

Universidad Católica de Santa María

Escuela de Postgrado

**Maestría en Educación con Mención en Gestión de los Entornos Virtuales para el
Aprendizaje**



**Uso de la plataforma Moodle en el desarrollo de la Competencia Convive y Participa
Democráticamente en la búsqueda del bien común del Área de Desarrollo Personal,
Ciudadanía y Cívica en los estudiantes del cuarto año de secundaria de la I.E. Nuestra
Señora de Lourdes de Arequipa, 2021**

Tesis presentada por los Bachilleres:

Vega Salazar, Paola Yohana

ORCID: 0009-0002-4697-7581

Chara Chambi, Raúl Gregorio

ORCID: 0009-0004-8712-4643

Rimachi Taco Miguel Ángel

ORCID: 0009-0000-8527-2192

Para optar el Grado Académico de:

**Maestro en Educación con mención en Gestión de los Entornos Virtuales para el
Aprendizaje**

Asesor:

Dr. Gómez Valdez, Badhin

ORCID: 0000-0001-6539-1207

**Arequipa – Perú
2024**

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

ESCUELA DE POSTGRADO

DICTAMEN APROBACIÓN DE BORRADOR DE TESIS

Arequipa, 09 de Enero del 2024

Dictamen: 000606-C-EPG-2024

Visto el borrador del expediente 000606, presentado por:

2017004592 - VEGA SALAZAR PAOLA YOHANA
2017003851 - RIMACHI TACO MIGUEL ANGEL
2017000971 - CHARA CHAMBI RAUL GREGORIO

Titulado:

USO DE LA PLATAFORMA MOODLE EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN DEL ÁREA DE DESARROLLO PERSONAL, CIUDADANÍA Y CÍVICA EN LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO AÑO DE SECUNDARIA DE LA IE NUESTRA SEÑORA DE LOURDES DE AREQUIPA, 2021.

Nuestro dictamen es:

APROBADO

29412327 - MONTESINOS CHAVEZ MARCELA CANDELARIA
DICTAMINADOR



29573119 - BARRIGA ZEGARRA CARLOS
MARTIN DICTAMINADOR



42803545 - DUCHE PEREZ ALEIXANDBRIAN
DICTAMINADOR



Uso de la plataforma Moodle en el desarrollo de la Competencia Convive y Participa Democráticamente en la búsqueda del bien común del Área de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica en los estudiante

ORIGINALITY REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

12%

STUDENT PAPERS

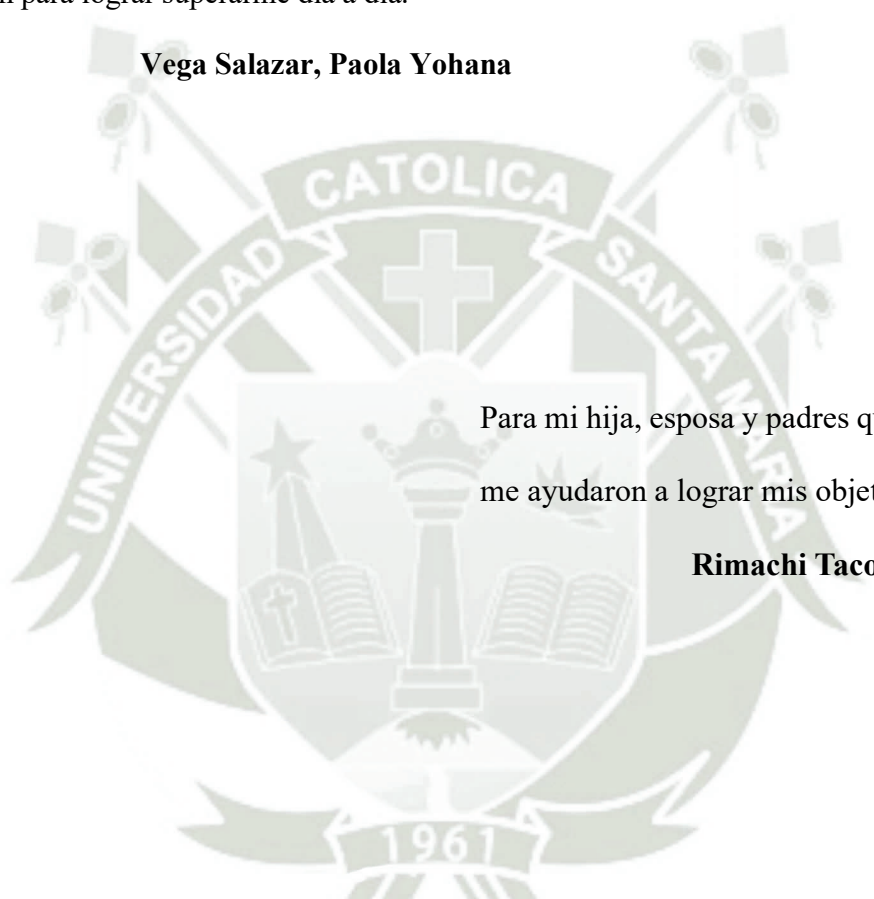
PRIMARY SOURCES

1	repositorio.unfv.edu.pe Internet Source	4%
2	Submitted to Universidad Católica de Santa María Student Paper	3%
3	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Student Paper	3%
4	Submitted to Universidad Marcelino Champagnat Student Paper	3%
5	www.siteal.iiep.unesco.org Internet Source	2%
6	repositorio.upch.edu.pe Internet Source	1%
7	tesis.ucsm.edu.pe Internet Source	1%
8	repositorio.monterrico.edu.pe Internet Source	1%
9	Rocío Fernández Piqueras. "Factores antecedentes en el uso de entornos virtuales de formación y su efecto sobre el desempeño docente", Universitat Politecnica de Valencia, 2010 Publication	1%

Dedicatoria

A mi madre Sara; mis hijos Salvador, Leonardo y a mi esposo Ronald por su apoyo incondicional y motivación para lograr superarme día a día.

Vega Salazar, Paola Yohana



Para mi hija, esposa y padres que con su apoyo me ayudaron a lograr mis objetivos.

Rimachi Taco, Miguel Ángel

Mi madre Maximiana que desde el cielo me ilumina para seguir adelante con mis objetivos y junto a mi padre Edilberto ha sabido formarme como buenos sentimientos, hábitos y valores, a mi esposa Rosario y mis hijos Syam, Narayani y Syamarani quién ha sido mi mayor motivación.

