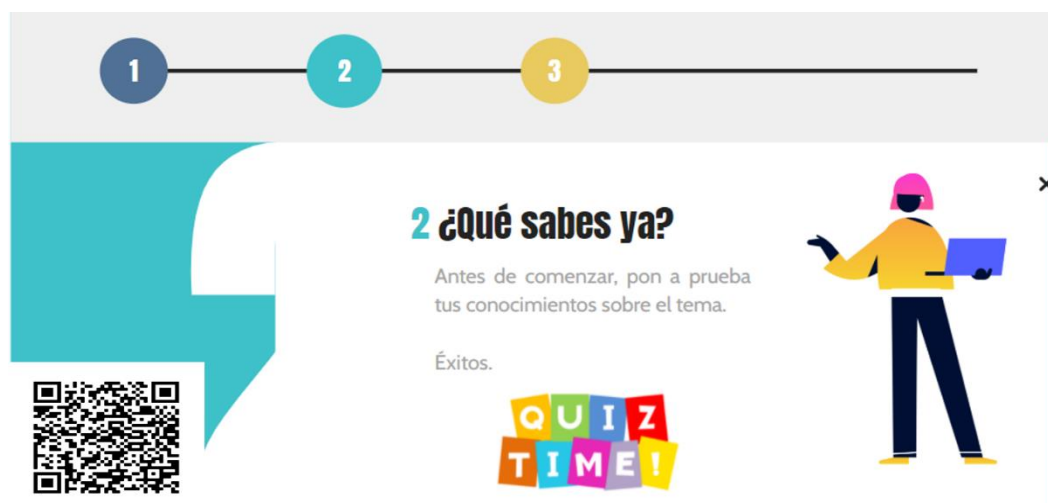


Elaborado por: Autor
Fuente: Aula virtual CAVI

¿Qué sabes ya?

En este espacio se aplica una evaluación diagnóstica sobre el tema que se va a desarrollar, con la finalidad de determinar qué conocimientos tienen los estudiantes y en cuales presentan dificultades de aprendizaje, para en base a ello poder acompañar de mejor manera el proceso de retroalimentación. La herramienta que se utilizó para esta tarea es “Quizizz” por las ventajas que presenta para gestionar evaluaciones en cuanto al dinamismo y la retroalimentación inmediata que recibe el estudiante luego de concluir la prueba.

Imagen No. 7. Pantalla parcial 2 - ¿Qué sabes ya?

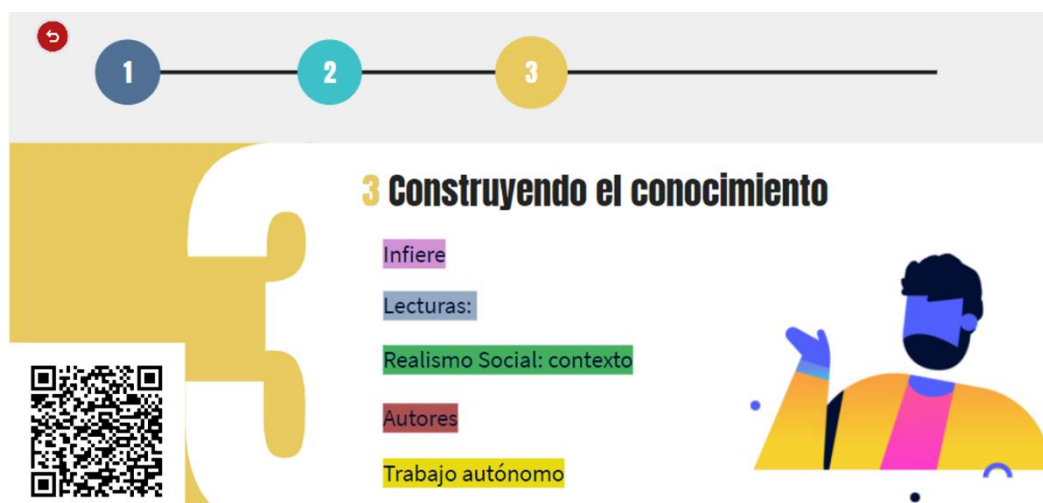


Elaborado por: Autor
Fuente: Aula virtual CAVI

¡Construyendo el conocimiento!

Luego que los estudiantes han realizado la evaluación diagnóstica, se acoplan diversas actividades con la finalidad que puedan fortalecer su conocimiento a medida que van revisando los contenidos y tareas propuestas. Se inicia con la temática de infiere, dónde se plantean una serie de interrogantes de reflexión que permiten activar los conocimientos previos de los estudiantes, y que son discutidas mediante plenaria con toda la clase.

Imagen No. 8. Pantalla parcial 2 - ¿Construyendo conocimiento?



Elaborado por: Autor
Fuente: Aula virtual CAVI

Seguidamente se encuentran las actividades en clase, en donde se presenta el contenido académico que se va a retroalimentar, conjuntamente con una serie de actividades interactivas; la finalidad radica en que el estudiante pueda ir desarrollando una evaluación formativa integral a medida que avanza en la revisión de los contenidos. Para ello se han utilizado las siguientes herramientas digitales que nos permiten gestionar actividades de evaluación formativa de manera dinámica:

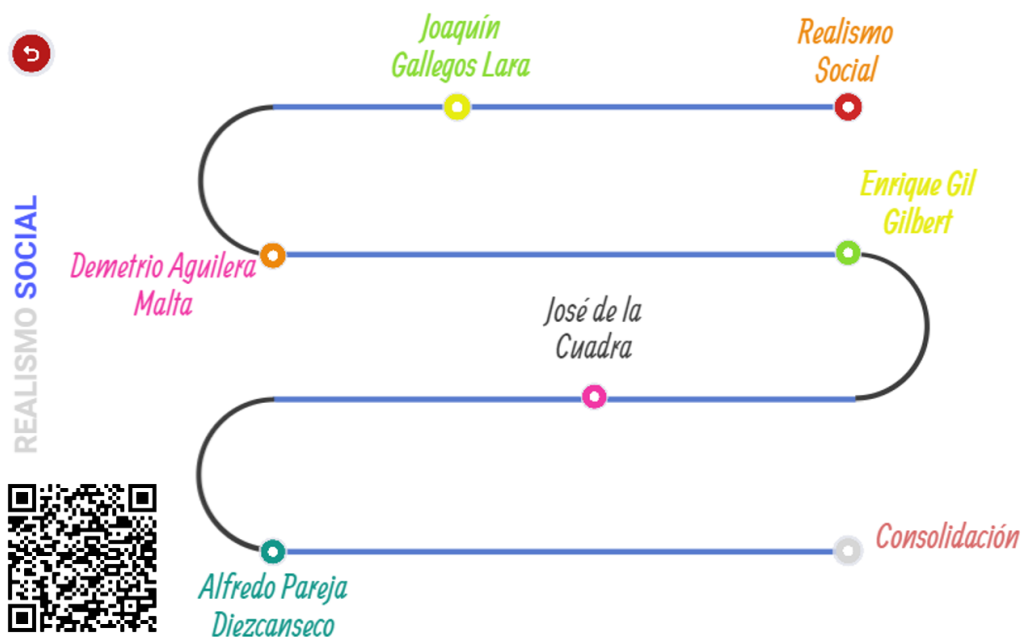
Quiziz: Es un recurso educativo que permite gestionar evaluaciones de contenido tipo cuestionario de una manera interactiva, para la retroalimentación académica se ajusta de manera oportuna puesto que luego que los estudiantes revisan los contenidos al realizar un quiziz consolidan el aprendizaje o a su vez pueden

determinar en qué aspectos están fallando para retomarlos antes de continuar con el siguiente tema.

Educaplay: Es una herramienta que permite generar diversas actividades interactivas, por ello, se la incorporó a la retroalimentación académica mediante la generación de sopas de letras, crucigramas, relación de gráficos, textos por completar, entre otros, para que de esta manera los estudiantes puedan revisar un tema y poner en práctica lo aprendido de una forma creativa que despierte su interés por acceder a ese tipo de contenidos.