Chara Chambi, Raúl Gregorio

Epígrafe

“La tecnología por sí misma no es transformativa. Es la escuela, la pedagogía, la que es transformativa”.

Tanya Byron

“Necesitamos la tecnología en cada aula y en las manos de cada estudiante y de cada profesor, porque es el bolígrafo y el papel de nuestro tiempo y es la lente a través de la cual experimentamos gran parte de nuestro mundo”.

David Warlick

Resumen

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo, determinar en qué medida el uso de la Plataforma MOODLE influye en el nivel de logro de los aprendizajes en la competencia: Convive y Participa Democráticamente en la búsqueda del bien común, del área de desarrollo personal, ciudadanía y cívica en los estudiantes del cuarto año de secundaria de la I.E. Nuestra Señora de Lourdes de Arequipa.

Para recolectar los datos, se utilizó una encuesta para la variable independiente y la observación para la dependiente. La muestra incluyó 24 estudiantes. El diseño de investigación fue correlacional, y se analizaron los datos con SPSS y Excel.

La hipótesis general plantea que la plataforma MOODLE, al permitir crear cursos a distancia centrados en el estudiante, influye directa y significativamente en el desarrollo de la competencia "Convive y participa democráticamente en búsqueda del bien común" en estudiantes de cuarto año de secundaria de la I.E. Nuestra Señora de Lourdes de Arequipa. Los indicadores "interactúa con todas las personas" y "construye normas y asume acuerdos" alcanzaron un nivel de logro previsto, corroborado por las hipótesis aceptadas, destacando la relación directa entre la competencia desarrollada y los indicadores de pensamiento reflexivo y apoyo entre compañeros.

Palabras clave: Moodle, Convivencia, Aprendizaje virtual

Abstract

The objective of this research is to determine to what extent the use of the MOODLE platform influences the level of learning achievement in the competency: Coexist and Participate Democratically in the search for the common good, in the area of personal development, citizenship and civics in students in the fourth year of high school at Nuestra Señora de Lourdes High School in Arequipa.

To collect data, a survey was used for the independent variable and observation for the dependent variable. The sample included 24 students. The research design was correlational, and data were analyzed with SPSS and Excel.

The general hypothesis states that the MOODLE platform, by allowing the creation of student-centered distance courses, directly and significantly influences the development of the competency "Coexists and participates democratically in search of the common good" in fourth year high school students of the I.E. Nuestra Señora de Lourdes de Arequipa. The indicators "interacts with all people" and "builds norms and assumes agreements" reached an expected level of achievement, corroborated by the accepted hypotheses, highlighting the direct relationship between the developed competence and the indicators of reflective thinking and peer support.

Keywords: Moodle, Coexistence, Virtual learning

Índice

Dedicatoria.....	iii
Epígrafe.....	iv
Resumen.....	v
Abstract.....	vi
Índice.....	vii
Índice de tablas.....	x
Índice de Gráficos.....	xi
Introducción.....	1
Hipótesis.....	4
Objetivos.....	5

CAPITULO I

MARCO TEÓRICO

1.1 Educación Virtual.....	7
1.2 La construcción del conocimiento y aprendizaje activo en entornos virtuales de aprendizaje: Plataformas virtuales.....	14
1.2.1 Aplicaciones en las plataformas virtuales.....	17
1.2.2 Tipos de plataformas virtuales de aprendizaje:.....	18
1.3 Plataforma Moodle.....	22
1.3.1 Cantidad de participaciones.....	39
1.4 El Enfoque De Competencias.....	40
1.4.1 Las competencias.....	40
1.4.2 Las capacidades.....	40
1.4.3 Estándares.....	41
1.4.4 Desempeños.....	41
1.5 El área curricular desarrollo personal, ciudadanía y cívica (dpcc) y sus competencias.....	41
1.5.1 Enfoque de desarrollo personal.....	41
1.5.2 La competencia: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.....	43

1.5.3	<i>La capacidad: Participa en acciones que promueven el bienestar común.....</i>	43
1.5.4	<i>Participar.....</i>	43
1.5.5	<i>La participación democrática.....</i>	44
1.5.6	<i>La participación ciudadana.....</i>	51
1.5.7	<i>Mecanismos de Participación Ciudadana en el Perú.....</i>	51
1.5.8	<i>Bien común.....</i>	52
1.6	<i>Análisis de antecedentes investigativos.....</i>	56
1.6.1	<i>A Nivel Internacional.....</i>	56
1.6.2	<i>Nivel Nacional.....</i>	57
1.6.3	<i>Nivel Local.....</i>	58

CAPÍTULO II
METODOLOGÍA

2.1.	<i>Problema de Investigación.....</i>	61
2.2.	<i>Enunciado del problema.....</i>	62
2.3.	<i>Descripción del problema.....</i>	62
2.3.1.	<i>Campo, Área y Línea de acción.....</i>	62
2.3.2.	<i>Análisis de Variables.....</i>	62
2.4.	<i>Interrogantes del Problema.....</i>	63
2.4.2.	<i>Interrogantes Secundarias.....</i>	64
2.5.	<i>Tipo de Investigación.....</i>	64
2.6.	<i>Nivel de Investigación.....</i>	64
2.7.	<i>Diseño de Investigación.....</i>	65
2.8.	<i>Justificación del Problema.....</i>	65
2.9.	<i>Técnicas, instrumentos y materiales de verificación.....</i>	66
2.9.1.	<i>Técnicas.....</i>	66
2.9.2.	<i>Instrumentos.....</i>	66
2.10.	<i>Materiales de Verificación.....</i>	67
2.11.	<i>Campo de verificación.....</i>	68
2.11.1.	<i>Ubicación Espacial.....</i>	68
2.11.2.	<i>Ubicación Temporal.....</i>	68
2.12.	<i>Unidad de estudio.....</i>	68

2.13. Estrategia de Recolección de Datos.....	69
2.13.1. Organización.....	69
2.12.2. Validación de los Instrumentos.....	69
2.14. Recursos.....	69
2.15. Nombre de la recogida de Datos.....	70
2.16. Criterios para el manejo de Resultados.....	70

CAPITULO III
RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1. Análisis e interpretación de los resultados de la investigación.....	72
3.2. Prueba de Hipótesis.....	99
3.3. Discusión de Resultados.....	104
Conclusiones.....	108
Sugerencias.....	111
Referencias Bibliográficas.....	113
Anexos.....	117

Índice de tablas

Tabla 1	Variable Independiente.....	62
Tabla 2	Variable Dependiente.....	63
Tabla 3	Técnicas e Instrumentos.....	66
Tabla 4	Población.....	68
Tabla 5	Resumen del procesamiento de los casos Software Educativo Moodle	73
Tabla 6	Estadísticos de fiabilidad Software Educativo Moodle.....	73
Tabla 7	Resumen del procesamiento de los casos Competencia: convive y participa democráticamente.....	74
Tabla 8	Estadísticos de fiabilidad Competencia: convive y participa democráticamente.....	74
Tabla 9	Prueba de normalidad Competencia y Moodle.....	75
Tabla 10	Software Educativo Moodle.....	77
Tabla 11	Uso del chat y participación en Foros.....	78
Tabla 12	Utilización de consultas y tareas.....	80
Tabla 13	Uso de libros, URLM y paginas Moodle.....	82
Tabla 14	Uso de archivos y paginas.....	84
Tabla 15	Uso de cuestionarios y tareas.....	86
Tabla 16	Competencia Convive y participa democráticamente.....	88
Tabla 17	Interactúa con todas las personas.....	90
Tabla 18	Construye normas y asume acuerdos y leyes.....	92
Tabla 19	Maneja conflictos de manera constructiva.....	94
Tabla 20	Delibera sobre asuntos públicos.....	96
Tabla 21	Participa en acciones que promueven el bienestar común.....	98
Tabla 22	Correlaciones Competencia y Moodle.....	101
Tabla 23	Correlaciones Interacciones y Moodle.....	103
Tabla 24	Correlaciones Actividades y Moodle.....	104
Tabla 25	Correlaciones Recursos y Moodle.....	105

Índice de figuras

Figura 1	Acceso a Moodle.....	28
Figura 2	Registro de usuario.....	29
Figura 3	Página de cursos en Moodle.....	29
Figura 4	Descripción de la pantalla principal del curso.....	30
Figura 5	Software Educativo Moodle.....	75
Figura 6	Uso del chat y participación en Foros.....	77
Figura 7	Utilización de consultas y tareas.....	79
Figura 8	Uso de libros, URLM y paginas Moodle.....	81
Figura 9	Uso de archivos y paginas.....	83
Figura 10	Uso de cuestionarios y tareas.....	85
Figura 11	Competencia Convive y participa democráticamente.....	87
Figura 12	Interactúa con todas las personas.....	89
Figura 13	Construye normas y asume acuerdos y leyes.....	91
Figura 14	Maneja conflictos de manera constructiva.....	93
Figura 15	Delibera sobre asuntos públicos.....	95
Figura 16	Participa en acciones que promueven el bienestar común.....	97
Figura 17	Rangos del coeficiente de correlación Rho Spearman.....	101

Introducción

Una de las preocupaciones de los sistemas educativos mundiales desde la educación inicial hasta el universitario es la formación de ciudadanos identificados con el País que respeta su entorno y los que lo habitan, por tanto el desarrollo de capacidades y habilidades cívicas son prioridad para el Ministerio de Educación, en vista de los cambios sociales se evidencian constantemente con hechos de violencia, criminalidad, discriminación y violación al estado de derecho, hechos que no escapan de la realidad de los estudiantes de la I.E. Nuestra Señora de Lourdes, estos se desarrollan y presentan frecuentemente que muchos ciudadanos ven como normal y conformidad de estos hechos que pueden llegar a ser aceptados por ellos, premisa que atenta contra las directrices de la política educativa peruana.

Estos hechos y la falta de motivación generada por las estrategias de enseñanza de los docentes en el área de las ciencias sociales ocasiona aburrimiento en el estudiante en la área de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica, convirtiéndola en rutinaria y poco atractiva para nuestros estudiantes lo cual nos hace reflexionar sobre esta problemática lo que nos obliga a buscar solucionar tales deficiencias tales reflexiones nos obliga a incluir nuevas estrategias de enseñanza y aprendizaje mediante el uso de entornos, en vista que estos sean convertido en los principales canales y vías educativas en estos últimos tiempos donde nuestros estudiantes como nativos del internet usan e invierten gran parte de su tiempo a las redes sociales y videojuegos, que bien los maestros podríamos aplicar dichas potencialidades a la educación.

La utilización de estas herramientas como apoyo y recurso didáctico para la enseñanza y el aprendizaje de nuestros estudiantes, posibilitaría el uso de recursos y medios virtuales, tales como el Moodle, esta herramienta sería utilizada como apoyo a las clases presenciales del cuarto año de secundaria del I.E. Nuestra señora de Lourdes en el área de Desarrollo personal, ciudadanía y cívica. Debido a que los docentes no pueden desarrollar la capacidad de argumentación y reflexión ante situaciones que social, moral y legalmente son incorrectas,

situaciones que son necesarias para la conformación de una sociedad regida por el estado de derecho.

En los últimos años el uso de estrategias tradicionales de enseñanza implementadas en la práctica docente como exposición verbal del docente y estudiantes, análisis de lecturas, no generan la inquietud y el interés por el estudiante a indagar, planificar y reflexionar sobre los capacidades, desempeños e indicadores detallados en los documentos nacionales sobre la competencia “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”; esta problemática se evidencia en los resultados del rendimiento educativo y el logro de los desempeños del área en nuestros estudiantes puesto que nos capaces de argumentar y reflexionar sobre los diversos aspectos planteados en el desarrollo de clases para la implementación y desarrollo del área por este motivo nuestros estudiantes no están en la capacidad de desarrollar capacidades de reflexión y la argumentación de hechos y casuísticas empleadas en el desarrollo de los futuros ciudadanos que nuestra sociedad necesita.

Ante la situación problemática planteamos la implementación de la plataforma virtual Moodle como estrategia de enseñanza en el área de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica implementando módulos de aprendizaje, y estrategias de enseñanza como charlas, comentarios, resolver problemas, videos interactivos y aulas virtuales dirigidos entre otros con la finalidad de mejorar la capacidad de argumentación y reflexión no solo desde el aula, sino desde fuera de ella de forma dinámica, didáctica y orientadora.

En el primer capítulo se desarrollará el marco teórico referente a la Educación Virtual, la Plataforma Moodle, el Enfoque de Competencias y los Antecedentes Investigativos.