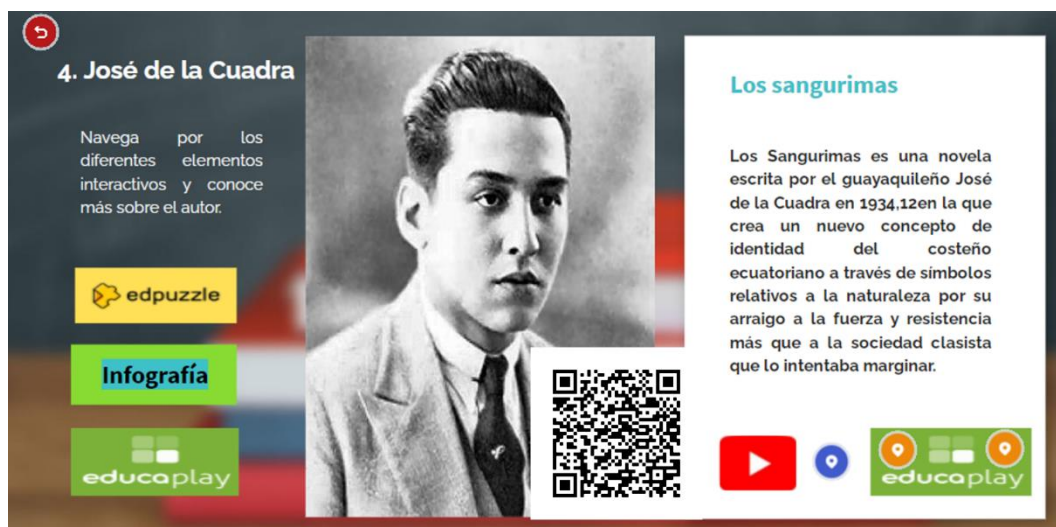
Edpuzzle: Es una herramienta digital que permite construir videos interactivos, debido a que otorga la posibilidad de incorporar interrogantes de diversos tipos en la reproducción del contenido audiovisual; en tal razón, se ajusta a la retroalimentación puesto que el contenido audiovisual que se incorpore podrá ser analizado de mejor manera por los estudiantes promoviendo una participación activa.

Imagen No. 9. Pantalla parcial 2 – Distribución de la actividad en clase



Elaborado por: Autor
Fuente: Aula virtual CAVI

Imagen No. 10. Pantalla parcial 2 – Actividad interactivas para clase



Elaborado por: Autor
Fuente: Aula virtual CAVI

Una vez que el estudiante revise el contenido propuesto y culmine con las actividades interactivas, se le propone que realice una actividad final que articula los contenidos revisados e involucra el pensamiento crítico, la misma se plasma a través de una interrogante que debe ser respondida en un foro o tarea, para dar paso a una actividad de aprendizaje colaborativo.

Además se cuenta con un apartado de trabajo autónomo, en la que el estudiante debe revisar el material propuesto y ejecutar una actividad en base a lo desarrollado en el tema, el objetivo promover sus habilidades y destrezas individuales en la elaboración de un producto que evidencie su conocimiento.

De ahí que cada trabajo que realicen los estudiantes será evaluado en base a las rúbricas detalladas en el acápite de diseño; por ello han sido incorporadas en el aula virtual de tal manera que permitan gestionar una autoevaluación, coevaluación entre pares y evaluación por parte del docente de manera paulatina, con la finalidad de entregar información constante al estudiantes sobre su desarrollo académico, y que así pueda transformar las debilidades en fortalezas con la guía del docente y compañeros de clase.

Subsección de actividad en clase

Este espacio se ha destinado para que el estudiante consigne las actividades que debe realizar durante el desarrollo de la retroalimentación, para el efecto se han propuesto foros, actividades de trabajo colaborativo, creación de contenido gráfico digital, entre otros. De igual manera las actividades se presentan de forma interactiva para captar el interés y aumentar su grado de participación.

Imagen No. 11. Pantalla actividad interactivas para clase




Elaborado por: Autor
Fuente: Aula virtual CAVI

Subsección de trabajo autónomo

En este espacio se han consignado los diferentes trabajos autónomos que debe realizar el estudiante para consolidar su aprendizaje para consolidar su proceso de aprendizaje, los mismo se presentan de manera interactiva y cuentan con la respectiva rúbrica de evaluación, coevaluación y autoevaluación, de tal forma que de manera constante reciba información de su nivel de desempeño.

Imagen No. 12. Parcial 2 – Trabajo autónomo



The banner features the text "Trabajo Autónomo" in a stylized font, a QR code on the right, and the logo of the Universidad de Cuenca on the left. Below the banner is a screenshot of a digital interface titled "TAREAS" (Tasks). The interface displays six task cards: TAREA 1 (Narración), TAREA 2 (Vanguardismo), TAREA 3 (Escritores Latinoamericanos), TAREA 4 (La novela en el Ecuador), TAREA 5, and Tarea 6 (Activar Windows). Below the screenshot, the details for the first four tasks are listed:

- TAREA 1: Narración**
Estimado estudiante, en este espacio puedes adjuntar **el link de tu narración**.
Éxitos.
- TAREA 2: Vanguardismo**
Estimado estudiante, en este espacio puedes adjuntar **el análisis del poema**.
Éxitos.
- TAREA 3: Escritores Latinoamericanos**
Estimado estudiante, en este espacio puedes adjuntar **el poema realizado**.
Éxitos.
- TAREA 4: La novela en el Ecuador**
Estimado estudiante, en este espacio puede **adjuntar el ensayo requerido**.
Éxitos.

Elaborado por: Autor
Fuente: Aula virtual CAVI

Subsección de evaluación

Con la finalidad de ofrecer una retroalimentación constante al estudiante en su proceso de formación se ha propuesto esta sub sección, en donde al finalizar cada tema de estudio debe realizar un proceso de autoevaluación, coevaluación mediante rúbricas, de ahí con las rúbricas propuestas en la fase de desarrollo se le pretende dar las herramientas que le permitan reflexionar sobre sus niveles de logro en cada actividad propuesta.

Imagen No. 13. Pantalla parcial 2 – Evaluación



Elaborado por: Autor
Fuente: Aula virtual CAVI

Implementación

El aula virtual creada para la retroalimentación académica en la asignatura de Lengua y Literatura se implementó con los estudiantes del Tercer Año de Bachillerato de la Unidad Educativa Particular Amazonas, para ello se realizó una clase virtual mediante la plataforma Zoom en dónde se socializó las directrices de uso de la plataforma y se entregó los respectivos usuarios y contraseñas de acceso a la misma. Se detalló las diferentes secciones que cuenta el aula y la información que pueden encontrar en las sub secciones.



Gráfico N° 28. Código de acceso a la plataforma - Usuario: invitado – Clave: 0101cavi

Elaborado por: Autor

Fuente: Aula virtual CAVI

[LINK DE ACCESO](#)

Evaluación

En la presente etapa se da respuesta al tercer objetivo específico, por ello, la evaluación de la propuesta se la realizó mediante el método de valoración por pares especialistas (Revisar anexos 7 y 8) y por medio de la validación de aplicación práctica a los estudiantes, a través de la aplicación de una encuesta anónima con la finalidad de conocer la contribución del aula virtual en la mejora de la retroalimentación académica en Lengua y Literatura. Para ello se han tenido en cuenta al implementar la propuesta los siguientes resultados esperados:

Estudiantes que fortalecerán sus conocimientos mediante la retroalimentación académica integral que se impartirá en el aula virtual; estudiantes motivados que ejecutarán sus actividades académicas en el aula virtual con interés y de forma exitosa; desarrollo en los estudiantes de habilidades digitales, aprendizaje ubicuo y del pensamiento crítico para aprender a aprender de forma autónoma en base a material académico interactivo propuesto; desarrollo de una evaluación formativa constante orientada a fortalecer los conocimientos mediante la ejecución de trabajos prácticos creados para los estudiantes en base a sus necesidades de aprendizaje; incremento del porcentaje de estudiantes de Tercero BGU que alcanzan y dominan los aprendizajes requeridos en la asignatura de Lengua y Literatura, propiciando

procesos de enseñanza aprendizaje diferenciados y enfocados en sus requerimientos de estudio.

Tabla No. 31. Formulario para la encuesta luego de aplicar la propuesta

Nº	Pregunta	Total desacuerdo	En desacuerdo	Neutral	De acuerdo	Muy de acuerdo
1	La interactividad del aula virtual le permitió retroalimentar de manera exitosa los contenidos de la unidad 2 “Literatura de los siglos XIX y XX”.					
2	Los recursos y herramientas tecnológicas que se incorporaron al aula virtual le permitieron acceder a los contenidos y actividades de aprendizaje de manera adecuada.					
3	Los contenidos y actividades de aprendizaje propuestos en el aula virtual le ayudaron a superar las dificultades de aprendizaje.					
4	Las actividades académicas implementadas en el aula virtual (educaplay, edpuzzle, quizizz) resultaron interesantes de realizar.					
5	Considera que las secciones y contenidos del aula virtual tienen un diseño visual atractivo que incentiva a los estudiantes a participar en la retroalimentación académica.					