En el segundo capítulo se desarrollará la metodología de investigación, como el problema de investigación, enunciados del problema, descripción del problema y por ultimo las técnicas instrumentos y materiales de verificación.

En el tercer capítulo se consignará los resultados y discusión, así como el análisis e interpretación de los resultados de la investigación.



Hipótesis

Hipótesis General

Dado que el uso de la Plataforma Moodle en el Área de desarrollo personal, ciudadanía y cívica es probable que influya directa y significativa en la competencia “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común” en los estudiantes del cuarto año de secundaria de la I.E. Nuestra Señora de Lourdes de Arequipa.

Hipótesis Específicas

- Existe relación entre la Dimensión Interacciones de la Plataforma Moodle con la competencia “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común” del Área de desarrollo personal, ciudadanía y cívica en los estudiantes del cuarto año de secundaria de la I.E. Nuestra Señora de Lourdes de Arequipa.
- Existe relación entre la Dimensión Actividades de la Plataforma Moodle con la competencia “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común” del Área de desarrollo personal, ciudadanía y cívica en los estudiantes del cuarto año de secundaria de la I.E. Nuestra Señora de Lourdes de Arequipa.
- Existe relación entre la Dimensión Recursos de la Plataforma Moodle con la competencia “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común” del Área de desarrollo personal, ciudadanía y cívica en los estudiantes del cuarto año de secundaria de la I.E. Nuestra Señora de Lourdes de Arequipa.

Objetivos

Objetivo General

Demostrar que el uso de la plataforma Moodle influye en el desarrollo de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común del área de desarrollo personal, ciudadanía y cívica en los estudiantes del cuarto año de secundaria de la I.E. Nuestra Señora de Lourdes de Arequipa.

Objetivos Específicos

- Establecer la relación de la dimensión Interacciones de la Plataforma Moodle en el desarrollo de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común del área de desarrollo personal, ciudadanía y cívica en las estudiantes del cuarto año de secundaria de la I.E. Nuestra Señora de Lourdes de Arequipa.
- Establecer la relación de la dimensión Actividades de la Plataforma Moodle en el desarrollo de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común del área de desarrollo personal, ciudadanía y cívica en las estudiantes del cuarto año de secundaria de la I.E. Nuestra Señora de Lourdes de Arequipa.
- Establecer la relación de la dimensión Recursos de la Plataforma Moodle en el desarrollo de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común del área de desarrollo personal, ciudadanía y cívica en las estudiantes del cuarto año de secundaria de la I.E. Nuestra Señora de Lourdes de Arequipa.



1.1 Educación Virtual

El aprendizaje virtual o educación virtual se traduce en la forma de aprender de los estudiantes mediante el uso de herramientas tecnológicas, teniendo sustento en el concepto de aprendizaje colaborativo, en el que (Guitert & Giménez, 2000, pág. 25) lo definen como:

“Una técnica didáctica que promueve el aprendizaje centrado en el estudiante basando el trabajo en pequeños grupos, en los cuales los estudiantes con distintos niveles de habilidad utilizan gran variedad de actividades de aprendizaje para mejorar su entendimiento sobre un área de estudio”.

De tal manera que cada integrante del equipo es responsable no solo de su aprendizaje, sino también de realizar la colaboración y cooperación para que todos sus compañeros puedan aprender, creándose una atmósfera de logro.

El aprendizaje en línea brinda diversos beneficios novedosos para cooperar, comunicarse y generar saberes, además de ampliar las oportunidades de aprender y colaborar en grupo, aspectos que, a primera vista, parecerían más restringidos en contraste con la enseñanza tradicional en el aula.

a) Características de la formación en la educación a distancia virtual

Los procesos de educación virtual se desarrollan más allá del entorno del aula, utilizando herramientas como internet, sitios web, chat, e-mail, videoconferencias, audios y videos, donde el profesor desempeña un rol evaluativo. (Quesada, 2006, pág. 38)

Según (Escobar, 2009, pág. 25) algunas de las características del aprendizaje haciendo uso de las TIC, son:

- Accesibilidad a las TIC en la mayoría de los lugares.
- Adaptabilidad a los horarios de los alumnos.
- Mayor responsabilidad del estudiante en su propio aprendizaje.
- Aprendizaje autónomo y adaptable.

- Incremento del tiempo dedicado a actividades educativas, eliminando restricciones de horarios, traslados y vías de comunicación limitadas.
- Opciones para diferentes estilos y niveles de aprendizaje de los estudiantes, según lo establecido por el docente.
- Desarrollo de competencias tecnológicas, brindando acceso a una amplia y actualizada información en línea.
- Evaluación dinámica, participativa e interactiva, fomentando un auténtico proceso de autoevaluación.
- Aprendizaje personalizado y cooperativo.
- Reducción de costos, tiempo y transporte.
- Distanciamiento físico entre alumno y profesor.

b) Ambientes de aprendizaje virtual

Desde un inicio la formación a distancia ha sido creada para desarrollar cursos online, hoy en día se utilizan para fortalecer la formación presencial e incluso como una medida alternativa a ello a raíz de la coyuntura mundial. En estos ambientes donde interviene la tecnología se facilita la tarea del docente para ejecutar dichos cursos haciendo posible la comunicación y procesamiento de datos. Gracias a la facilidad en el uso, esta agrega los medios para el aprendizaje de los estudiantes en lo relacionado a la ejecución administración y gestión del curso.

De acuerdo con Weller (2007), un entorno de aprendizaje virtual es un software que integra diversas herramientas para proporcionar sistemáticamente contenido en línea y facilitar una experiencia de aprendizaje en torno a dicho contenido. Por lo tanto, se puede considerar como un sistema que contribuye a mejorar el proceso de aprendizaje y se centra en brindar diferentes recursos a los estudiantes, ya sea de manera individual o en grupos.

Britain (1999) define técnicamente estos entornos como sistemas basados en una arquitectura cliente-servidor, donde el cliente es un navegador web y el servidor es una base de datos que almacena información sobre los usuarios, grupos, materiales de aprendizaje y la estructura de las áreas temáticas.

c) **Uso de tecnologías basadas en TIC**

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) brindan una gran variedad de servicios, aplicaciones y herramientas tecnológicas que emplean diferentes tipos de dispositivos electrónicos (hardware) y programas informáticos (software), siendo su principal uso la comunicación mediante redes sociales.