Elaborado por: Autor

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes

Análisis e interpretación de resultados

Tabla No. 32. La interactividad del aula virtual le permitió retroalimentar de manera exitosa los contenidos de la unidad 2 “Literatura de los siglos XIX y XX”.

Alternativa	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Total desacuerdo	0	0 %
En desacuerdo	0	0 %
Neutral	5	9 %
De acuerdo	7	12 %
Muy de acuerdo	44	79 %
Total	56	100 %

Elaborado por: Autor

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes

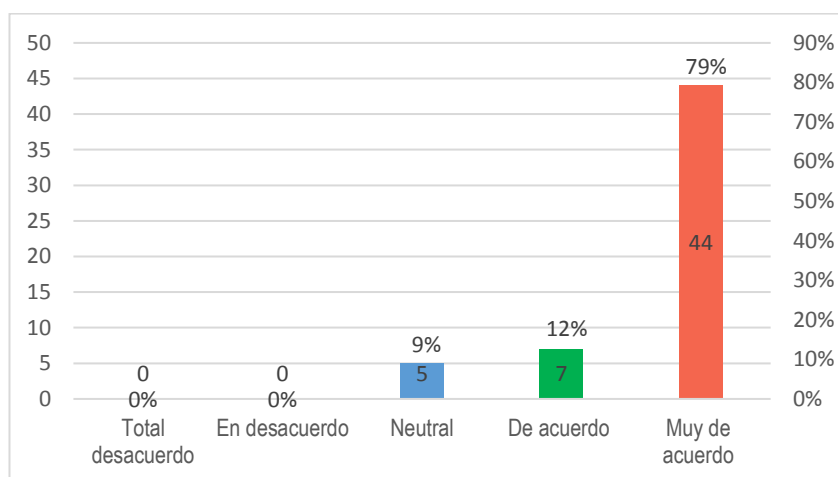


Gráfico No. 23. La interactividad del aula virtual le permitió retroalimentar de manera exitosa los contenidos de la unidad 2 “Literatura de los siglos XIX y XX”.

Elaborado por: Autor

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes

En base a los resultados obtenidos se puede determinar que la mayoría de estudiantes opta por las alternativas de acuerdo y muy de acuerdo, que corresponden al 13% y 79% respectivamente, con lo cual se evidencia que la interactividad del aula virtual es la adecuada, debido a que les permitió recibir una retroalimentación académica oportuna en la unidad de estudio propuesta, evidenciando que el aula creada cumple con el propósito por el cual fue creada.

Tabla No. 33. Los recursos y herramientas tecnológicas que se incorporaron al aula virtual le permitieron acceder a los contenidos y actividades de aprendizaje de manera adecuada.

Alternativa	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Total desacuerdo	0	0 %
En desacuerdo	0	0 %
Neutral	7	12 %
De acuerdo	16	29 %
Muy de acuerdo	33	59 %
Total	56	100 %

Elaborado por: Autor

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes

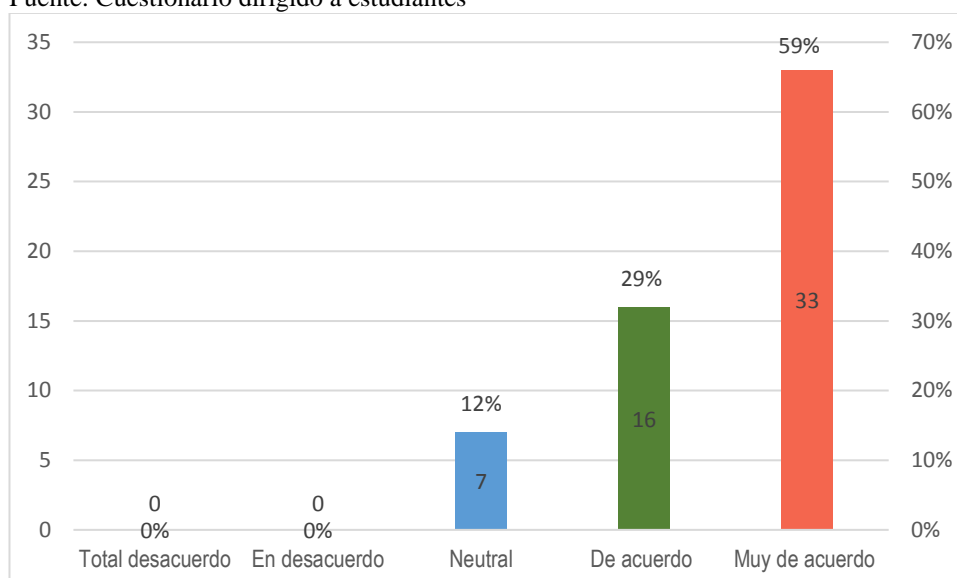


Gráfico No. 24. Los recursos y herramientas tecnológicas que se incorporaron al aula virtual le permitieron acceder a los contenidos y actividades de aprendizaje de manera adecuada.

Elaborado por: Autor

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes

De acuerdo a los datos presentados se puede colegir que la mayoría de estudiantes se inclinaron por las opciones más altas de la escala, con un 29% y 59% para de acuerdo y muy de acuerdo respectivamente, con lo cual se evidencia que los recursos y herramientas tecnológicas que se seleccionaron e incorporaron al aula virtual permiten una navegación de fácil acceso desde cualquier dispositivo, a la vez que los contenidos y actividades pueden ser visualizados y realizados de manera óptima.

Tabla No. 34. Los contenidos y actividades de aprendizaje propuestos en el aula virtual le ayudaron a superar las dificultades de aprendizaje.

Alternativa	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Total desacuerdo	0	0 %
En desacuerdo	0	0 %
Neutral	3	5 %
De acuerdo	18	32 %
Muy de acuerdo	35	63 %
Total	56	100 %

Elaborado por: Autor

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes

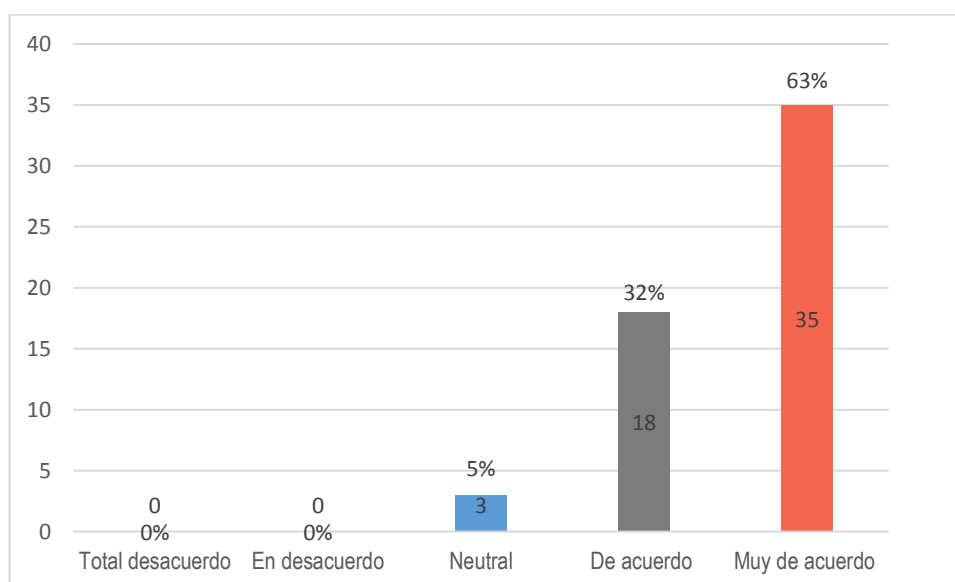


Gráfico No. 25. Los contenidos y actividades de aprendizaje propuestos en el aula virtual le ayudaron a superar las dificultades de aprendizaje.

Elaborado por: Autor

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes

Según los datos presentados, la mayoría de la muestra se inclina por las opciones de acuerdo y muy de acuerdo, con un 32% y 63% respectivamente, lo que permite deducir que los contenidos de aprendizaje y actividades de consolidación propuestas en el aula virtual generan interés en los estudiantes por realizarlas, debido a que captan su atención y les motivan a realizarlas, por su carácter interactivo; además de generar una retroalimentación inmediata que permite a los educandos revisar en qué aspecto están fallando para fortalecer su proceso de formación y con ello superar las dificultades de aprendizaje.

Tabla No. 35. Las actividades académicas implementadas en el aula virtual (educaplay, edpuzzle, quizizz) resultaron interesantes de realizar.