Las TIC, para (Gonzales, 1996, pág. 55) son:

“El conjunto de herramientas, soportes y canales para tratar y acceder a la información, generando nuevos modelos de expresión, nuevas formas de acceso y nuevos modelos de participación y recreación cultural”.

Duarte (1998) define las nuevas tecnologías como medios electrónicos que crean, almacenan, recuperan y transmiten la información de manera rápida y en grandes volúmenes, transformando diversos tipos de códigos en una realidad hipermedia (p. 33).

En el ámbito educativo, Coll (2010) señala que las TIC son catalizadoras de las acciones que transforman los paradigmas de trabajo en la educación superior, concretándose en aspectos como:

- 1) Transición desde una enseñanza enfocada en el profesor hacia un aprendizaje centrado en los recursos y el alumno.
- 2) Evolución de un sistema cerrado a uno abierto sin límites formales establecidos.
- 3) Cambio de una enseñanza unidireccional a una modalidad interactiva.
- 4) Transformación de una gestión educativa reacia al cambio hacia una administración proactiva.

En la era digital, las tecnologías innovadoras están transformando profundamente el panorama educativo en todos sus aspectos. Los jóvenes de hoy se adaptan intuitivamente a este entorno cambiante, mientras que las generaciones mayores a menudo enfrentan el desafío de capacitarse, ajustarse y adquirir nuevas habilidades para llevar a cabo tareas de maneras distintas a las tradicionales. Este proceso de transición requiere un compromiso significativo y una mentalidad abierta para abrazar las oportunidades que ofrece la sociedad de la información.

Tal y como indican (Area & Adell, 2009, pág. 66) en una plataforma virtual, existen 4 dimensiones pedagógicas de gran importancia:

Dimensión informativa:

Esta dimensión abarca una amplia gama de elementos multimedia y fuentes de información empleadas en el entorno virtual de aprendizaje, tales como:

- Documentos de texto
- Presentaciones interactivas
- Clips de video explicativos
- Enlaces a sitios web relevantes
- Animaciones ilustrativas
- Infografías y gráficos
- Podcasts y grabaciones de audio
- Cualquier otro recurso digital pertinente

Estos materiales didácticos sirven como base para el estudio y la exploración de los temas abordados en el curso, proporcionando un acercamiento inicial a los conceptos y conocimientos que el educador desarrollará y profundizará durante las sesiones de clase.

Dimensión práctica: se refiere al conjunto de tareas acciones o actividades realizadas por los estudiantes, en forma individual o colectiva, planificadas previamente por el docente.

En una plataforma virtual se pueden realizar diferentes tareas y actividades, entre ellas tenemos:

- Fomentar el pensamiento crítico y la argumentación mediante la intervención activa en foros de discusión.
- Desarrollar habilidades de escritura y análisis a través de la lectura y redacción de ensayos.
- Promover la reflexión introspectiva y el autoconocimiento por medio de la elaboración de un diario personal.
- Aplicar los conceptos teóricos a situaciones reales mediante el planteamiento y análisis de casos prácticos.
- Incentivar la investigación y la búsqueda de información sobre temas específicos para profundizar en el aprendizaje.
- Cultivar el trabajo colaborativo y la cooperación a través de la realización de proyectos en equipos de estudio.
- Reforzar los conocimientos adquiridos y desarrollar el razonamiento lógico mediante la resolución de ejercicios y problemas propuestos por el docente.
- Fomentar la curiosidad intelectual y las habilidades investigativas a través de la realización de indagaciones y exploración de temas de interés.
- Promover la integración de tecnologías educativas y el desarrollo de competencias digitales mediante la creación de WebQuests.
- Implementar una variedad de estrategias didácticas adicionales para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. Otras actividades que se logan apreciar en

algunas plataformas son los simuladores y emuladores, así como los juegos que fomentan el aprendizaje a través de la sana competencia y la diversión.

Dimensión comunicativa: hace referencia al conjunto de recursos y acciones que tengan como objetivo, la interacción social entre estudiantes y el docente. Para llevar a cabo tales acciones se utilizan diferentes aplicaciones como foros, e-mail, salas de chat, videoconferencias y otros.

Dimensión tutorial: hace referencia a las tareas y responsabilidades que asume el docente en el contexto de un curso en línea.

Dimensión evaluativa: las plataformas de aprendizaje virtual deben incluir herramientas que faciliten la realización de evaluaciones de manera ágil y sencilla, con calificaciones detalladas y estadísticas que posibiliten una retroalimentación inmediata y eficaz.

d) **Características de las TIC**

Algunas de las características representativas de las TIC según (Cabrero, 2007, pág. 42):

Inmaterialidad: Las TIC pueden dividirse según su propósito de creación, procesamiento y comunicación de todo tipo de información. Toda esa información gestionada por las TIC tiene la característica de ser inmaterial y se pueden enviar o recibir de manera transparente e inmediata a cualquier lugar.

Interactividad: La interactividad es una característica de gran relevancia en el campo educativo, ya que, al utilizarla adecuadamente, permite el intercambio de información entre múltiples usuarios a través de un ordenador. Gracias a este atributo, las TIC optimizan el procesamiento de datos, brindando resultados superiores.

Interconexión: Esta característica permite unir y conectar más de dos tecnologías para obtener mayores beneficios según el resultado buscado. El ejemplo más claro es la forma en que se comunica la información, gracias a la interconexión entre la informática y las TIC, con avances que permiten crear correos electrónicos y redes sociales como agilizadores de transmisión de comunicación.

Instantaneidad: Poco útiles serían las TIC si las respuestas o publicaciones no se dieran en tiempo real o de forma instantánea. Todas las redes de comunicación en unión con elementos informáticos, brindan una gama de formas de comunicar y transmitir información de manera rápida y eficaz, de un lugar a otro sin importar las distancias físicas.

Calidad de imagen y sonido: La calidad e inmediatez de la información son aspectos cruciales. Otra característica de las TIC es el procesamiento de información textual de alta calidad, basada en imágenes y sonidos, lo que hace necesario contar con nuevas tecnologías que posibiliten transmisiones multimedia de excelente calidad, con el objetivo de administrar o transformar los datos recibidos.

La penetración en todos los sectores (cultural, económico, educativo, industrial): Las TIC y su uso no solo es enfocado en individuos o grupos específicos, o en un solo país o determinados sectores, este abarca a todo un grupo de sociedades a nivel mundial. Los términos utilizados para conceptualizar a estos grupos se conocen como “la sociedad de la información” y “globalización”.