Alternativa	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Total desacuerdo	0	0 %
En desacuerdo	0	0 %
Neutral	5	9 %
De acuerdo	9	16 %
Muy de acuerdo	42	75%
Total	56	100 %

Elaborado por: Autor

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes

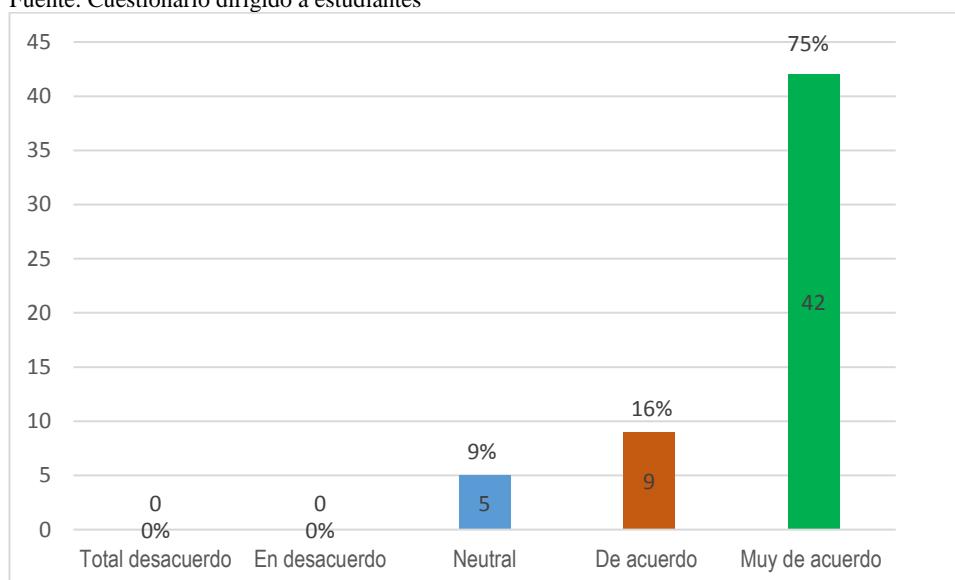


Gráfico No. 26. Las actividades académicas implementadas en el aula virtual (educaplay, edpuzzle, quizizz) resultaron interesantes de realizar.

Elaborado por: Autor

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes

En base a los resultados obtenidos se puede determinar que a la gran mayoría de estudiantes les resultaron interesantes las actividades propuestas en el aula virtual, considerando que el 16% y 75% se inclinan por las alternativas de acuerdo y muy de acuerdo, con lo que se evidencia que su motivación por realizar este tipo de actividades incrementa al ser propuestas para su ejecución de manera online y con acceso desde cualquier dispositivo. Así mismo, la ventaja de este tipo de actividades radica en la retroalimentación inmediata que se brinda en caso de tener errores en

la respuesta, con lo cual el estudiante puede conocer qué temas debe retomar y qué aspectos debe mejorar.

Tabla No. 36. Considera que las secciones y contenidos del aula virtual tienen un diseño visual atractivo que incentiva a los estudiantes a participar en la retroalimentación académica.

Alternativa	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Total desacuerdo	0	0 %
En desacuerdo	0	0 %
Neutral	3	5 %
De acuerdo	21	38 %
Muy de acuerdo	32	57 %
Total	56	100 %

Elaborado por: Autor

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes

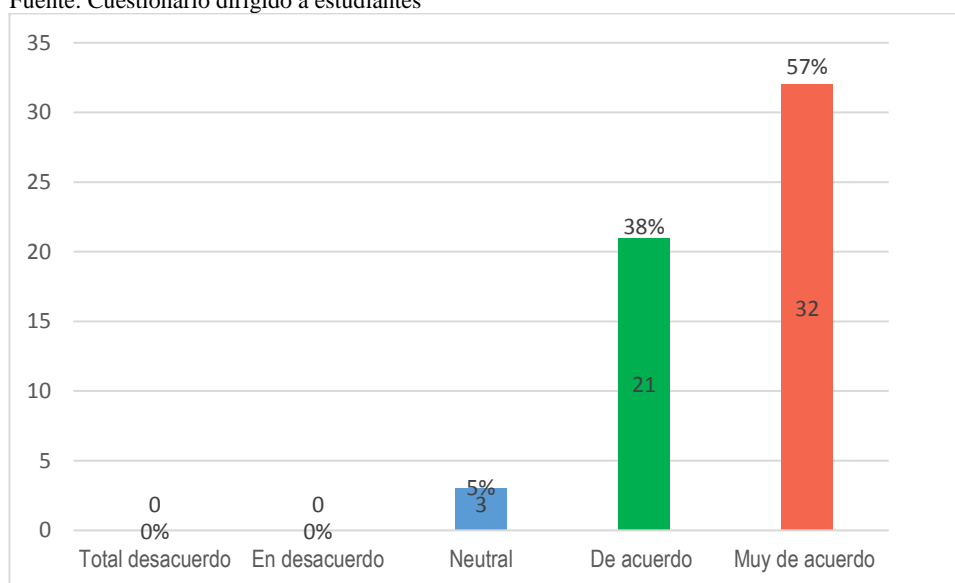


Gráfico No. 27. Considera que las secciones y contenidos del aula virtual tienen un diseño visual atractivo que incentiva a los estudiantes a participar en la retroalimentación académica.

Elaborado por: Autor

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes

Según los resultados obtenidos se puede determinar que el aula virtual presenta un diseño visual que resulta atractivo a los estudiantes, tanto en la disposición de gráficos y contenidos, como en la distribución de actividades, debido a que el 38% y 57% de la muestra optan por las alternativas de acuerdo y muy de acuerdo; con lo que se evidencia que el aula virtual cumple con el propósito por el cual se creó,

al ser un entorno virtual de aprendizaje que despierta interés en los estudiantes para acceder a la retroalimentación académica.

Validación de la propuesta por pares especialistas

Luego de diseñar la propuesta se procedió a pedir la valoración de dos especialistas para determinar qué aspectos se deben mejorar o reemplazar con la finalidad que la misma cumpla con su propósito; por ello, luego de la aceptación de los especialistas procedieron a realizar la valoración tanto teórica como práctica del aula virtual. La validación se ejecutará a través de una matriz que contiene dos secciones, la primera parte contiene una autovaloración y la segunda la valoración de la propuesta.

El primer especialista es Ing. En Sistemas con una maestría en “Gerencia y Liderazgo Educativo”, con amplia experiencia en la gestión de sistemas de educación en línea, diseños instruccionales, aplicaciones móviles y software educativo para la gestión educativa, actualmente se desempeña como especialista en TICs en la Unidad Educativa Napo. La segunda especialista es Lic. en Ciencias de la Educación con una maestría en “Educación y Desarrollo Social” con amplia experiencia en la cátedra de Lengua y Literatura, gestión de sistemas de aprendizaje online, implementación de modalidades de educación virtual, actualmente se desempeña como rectora de la Unidad Educativa Napo.

Cabe destacar que en la autovaloración, se obtuvo un criterio alto de conocimientos de parte de los especialistas, debido a que por su experiencia trabajan en áreas similares en lo referente a implementación de aulas virtuales y diseños instruccionales, así como también poseen conocimientos sobre la asignatura de Lengua y Literatura; de ahí que en base a sus conocimientos se ratifica que las observaciones y aportes serán cruciales para fortalecer y dar por viable la propuesta a implementar.

En lo concerniente a la validación de la propuesta los expertos mantienen criterios coincidentes en la valoración que realizan, otorgando una apreciación de

muy aceptable y aceptable a los diferentes criterios evaluados. En cuanto al contenido concuerdan que se acopla al propósito que persigue la propuesta, debido a que goza de interactividad con lo cual se genera mayor interés en los estudiantes por acceder y realizar las actividades planteadas. En lo referente al diseño del aula virtual, aducen que la misma tiene un diseño atractivo, en vista que el contenido y elementos gráficos guardan una distribución equilibrada para dar una buena apreciación visual y no resultar aburrida ante el usuario. En lo concerniente a la navegación, manifiestan que las secciones implementadas están claramente etiquetadas con lo cual se facilita que el usuario pueda navegar y acceder a ellas sin ninguna dificultad, a la vez que pueden acceder desde cualquier dispositivo con acceso a internet. En lo referente a la secuenciación de contenido y actividades para la retroalimentación académica, concuerdan que es la apropiada, debido a que el estudiante a medida que avanza en la revisión del material va fortaleciendo sus conocimientos a través de las actividades interactivas propuestas; así mismo destacan que la implementación de las rúbricas para autoevaluación, coevaluación y evaluación permiten que el estudiante tenga una retroalimentación constante e integral de su proceso de formación. Así mismo manifestaron que la redacción es clara y goza de buena ortografía (Revisar anexos No. 7 y No. 8).