Innovación: Las TIC están generando una serie de cambios en todas las sociedades, realizando interconexiones con las tecnologías creadas anteriormente para obtener un mayor provecho, actualizándolo.

Tendencia hacia la automatización: Actualmente, se genera y gestiona un gran volumen de información, lo que fomenta el uso de herramientas tecnológicas y requiere una

nueva forma automatizada de manejar los datos, percibiéndose esta necesidad en las actividades personales, profesionales y sociales.

Diversidad: Las TIC pueden emplearse de diversas maneras, ya sea para establecer comunicación entre individuos en el ámbito profesional o personal, o simplemente para generar y difundir nueva información a través de la red.

1.2 La construcción del conocimiento y aprendizaje activo en entornos virtuales de aprendizaje: Plataformas virtuales

Según el constructivismo, la persona aprende construyendo su conocimiento, ya sea de forma individual o social.

El conocimiento adquirido parte siempre de un conocimiento o saber previo, así como también de una experiencia previa.

El constructivismo engloba dos grandes enfoques: el cognitivo y el social. El constructivismo cognitivo sostiene que el individuo construye su conocimiento basándose en la interacción con sus experiencias previas.

Estas experiencias le permiten crear diversas representaciones y modelos mentales que se perfeccionarán y expandirán con el tiempo gracias a un proceso constante de asimilación. Al trasladar este concepto al ámbito educativo, el docente brinda al estudiante un entorno de aprendizaje adecuado en el que encuentre propuestas y herramientas que le ayuden a construir su propio conocimiento.

En cambio, el constructivismo social enfatiza la influencia de los contextos socioculturales en el conocimiento, ya que ambos proporcionan a las personas todos los instrumentos necesarios que estimulan y determinan su desarrollo. Esta corriente del constructivismo destaca la importancia del entorno social en el aprendizaje del estudiante.

Según Díaz (2009), una plataforma virtual es un entorno informático que agrupa y optimiza diversas herramientas con fines educativos, permitiendo la creación y gestión de cursos completos en línea sin requerir conocimientos avanzados de programación (p. 19).

A finales de la década de 1990, surgen en el campo educativo las primeras plataformas virtuales de enseñanza y aprendizaje, con el objetivo de acercar a los estudiantes a una tecnología con propósitos académicos. Las instituciones de educación superior, así como los docentes y alumnos, comienzan a utilizar estas plataformas de manera habitual sin necesidad de poseer amplios conocimientos en computación e informática (Fernández & Rivero, 2014).

A las plataformas de aprendizaje virtual según (Sánchez, 2009) también se les conoce como:

- Virtual Learning Environment (VLE) – Entorno Virtual de Aprendizaje.
- Learning Management System (LMS) – Sistema de Gestión de Aprendizaje.
- Course Management System (CMS) – Sistema de Gestión de Cursos.
- Managed Learning Environment (MLE) – Entorno de Aprendizaje Gestionado.
- Integrated Learning System (ILS) – Sistema de Aprendizaje Integrado.
- Learning Support System (LSS) – Sistema de Apoyo al Aprendizaje.
- Learning Platform (LP) – Plataforma de Aprendizaje.

Asimismo, el autor señala que las denominaciones pueden variar según la ubicación geográfica, pero en esencia, una plataforma virtual es un conjunto de aplicaciones informáticas alojadas en uno o varios servidores de una red de datos, publicadas en Internet, cuyo propósito es facilitar a los docentes las labores de creación, seguimiento, gestión y distribución de contenidos educativos.

- a) **Modelo presencial con apoyo de internet:** En este caso, el aula virtual funciona como un soporte para el docente. Este modelo representa el nivel inicial y básico

en cuanto al uso de las aulas virtuales y otros recursos de internet para impartir clases.

- b) **Modelo de docencia semipresencial:** En este modelo, el aula virtual se utiliza en combinación con el aula física. Se caracteriza por la combinación del proceso de enseñanza-aprendizaje presencial con otros que se llevan a cabo a distancia, mediante el uso de un ordenador con una adecuada conexión a internet.
- c) **Modelo aplicado por el docente a distancia:** En este modelo, se produce un cambio completo respecto a la forma tradicional de educación, desarrollándose íntegramente en entornos virtuales.

El uso de plataformas virtuales de enseñanza, ha transformado por completo la enseñanza tradicional; incluso en empresas y compañías se utilizan permanentemente para entrar a los trabajadores, quienes pueden acceder desde cualquier lugar y momento, derribando cualquier limitación relacionada a la distancia y disponibilidad de tiempo, el único requisito es tener acceso a internet.

Muchos autores coinciden en la idea de usar de forma adecuada las plataformas virtuales para lograr su máximo rendimiento, pero solo algunos autores se preocupan por las metodologías que corresponden a la parte más significativa en la aplicación.

Existen a su vez diversos factores a considerar al momento de ejecutar una plataforma virtual:

- El diseño del curso virtual
- La experiencia del docente responsable de la creación y seguimiento del curso
- La modalidad de enseñanza a aplicar
- Si el curso se impartirá a distancia, de forma presencial o mixta
- El campo de conocimiento que abarcará

- Las estrategias pedagógicas empleadas durante el desarrollo del curso

1.2.1 *Aplicaciones en las plataformas virtuales*

Las plataformas educativas deben contar con ciertas aplicaciones mínimas que pueden agruparse en:

- Herramientas para la gestión de contenidos educativos
- Herramientas para la comunicación y colaboración entre los actores del proceso formativo
- Herramientas para el seguimiento y evaluación del aprendizaje
- Herramientas que faciliten la administración de la plataforma y la asignación de permisos
- Herramientas complementarias que apoyen tareas específicas (motores de búsqueda, foros, blogs, portafolios, grabación de sesiones, entre otros)

En nuestra sociedad, conocida como la sociedad del conocimiento, se han alcanzado numerosos logros. Uno de los más significativos está vinculado a la manera de adquirir y procesar información. Para ello, se han desarrollado diversas aplicaciones, como motores de búsqueda, sitios de colaboración y bitácoras denominadas blogs, plataformas virtuales para redes sociales como Facebook y Twitter, así como sitios destinados a almacenar y compartir diferentes tipos de contenido, tales como YouTube, Meet, Zoom, aplicaciones móviles, entre otros.

Todas estas tecnologías novedosas son dominadas por los jóvenes, pero no son aprovechadas al máximo, no por lo menos en la parte educativa porque aún se utilizan metodologías del pasado, que en su momento fueron bastante fructíferas, pero es momento de avanzar.