De igual manera, cada una de las observaciones que realizaron los expertos se procedieron a incorporar en el aula virtual a fin de fortalecer su funcionalidad, entre las principales destacan: la incorporación de una encuesta de satisfacción al finalizar cada tema, para conocer posibles aspectos a mejorar para el siguiente; la implementación de un chat para despejar dudas e inquietudes de los estudiantes, ya sea por parte del docente o entre pares.

En base a las apreciaciones de los especialistas se deduce que la propuesta está acorde con los objetivos planteados, el aula virtual implementada posee características que la vuelven óptima para su aplicación e integración para impartir retroalimentación académica en la asignatura de Lengua y Literatura, puesto que responde a las necesidades de estudio de los estudiantes, otorgándoles una interfaz de fácil acceso y navegación; en donde pueden encontrar contenidos académicos

interactivos, a la vez que desarrollan una serie de actividades digitales que les permitan fortalecer sus conocimientos y superar las dificultades de aprendizaje, mediante una interacción fluida en la retroalimentación académica.

Validación práctica de la propuesta

Los estudiantes del Tercer Año de Bachillerato de la Unidad Educativa Particular Amazonas, validan de manera práctica la propuesta, de tal manera que luego de implementar el aula virtual y aplicar la encuesta de valoración, ellos determinan que el aula virtual es un recurso que les permite superar sus dificultades de aprendizaje mediante la retroalimentación académica que se gestiona en la misma. De igual manera consideran que el contenido académico y las actividades presentadas gozan de la interactividad adecuada que les motiva a realizar las tareas propuestas, debido a que las pueden ejecutar desde cualquier dispositivo y de forma virtual, con la posibilidad de obtener una retroalimentación inmediata de los aspectos a mejorar.

Así mismo destacan que el diseño es atractivo y las secciones implementadas con las sub secciones les permite navegar de manera idónea, avanzando entre cada una de ellas sin ningún inconveniente. Por ello consideran que realizar la retroalimentación académica mediante un aula virtual es totalmente factible, más aún cuando en la actualidad se hace necesario encontrar formas innovadoras de democratizar el conocimiento, puesto que pueden acceder a la misma desde cualquier dispositivo, en el tiempo que mejor se adapta a sus necesidades, y lo más importante que puede avanzar en el desarrollo de las actividades de acuerdo a su ritmo y estilo propio de aprendizaje, lo que les permite superar las dificultades de aprendizaje que se generan en la educación formal.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

Luego de realizar la investigación en todos sus componentes se llega a las siguientes conclusiones:

El diseño ADDIE es un modelo instruccional que puede ser acoplado de forma óptima para guiar la construcción de procesos de retroalimentación académica en la asignatura de Lengua y Literatura; puesto que de acuerdo al criterio de estudiantes y docentes goza de la flexibilidad que otorgan cada una de sus etapas; lo cual permite que los contenidos que se planifican puedan responder a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes, adaptándose a sus estilos y ritmos particulares de estudio, y promoviendo que el estudiante sea el protagonista en la generación del conocimiento, mediante el desarrollo de la autonomía y aprendizaje a través de la ubicuidad.

Los contenidos digitales acoplados para la retroalimentación académica que se diseñan bajo el modelo ADDIE en concordancia con lo propuesto por docentes y estudiantes deben ser minuciosamente planificados, tomando en consideración como especificación imprescindible que se realicen en base a la metodología constructivista y conectivista, para que su aplicación sistemática promueva el logro de las metas de aprendizaje planteadas; por ello, el análisis debe ser completo tomando en cuenta cada factor, para que en el diseño se puedan establecer objetivos concretos que mediante el desarrollo de actividades interactivas permitan implementar contenidos innovadores que garanticen una formación integral basada en una evaluación formativa constante. En la misma línea de razonamiento, la interactividad es un factor imprescindible, según lo revelan los datos obtenidos es lo que determina el grado de aceptación e interés que tienen los estudiantes para acceder al material de estudio.

La retroalimentación académica para que permita a los estudiantes superar las dificultades de aprendizaje tiene que ser flexible y personalizada en base a los requerimientos de estudio de los estudiantes, de igual manera debe ser oportuna, coherente e integral; es decir, desarrollarse a lo largo de todo el proceso de formación de los estudiantes y no únicamente cuando se detecta vacíos

académicos. En este contexto, a la luz de los resultados obtenidos en la investigación se llega a evidenciar que los docentes que imparten la retroalimentación académica en la asignatura de Lengua y Literatura poseen un dominio medio de competencias digitales; no obstante, siguen utilizando pedagogías tradicionales en las clases virtuales, por lo cual los estudiantes no se sienten atraídos por este tipo de gestión del aprendizaje adoptando un rol pasivo; de ahí que la puesta en marcha metodologías activas permitirá invertir esta realidad, para que el estudiante construya su conocimiento a través de la ubicuidad, que hoy en día es factible por el acceso y dominio de la tecnología que poseen, al ser considerados nativos digitales.

Al implementar un aula virtual bajo el diseño ADDIE para gestionar la retroalimentación académica en la asignatura de Lengua y Literatura, se puede concluir en base a los resultados de la evaluación de la propuesta, que incrementa la participación de los estudiantes en la realización de las actividades y las dificultades de aprendizaje pueden ser superadas al tener acceso a material académico disponible para consultar en cualquier momento. Por ello, resulta de gran relevancia la incorporación de metodologías innovadoras que respondan a las exigencias de la sociedad del conocimiento, permitiendo formar estudiantes con un alto nivel de pensamiento crítico y capacidad de aprender a aprender en la ubicuidad en una sociedad en constante transformación.

Recomendaciones

Luego de realizar la investigación, se pone a consideración las siguientes recomendaciones:

Se sugiere implementar aulas virtuales como recursos de apoyo a la educación ordinaria, en las que se plasme el diseño instruccional ADDIE, debido a que el mismo se acopla a los requerimientos particulares de estudio de los estudiantes y contribuye a gestionar procesos de retroalimentación académica exitosos que permiten a los estudiantes superar las dificultades de aprendizaje.

Se sugiere que los contenidos y actividades académicas que se vayan a implementar en entornos virtuales de aprendizaje, bajo las especificaciones del modelo ADDIE, sean interactivos, debido a que son las que captan el interés de los estudiantes e incentivan su participación en el desarrollo de las mismas; para ello se puede utilizar recursos como genially, quizizz, educaplay, edpuzzle que son los que a criterio de los estudiantes les resultan llamativos.

Se sugiere a las autoridades de la Unidad Educativa Particular Amazonas capacitar al personal docente para fortalecer las competencias digitales e innovar la práctica educativa y los procesos de retroalimentación académica, implementando metodologías activas que permitan generar en los estudiantes un aprendizaje ubicuo en entornos digitales de aprendizaje.

Es oportuno que se incorporen en todos los niveles educativos aulas virtuales dinámicas para llevar a cabo el proceso de retroalimentación académica, dejando de lado la evaluación tradicional e incorporando una evaluación formativa constante mediante rúbricas de autoevaluación y coevaluación, a fin que el estudiante tenga una retroalimentación integral y conozca paulatinamente los aspectos en los que debe mejorar.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arce, J., & Coba, J. (2017). Impacto del m-learning en el proceso de aprendizaje: habilidades y conocimiento. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación*, 19-32.
- Astudillo, B. (2017). *INSTRUMENTAL, MODELO ADDIE COMO APOYO AL DESARROLLO DOCENTE*. Santiago de Chile: Universidad de Chile.
- Belloch, C. (2017). *Diseño Instruccional*. España: Universidad de Valencia .
- Cadme, L. (08 de Julio de 2016). CREACIÓN DE UN MÓDULO VIRTUAL INSTRUCCIONAL APLICADO A LA ENSEÑANZA DE LA ASIGNATURA DE HISTORIA Y CIENCIAS SOCIALES PARA PRIMER AÑO DE BACHILLERATO. Ambato, Latacunga, Ecuador: Universidad Católica del Ecuador.
- Canabal, C., & Margalef, L. (2017). La Retroalimentación: La clave para una evaluación orientada al aprendizaje. *Revista de currículum y formación de profesorado*, 149 - 170.
- Carriazo, C., Pérez, M., & Gaviria, K. (2020). Planificación educativa como una herramienta para una educación de calidad. *REVISTA INTERNACIONAL DE FILOSOFÍA Y TEORÍA SOCIAL*, Venezuela.
- Carrillo, M. (2018). *Planificación educativa: dimensiones y componentes*. Perú: UMECIT.
- Casarini, M. (2016). *Teoría y Diseño Curricular*. México: TRILLAS S.A.
- Castañeda, L. (2019). Debates sobre Tecnología y Educación: Caminos contemporáneos y conversaciones pendientes. *RIED - Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 29 -39.
- Cazas, F. (2018). De la planificación de aula al diseño de clases. Debates sobre la planificación didáctica. *Revista Palabra*, 54-63.
- Cedeño, E., & Moya, M. (2019). La retroalimentación como estrategia del mejoramiento del proceso formativo de los educandos . *Revista: Atlante. Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 1-10.
- Cedeño, L. (2020). *HERRAMIENTAS 2.0 PARA EL REFUERZO ACADÉMICO VIRTUAL DE EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA PARA DÉCIMO AÑO*. Universidad Israel: Universidad Israel.
- Chacón, P. (2020). *Entorno Virtual de Aprendizaje para refuerzo académico de esquemas de mando y potencia en el área de Electricidad*. Quito: Universidad Israel.
- Chamorro, W. (20 de 07 de 2018). Diseño de un entorno virtual como recurso para el refuerzo académico en la asignatura de ciencias naturales en los estudiantes de octavo año educación general básica del colegio Miguel Ángel Buonarroti en el periodo académico 2017-2018. Quito, Pichincha, Ecuador : Universidad Central del Ecuador.
- Chicaiza, M. (2018). *Diseño de una propuesta didáctica mediante la elaboración de herramientas tecnológicas Educaplay y JClic para refuerzo académico en la asignatura inglés aplicado en los estudiantes de octavo grado de educación básica*. Quito: PUCE.
- Constitución de la República del Ecuador . (21 de 02 de 2008). *Asamblea Nacional*. Obtenido de Constitución de la República del Ecuador: https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf

- Domínguez, C., Organista, J., & López, M. (2018). Diseño instruccional para el desarrollo de contenidos educativos digitales para teléfonos inteligentes. *Apertura*, 80 - 93.
- Eraso, B., Vela, M., Calderón, S., & Sánchez, M. (2017). Desarrollo de la comprensión lectora a través de un curso en línea. Un modelo ADDIE. *CienciAmérica*, 63-70.
- Espinal, L., & Beltrán, M. (2019). Curso en línea basado en modalidad instruccional ADDIE y Prototipización rápida. *Revista de Investigación Educativa*, 2-10.
- Freire, J., Paéz, M., Núñez, M., & Narváez, M. (2018). El diseño curricular, una herramienta para el logro educativo. *Revista de Comunicación de la SEECI*, 75-86.
- González, L. (2017). Metodología para el diseño instruccional en la modalidad b-learning desde la Comunicación Educativa. *Razón y Palabra UNAM*, 32 - 50.
- Gros, B. (2018). La evolución del e-learning: del aula virtual a la red. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 69-82.
- Hernández, R. (2016). *Metodología de la Investigación* (6 ed.). Mexico D.F., México: McGRAW-HILL . Obtenido de <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>
- Herrera, C. (2020). El Diseño Instruccional desde el modelo ADDIE, en la búsqueda de una mirada holística a las realidades, para favorecer el rendimiento académico del estudiante. *REDIE - Universidad pedagógica de Durango*, 83 - 109.
- Herrera, M., & Cochancela, M. (2020). Aportes de las reformas curriculares a la educación obligatoria en el Ecuador. *Revista Scientific* , 362 - 383.
- INEVAL. (2018). *Resultados de PISA para el desarrollo*. Quito: INEVAL.
- LOEI. (2011). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Quito: MINEDUC.
- López, J., Pozo, S., & Moreno, A. (2019). Consideraciones sobre el b-learning en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Universidad&Ciencia*, 24-39.
- López, K. (2020). Escribir para convencer: experiencia de diseño instruccional en contextos digitales de autoaprendizaje. *Apertura*, 1 -22.
- Maraza, B., Cuadros, L., Fernandez, W., Alar, Y., & Chillitupa, A. (2019). Análisis de las herramientas de gamificación online Kahoot y Quizizen en el proceso de retroalimentación de aprendizajes de los estudiantes. *Referencia Pedagógica*, 339 - 362.
- Meza, J. (2019). Diseño y desarrollo curricular . *RED TERCER MILENIO S.C.*, 2-69.
- MINEDUC. (2016). *Instructivo de aplicación de la evaluación estudiantil*. Quito: Subsecretaría de Fundamentos Educativos .
- MINEDUC. (2017). *Currículo de Educación*. Quito: MINEDUC.
- Morales, B., Edel, R., & Aguirre, G. (2019). Modelo ADDIE (análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación): Su aplicación en ambientes educativos. En I. Esquivel, *Los Modelos Tecno-Educativos, revolucionando el aprendizaje del siglo XXI* (págs. 33-46). México.
- Nevárez, R. (2018). *Estrategias para el aprendizaje: una visión cognoscitivista*. México: UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA DE DURANGO.
- ONU. (06 de 03 de 2021). *Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible*. Obtenido de Naciones Unidas : https://www.un.org/ga/search/view_doc.asp?symbol=A/RES/70/1&Lang=S
- OREALC. (2017). *E2030: Educación y Habilidades del Siglo XXI*. Buenos Aires - Argentina : Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe.

- Padua, J. (2018). *Técnicas de Investigación aplicadas a las ciencias sociales*. México: Fondo de cultura económica.
- Rodríguez, M. (2017). *Recursos tecnológicos educativos, en la recuperación pedagógica, de la asignatura de Lengua y Literatura*. Guayaquil: Universidad de Guayaquil.
- Salas, N. (2016). Principios de la retroalimentación desde el Diálogo Didáctico Mediado. *Calidad en la Educación Superior*, 77-99.
- Sanz, A. (2019). *Implementación de diseño instruccional ADDIE para el desarrollo de un ambiente virtual de enseñanza*. Colombia: UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BUCARAMANGA.
- Saza, I., Mora, D., & Agudelo, M. (2019). El diseño instruccional ADDIE en la Facultad de Ingeniería de UNIMINUTO. *Hamut'ay*, 126 - 137.
- UNESCO. (21 de 02 de 2021). *Declaración de Qingdao*. Obtenido de Las TICs en educación : <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000233352>
- Vallejo, S. (2020). *Programa educativo con aplicación b-learning para refuerzo académico en un entorno virtual de aprendizaje*. Quito: PUCE.
- Velarde, A., Dehesa, J., López, E., & Márquez, J. (2017). Los vídeo tutoriales como apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje y sus implicaciones pedagógicas en el diseño instruccional. *EDUCATECONCIENCIA*, 68-87.
- Vera, M., Cruz, J., & Pico, J. (2018). El currículo de educación básica ecuatoriana: una mirada desde la actualidad. *Revista cognosis*, 47-66.
- Williams, P., Schrum, L., Sangrà, A., & Guàrdia, L. (2018). Fundamentos del diseño técnico-pedagógico; Modelos de diseño instruccional. *Universitat Oberta de Catalunya*, 5-69.

ANEXOS

Anexo No. 1. Autorización de la institución educativa



LAGO AGRIO

NUEVA LOJA

SUCUMBIOS

Oficio nro.: UEPA-REC-2021-019-OF

Nueva Loja, 18 de mayo de 2021

Asunto: Contestando oficio

Licenciado
Manuel Edmundo Castillo
Ciudad.

Estimado Licenciado:

En atención a su oficio presentado el 10 de mayo de 2021, en el que solicita se autorice el permiso respectivo para aplicar un cuestionario para el levantamiento de datos relacionados a conocer cómo se aplica la retroalimentación académica en la asignatura de Lengua y Literatura a estudiantes del Tercer Año de Bachillerato, para completar su trabajo de investigación.

Me permito comunicar que usted cuenta con la **AUTORIZACIÓN** de este rectorado para que proceda a aplicar el instrumento de evaluación antes mencionado a los docentes y estudiantes del Tercer Año de Bachillerato.

Por la gentil atención, me suscribo de usted.