Antes, el acceso a internet era un aspecto crucial en la transmisión de datos, pero actualmente existen conexiones inalámbricas y alámbricas que mejoran considerablemente la velocidad de navegación, la calidad del contenido, el uso de nuevas tecnologías y los servicios en la nube. Esto permite que, mientras se imparten clases en las aulas, los estudiantes puedan estar conectados a internet desde una computadora de escritorio, portátil, tableta, teléfono inteligente u otros dispositivos.

Sin embargo, surge un inconveniente y es la diversidad de información, que a veces llega a ser descontrolada y puede ser falsa, por eso es importante contar con plataformas que puedan guiar el aprendizaje del estudiante con información previamente verificada.

1.2.2 Tipos de plataformas virtuales de aprendizaje:

Según Scopeo, las plataformas virtuales se pueden clasificar en tres grandes categorías:

- De software libre
- Comerciales
- De desarrollo propio

Entre las más destacadas, se encuentran:

Software libre:

- ATutor
- Dokeos
- Claroline
- DotLRN
- Ganesha
- ILIAS

- Moodle
- Sakai

Software comercial:

- Blackboard
- eCollege
- WebCT
- OSMedia
- Saba
- Fronter
- SidWeb
- e-ducativa
- Catedr@
- Virtual Atlas
- E-Training
- Jenzabar
- Angel Learning
- Canvas LMS
- WiziQ

De desarrollo propio:

- Angora Virtual
- Formación en Red
- Virt@ula

Además de los sistemas de gestión de aprendizaje o LMS, existen las conocidas como plataformas en la nube, entre las que se encuentran Udacity, Coursera, Udemy, edX, Ecaths,

Edmodo, RedEduca, Opositer, FutureLearn, ClassGap, Miríada X y UniMOOC, que ofrecen cursos y recursos educativos en línea sin ser consideradas propiamente LMS.

Las características esenciales que toda plataforma virtual de aprendizaje debe poseer son:

- Alta interactividad
- Escalabilidad
- Flexibilidad
- Estandarización de los contenidos
- Usabilidad (que sea efectivo, eficiente y satisfactorio)
- Funcionalidad
- Ubicuidad, disponible en diferentes lugares al mismo tiempo
- Persuabilidad

Por otro lado, (Boneu, 2007, pág. 48) indica que las herramientas de las plataformas virtuales se pueden clasificar en:

- Herramientas orientadas al aprendizaje
- Herramientas orientadas a la productividad
- Herramientas para la implicación de los estudiantes
- Herramientas de soporte
- Herramientas para la publicación de cursos y contenidos
- Herramientas para el diseño de planes y estudios
- Sistemas para la gestión del conocimiento en el ámbito educativo

Ventajas al emplear plataformas virtuales en educación

Según el autor (Fernández, 2009, pág. 10), la tecnología de las plataformas virtuales son solo un medio y no un fin en el proceso educativo. El valor añadido es la interacción entre

el docente y el estudiante. Muy a pesar de los avances tecnológicos se podría decir que la relación personal continúa siendo la base y método más eficaz a emplear, ya que los docentes no son reemplazables.

Tanto así que en las plataformas intervienen las dos variables más importantes en el proceso educativo virtual: docentes y estudiantes, cada uno brindando distintas ventajas que facilitan dicho proceso.

Dentro de las ventajas que se pueden encontrar tenemos:

- Existencia de una enseñanza flexible y abierta, libre de limitaciones de tipo espacio- temporal.
- Permiten incorporar nuevos recursos de enseñanza, así como la elaboración de materiales de estudio, formularios, recursos de apoyo que son más fáciles y con mucha calidad de presentación.
- El costo de la digitalización de información y su manejo se realizan de un modo más sencillo.
- Pueden mejorar las comunicaciones docente- estudiante y de los mismos estudiantes entre sí, gracias a las herramientas que se incorporan.
- Permiten la instalación de herramientas útiles para el seguimiento y evaluación de los estudiantes.
- Es más sencillo actualizarse constantemente, tanto docentes como estudiantes.
- Permiten conectarnos con expertos de todas las áreas, sin importar donde se encuentren (videoconferencias).
- Promueve el trabajo colaborativo, mediante el trabajo en equipos.
- Los resultados de investigaciones pueden publicarse rápidamente y tener alcances en todo el mundo, así como difundirse.
- Se amplían las fuentes de información disponibles para quien investiga.

- Se amplía la oferta académica, es mucho más amplio el mundo “virtual”.
- El estudiante puede marcar su propio ritmo de aprendizaje, permitiendo a adultos poder reemprender sus estudios, por la fácil adaptación a horarios, desplazamientos, etc.
- La mayoría de plataformas responden a modelos constructivistas del conocimiento.
- Se contribuye al “aprender a aprender”, no solo se memorizan conceptos, se construye conocimiento mediante la interacción.

1.3 Plataforma Moodle

(Aguilar, Ávila, & Guerrero, 2013, pág. 37) diversos autores indican que la plataforma Moodle se ha convertido en la más empleada en el ámbito educativo, debido a que es una herramienta que posibilita a múltiples usuarios estudiar simultáneamente desde diferentes ubicaciones. En este entorno, los docentes son los responsables de gestionar los contenidos y actividades de los cursos virtuales, lo que favorece los procesos de enseñanza-aprendizaje en la modalidad de educación a distancia.

Le permite al docente una planificación del tiempo en la duración del curso, facilitando también la planificación adecuada al desarrollo de objetivos propuestos, utilizando de manera apropiada la plataforma.

Los avances tecnológicos son del día a día, llevándonos a encontrar una sociedad avanzada en el conocimiento de las tecnologías, es por eso que se necesita la modernización para la implementación del aprendizaje – enseñanza de cursos virtuales.

La plataforma Moodle es indispensable para el aprendizaje – enseñanza por las siguientes razones:

- Es una plataforma con herramientas tecnológicas fácil de usar, dinámica e innovadora que le permite al docente y al estudiante generar un interés en el desarrollo del curso.