Atentamente,


Econ. Norma Arizaga
RECTORA

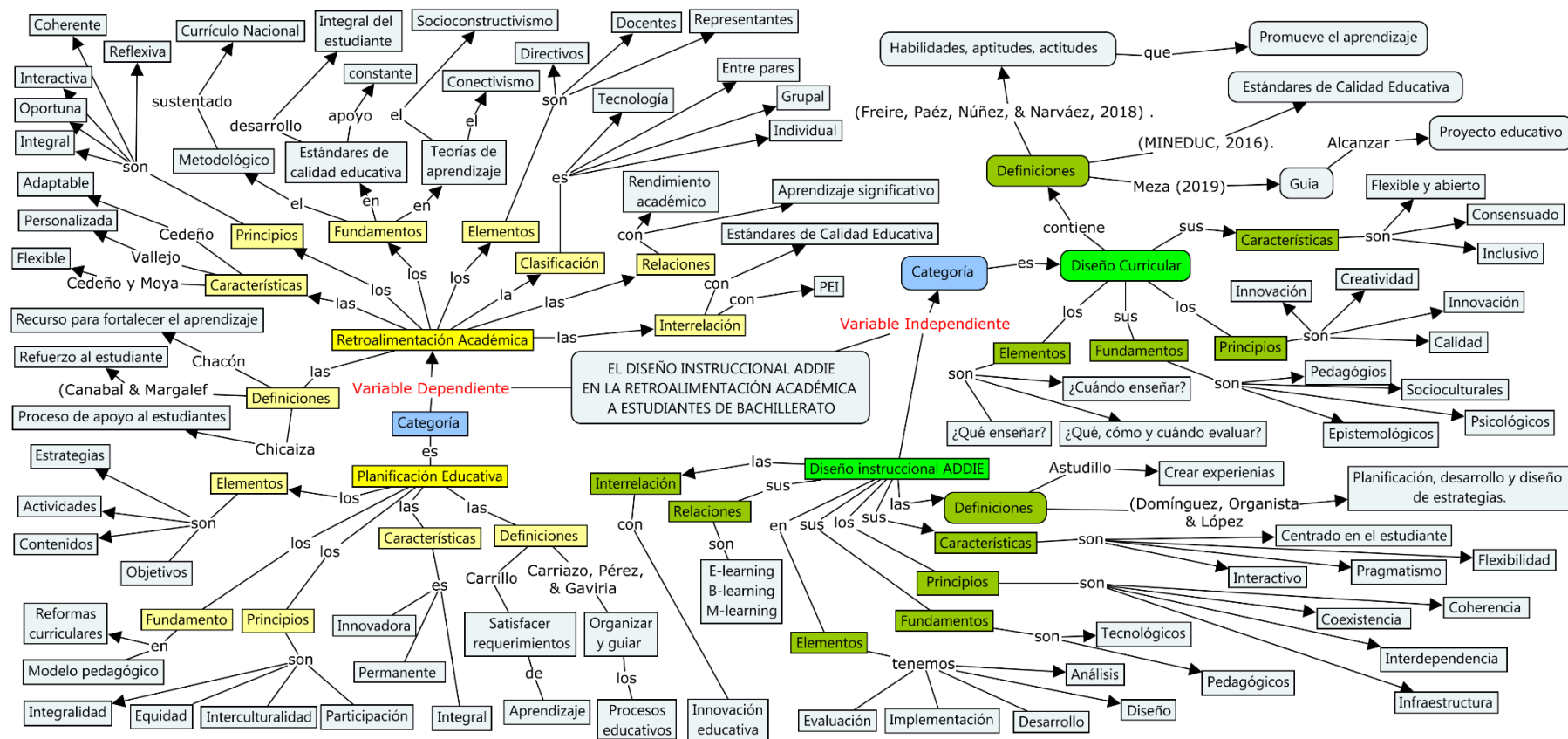
Copia: Archivo

NA/bc

Av. Circunvalación y Montecristi
E-mail: secretaria@iebysa.edu.ec

Teléfono: (06) 2 830143
Web: www.iebysa.edu.ec

Anexo. No. 2. Esquema de Marco Teórico



Anexo No. 3. Cuestionario aplicado a docentes



Diseño instruccional ADDIE en la retroalimentación académica

Esta encuesta es anónima y personal, tiene por objetivo recabar información que permita diseñar un modelo instruccional ADDIE para ser aplicado en la retroalimentación académica de Lengua y Literatura en el Tercer Año de Bachillerato, e involucra las siguientes variables:

- Diseño instruccional ADDIE.
- Retroalimentación académica.

Agradecemos dar su respuesta con transparencia y veracidad a todas las preguntas del cuestionario.

[LINK DE ACCESO](#)

Anexo No. 4. Cuestionario aplicado a estudiantes



Diseño instruccional ADDIE en la retroalimentación académica

Esta encuesta es anónima y personal, tiene por objetivo recabar información que permita diseñar un aula virtual para impartir retroalimentación académica en Lengua y Literatura en el Tercer Año de Bachillerato, e involucra las siguientes variables:

- Diseño instruccional ADDIE.
- Retroalimentación académica.

Agradecemos dar su respuesta con transparencia y veracidad a todas las preguntas del cuestionario.

[LINK DE ACCESO](#)

Anexo No. 5. Validación de cuestionarios para docentes y estudiantes por experto No. 1



UNIDAD DE POSGRADOS EXTENSIÓN QUITO MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO POR JUICIO DE EXPERTOS

I. DATOS DE LA INVESTIGACIÓN

1	Título de la investigación:	EL DISEÑO INSTRUCCIONAL ADDIE EN LA RETROALIMENTACIÓN ACADÉMICA A ESTUDIANTES DE BACHILLERATO
2	Objetivos General:	Diseñar un modelo instruccional ADDIE para la retroalimentación académica en la asignatura de Lengua y Literatura para estudiantes del Tercer Año de Bachillerato General Unificado.
3	Objetivo específico:	Evaluar las especificaciones del diseño instruccional ADDIE para el desarrollo de contenidos educativos digitales en la asignatura de Lengua y Literatura.
4	Objetivo específico:	Analizar la retroalimentación académica en la asignatura de Lengua y Literatura de los estudiantes del Tercer Año de Bachillerato.
5	Objetivo específico:	Proponer un modelo instruccional ADDIE para la retroalimentación académica de la asignatura de Lengua y Literatura para el Tercer Año de Bachillerato General Unificado.

Nombre del validador: M. Sc. Armeniz Mayalita

Fecha: 15 de mayo de 2021


Instrucciones: Luego de revisar el instrumento con escala de Likert, proceda a llenar la matriz con u criterio de experto. Su aporte es muy valiosos en el contexto de la presente investigación.

2. VALORACIÓN CUESTIONARIO DOCENTES

Ítem	Criterios a evaluar											
	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre inducción a respuestas		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide la variable de estudio		Se recomienda modificar o eliminar el ítem	
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
1	X		X		X		X		X			X
2	X		X		X		X		X			X
3	X		X		X		X		X			X
4	X		X		X		X		X			X
5	X		X		X		X		X			X
6	X		X		X		X		X			X
7	X		X		X		X		X			X
8	X		X		X		X		X			X
9	X		X		X		X		X			X
10	X		X		X		X		X			X
11	X		X		X		X		X			X
12	X		X		X		X		X			X
13	X		X		X		X		X			X
14	X		X		X		X		X			X
15	X		X		X		X		X			X
16	X		X		X		X		X			X
17	X		X		X		X		X			X
18	X		X		X		X		X			X
19	X		X		X		X		X			X
20	X		X		X		X		X			X

3. VALORACIÓN CUESTIONARIO ESTUDIANTES

Ítem	Criterios a evaluar											
	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre inducción a respuestas		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide la variable de estudio		Se recomienda modificar o eliminar el ítem	
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
1	X		X		X		X		X			X
2	X		X		X		X		X			X
3	X		X		X		X		X			X
4	X		X		X		X		X			X
5	X		X		X		X		X			X
6	X		X		X		X		X			X
7	X		X		X		X		X			X
8	X		X		X		X		X			X
9	X		X		X		X		X			X
10	X		X		X		X		X			X
11	X		X		X		X		X			X
12	X		X		X		X		X			X
13	X		X		X		X		X			X
14	X		X		X		X		X			X
15	X		X		X		X		X			X
16	X		X		X		X		X			X
17	X		X		X		X		X			X
18	X		X		X		X		X			X
19	X		X		X		X		X			X
20	X		X		X		X		X			X

Cuestionario docentes: Criterios Generales				Si	No	Observaciones
1	El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para su llenado.			X		
2	La escala propuesta para medición es clara y pertinente.			X		
3	Los ítems permiten el logro de los objetivos de la investigación.			X		
4	Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial.			X		
5	El número de ítems es suficiente para la investigación.			X		
Validez (marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio)						
Aplicable		X		No aplicable		Aplicable atendiendo a las observaciones
Cuestionario estudiantes: Criterios Generales				Si	No	Observaciones
1	El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para su llenado.			X		
2	La escala propuesta para medición es clara y pertinente.			X		
3	Los ítems permiten el logro de los objetivos de la investigación.			X		
4	Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial.			X		
5	El número de ítems es suficiente para la investigación.			X		
Validez (marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio)						
Aplicable		X		No aplicable		Aplicable atendiendo a las observaciones
Validado por	M. Sc. Armeniz Mayalita	Cédula	0701896631	Fecha	15 de mayo de 2021	
Firma		Teléfono	0992413644	Correo electrónico	armenis.mayalita@hotmail.com	

Anexo No. 6. Validación de cuestionarios para docentes y estudiantes por experto No. 2



**UNIDAD DE POSGRADOS EXTENSIÓN QUITO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES**

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO POR JUICIO DE EXPERTOS

1. DATOS DE LA INVESTIGACIÓN

1	Título de la investigación:	EL DISEÑO INSTRUCCIONAL ADDIE EN LA RETROALIMENTACIÓN ACADÉMICA A ESTUDIANTES DE BACHILLERATO
2	Objetivos General:	Diseñar un modelo instruccional ADDIE para la retroalimentación académica en la asignatura de Lengua y Literatura para estudiantes del Tercer Año de Bachillerato General Unificado.
3	Objetivo específico:	Evaluar las especificaciones del diseño instruccional ADDIE para el desarrollo de contenidos educativos digitales en la asignatura de Lengua y Literatura.
4	Objetivo específico:	Analizar la retroalimentación académica en la asignatura de Lengua y Literatura de los estudiantes del Tercer Año de Bachillerato.
5	Objetivo específico:	Proponer un modelo instruccional ADDIE para la retroalimentación académica de la asignatura de Lengua y Literatura para el Tercer Año de Bachillerato General Unificado.

Nombre del validador: M. Sc. Germán Robles Tandazo

Fecha: 15 de mayo de 2021

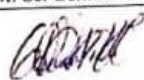
Instrucciones: Luego de revisar el instrumento con escala de Likert, proceda a llenar la matriz con u criterio de experto. Su aporte es muy valiosos en el contexto de la presente investigación.

2. VALORACIÓN CUESTIONARIO DOCENTES

Ítem	Criterios a evaluar											
	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre inducción a respuestas		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide la variable de estudio		Se recomienda modificar o eliminar el ítem	
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
1	X		X		X		X		X			X
2	X		X		X		X		X			X
3	X		X		X		X		X			X
4	X		X		X		X		X			X
5	X		X		X		X		X			X
6	X		X		X		X		X			X
7	X		X		X		X		X			X
8	X		X		X		X		X			X
9	X		X		X		X		X			X
10	X		X		X		X		X			X
11	X		X		X		X		X			X
12	X		X		X		X		X			X
13	X		X		X		X		X			X
14	X		X		X		X		X			X
15	X		X		X		X		X			X
16	X		X		X		X		X			X
17	X		X		X		X		X			X
18	X		X		X		X		X			X
19	X		X		X		X		X			X
20	X		X		X		X		X			X

3. VALORACIÓN CUESTIONARIO ESTUDIANTES

Ítem	Criterios a evaluar											
	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre inducción a respuestas		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide la variable de estudio		Se recomienda modificar o eliminar el ítem	
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
1	X		X		X		X		X			X
2	X		X		X		X		X			X
3	X		X		X		X		X			X
4	X		X		X		X		X			X
5	X		X		X		X		X			X
6	X		X		X		X		X			X
7	X		X		X		X		X			X
8	X		X		X		X		X			X
9	X		X		X		X		X			X
10	X		X		X		X		X			X
11	X		X		X		X		X			X
12	X		X		X		X		X			X
13	X		X		X		X		X			X
14	X		X		X		X		X			X
15	X		X		X		X		X			X
16	X		X		X		X		X			X
17	X		X		X		X		X			X
18	X		X		X		X		X			X
19	X		X		X		X		X			X
20	X		X		X		X		X			X

Cuestionario docentes: Criterios Generales				Si	No	Observaciones
1	El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para su llenado.			X		
2	La escala propuesta para medición es clara y pertinente.			X		
3	Los ítems permiten el logro de los objetivos de la investigación.			X		
4	Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial.			X		
5	El número de ítems es suficiente para la investigación.			X		
Validez (marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio)						
Aplicable		X	No aplicable		Aplicable atendiendo a las observaciones	
Cuestionario estudiantes: Criterios Generales				Si	No	Observaciones
1	El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para su llenado.			X		
2	La escala propuesta para medición es clara y pertinente.			X		
3	Los ítems permiten el logro de los objetivos de la investigación.			X		
4	Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial.			X		
5	El número de ítems es suficiente para la investigación.			X		
Validez (marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio)						
Aplicable		X	No aplicable		Aplicable atendiendo a las observaciones	
Validado por	M. Sc. Germán Robles		Cédula	0918160607	Fecha	15 de mayo de 2021
Firma			Teléfono	0997160691	Correo electrónico	german.robles@educacion.gob.e

Anexo No. 7. Valoración de la propuesta Especialista No. 1



EL DISEÑO INSTRUCCIONAL ADDIE EN LA RETROALIMENTACIÓN ACADÉMICA A ESTUDIANTES DE BACHILLERATO

Autor: Manuel Castillo; Tutor: Diego Tipán

FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

Título de la Propuesta:

Diseño de un aula virtual con las especificaciones del modelo ADDIE para la retroalimentación académica en la asignatura de Lengua y Literatura para estudiantes del Tercer Año de Bachillerato.

- Datos Personales del Especialista
Nombres y Apellidos: M. Sc. Germán Robles
Grado Académico (Área): Magister en Educación
Experiencia en el área: Informática – Docente TICs

2. Autovaloración del especialista

Marcar con una "X"

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos técnicos sobre la propuesta	X		
Experiencias en el trabajo profesional relacionados con la propuesta	X		
Referencias de propuestas similares en otros contextos	X		
(Otros que se requiera de acuerdo a la particularidad de cada trabajo)	X		
TOTAL	4		
Observaciones:	Ninguna		

3. Valoración de la propuesta

Marcar con una "X"

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Estructura de la propuesta	X				
Claridad de la redacción (lenguaje sencillo)	X				
Pertinencia del contenido de la propuesta	X				
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados	X				
Otros que quieran ser puestos a consideración del especialista					
Observaciones:	Ninguna				

MA: Muy Aceptable; BA: Bastante Aceptable; A: Aceptable; PA: Poco Aceptable; I: Inaceptable.

Validado por	M. Sc. Germán Robles	Cédula	0918160607	Fecha	31-05-21
Firma		Teléfono	0997160691	Mail	german.robles@educacion.gob.ec

Anexo No. 8. Valoración de la propuesta Especialista No. 2



EL DISEÑO INSTRUCCIONAL ADDIE EN LA RETROALIMENTACIÓN ACADÉMICA A ESTUDIANTES DE BACHILLERATO

Autor: Manuel Castillo; Tutor: Diego Tipán

FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

Título de la Propuesta:

Diseño de un aula virtual con las especificaciones del modelo ADDIE para la retroalimentación académica en la asignatura de Lengua y Literatura para estudiantes del Tercer Año de Bachillerato.

- Datos Personales del Especialista
Nombres y Apellidos: M. Sc. Armeniz Mayalita
Grado Académico (Área): Magister en Educación
Experiencia en el área: Lengua y Literatura – Docente TICs

2. Autovaloración del especialista

Marcar con una "X"

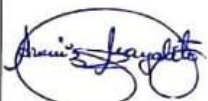
Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos técnicos sobre la propuesta	X		
Experiencias en el trabajo profesional relacionados con la propuesta	X		
Referencias de propuestas similares en otros contextos	X		
(Otros que se requiera de acuerdo a la particularidad de cada trabajo)	X		
TOTAL	4		
Observaciones:	Ninguna		

3. Valoración de la propuesta

Marcar con una "X"

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Estructura de la propuesta	X				
Claridad de la redacción (lenguaje sencillo)	X				
Pertinencia del contenido de la propuesta	X				
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados	X				
Otros que quieran ser puestos a consideración del especialista					
Observaciones:	Ninguna				

MA: Muy Aceptable; BA: Bastante Aceptable; A: Aceptable; PA: Poco Aceptable; I: Inaceptable.

Validado por	M. Sc. Armeniz Mayalita	Cédula	0701896631	Fecha	31-05-21
Firma		Teléfono	0992413644	Mail	armeniz.mayalita@hotmail.com