- Permite el acceso a material didáctico que se encuentran en el internet, como las bibliotecas virtuales.
- Permite al docente evaluar de manera sencilla y practica las actividades desarrolladas en la plataforma, como son las tareas, video conferencias, cuestionarios, entre otros.
- Brinda a los usuarios gestionar distintas actividades y recursos en el desarrollo del curso, dándoles la opción de agregar una tardea o una video conferencia, con la finalidad de reforzar los temas desarrollados.
- Le permite al estudiante desarrollar su capacidad creativa, debido que la plataforma brinda recursos dinámicos.
- Promueve el aprendizaje autónomo y el trabajo colaborativo, esperando una participación permanente y activa del estudiante.
- Permite al docente determinar que estudiantes se le brindara el acceso al curso.
- Permite compartir materiales educativos digitales, tales como libros, artículos, revistas, investigaciones, videos, imágenes, etc.

a) Plataforma Moodle en Educación

Según la página oficial de Moodle (2022), esta herramienta se define como un paquete de software destinado a la creación de cursos y sitios web basados en internet. Se trata de una plataforma de aprendizaje diseñada para brindar a educadores, administradores y estudiantes un sistema integrado, robusto y seguro que permite crear entornos de aprendizaje personalizados.

Moodle es una plataforma que posibilita a estudiantes y docentes llevar a cabo sus cursos, asignaturas o módulos a través de la web, utilizando herramientas y recursos que promueven el enfoque constructivista del aprendizaje en los estudiantes.

(Silva, 2011, pág. 22) Moodle es una plataforma que potencia significativamente los procesos educativos al fomentar entornos constructivistas, los cuales permiten al estudiante comprender cómo se desarrolla el aprendizaje, en lugar de enfocarse solamente en el resultado final.

La Plataforma Moodle, brinda a los estudiantes contenidos basados en procedimientos para que quede en el olvido los modelos tradicionales que se basan en el aprendizaje conceptual, ya que tiene como propósito fortalecer el paradigma socio - constructivista del aprendizaje.

(Pérez, Martín, Arratia, & Galisteo, 2009, pág. 23) describen a Moodle como un paquete de software informático de libre acceso que permite al docente manejar diferentes herramientas para la creación y el desarrollo de sus clases virtuales.

El Moodle es una herramienta gratuita, estando disponible para todas las personas o instituciones interesadas a mejorar la enseñanza virtual, ya que cuenta con adaptaciones que se acomodan a las necesidades del usuario.

Martin Dougiamas creó Moodle en la década de los noventa como una alternativa a las plataformas comerciales, cuyo elevado costo limitaba el acceso de estudiantes y docentes. El término Moodle es un acrónimo en inglés que significa "Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment", lo que se traduce al español como "Entorno de Aprendizaje Modular y Dinámico Orientado a Objetos".

b) Características

Moodle es una plataforma que facilita el desarrollo, administración, gestión y supervisión de entornos virtuales orientados a la educación, así como de espacios de enseñanza y aprendizaje en línea. En estos entornos, los docentes gestionan los procesos educativos y son responsables de proporcionar a los estudiantes acceso a actividades y recursos como foros, tareas, cuestionarios, videollamadas, entre otros. La plataforma permite la comunicación entre

docentes y estudiantes, fomentando la participación activa y el trabajo colaborativo mediante el uso de módulos que favorecen la integración entre los participantes, los materiales educativos y las herramientas colaborativas, logrando una comunicación unificada en un mismo entorno.

c) **Ventajas y desventajas**

La plataforma Moodle ofrece muchas ventajas, pero a la vez también existen desventajas, que procederemos a presentar:

1) **Ventajas operativas de la plataforma Moodle**

- La plataforma Moodle es de libre acceso, sin acceder a ningún pago para su uso, siendo así más utilizada por los docentes que desarrollan cursos virtuales, convirtiéndola en una opción indispensable para la educación a distancia.
- Permite conocer la interacción que tienen los estudiantes con el curso, mostrando el porcentaje del avance y calificaciones.
- Cuenta con herramientas sencillas de utilizar, que permiten a los usuarios entren en confianza y seguridad en su uso.
- La plataforma Moodle constantemente se actualiza para su uso adecuado.
- Posibilita clasificar por categorías los cursos que se vienen impartiendo para evitar un desorden administrativo y de manejo de los diversos recursos que se puedan tener.
- Facilita la interacción de personalizar, modificar, cambiar los colores, tipo y tamaños de letra.

2) **Ventajas al proceso de aprendizaje – enseñanza**

- Se basa en la pedagogía social constructivista, lo que promueve la colaboración entre los estudiantes a través de las actividades propuestas por el docente.

- Facilita la creación, administración y gestión de cursos de manera sencilla, utilizando actividades y recursos que fomentan el aprendizaje cooperativo de los estudiantes, mediante herramientas como foros, chat y videoconferencias, fundamentales para la enseñanza a distancia.
- La interacción con la plataforma está disponible las 24 horas del día, permitiendo a los usuarios realizar las actividades propuestas, lo que favorece una mayor independencia y autonomía en su aprendizaje.
- La plataforma está en constante actualización de sus versiones, permite a los usuarios disponer de variados recursos didácticos actualizados.
- La plataforma permite que los docentes y estudiantes tengan una comunicación activa al realizarse la enseñanza a distancia.
- Cuenta con herramientas para el desarrollo del curso como; foros, tareas, cuestionarios, video conferencias, entre otros.
- Los docentes tienen la opción de establecer la escala de calificación de las actividades realizadas por los estudiantes.

3) Desventajas operativas de la plataforma Moodle

- Se requiere personal capacitado para la administración y gestión de la plataforma Moodle, para su uso.
- Es necesario el acceso de internet para la interacción con la plataforma.
- Para que el aula virtual cuente con un dominio propio, se necesita el pago de la licencia para adquisición de más autonomía.

4) Desventajas al proceso de aprendizaje – enseñanza

- Debido que las clases son dictadas de manera no presencial, los estudiantes no pueden tener contacto e interacción con los docentes, le limita a una comunicación por chat, foro, video conferencias, entre otros.

- El material brindado a los estudiantes es de manera general, no teniendo la posibilidad de mostrar ciertos contenidos para un determinado grupo de estudiantes.
- La plataforma tiene un mismo grado de exigencia para todos los estudiantes.

d. Administración y gestión de la plataforma Moodle

La plataforma Moodle cuenta herramientas que permiten a los usuarios a gestionar y administrar los contenidos que se encuentran en ella, permitiendo administrar a los usuarios a crear, eliminar o modificar roles.

Los cursos virtuales brindados en la plataforma permiten diferentes tipos de usuarios, designando distintos roles y privilegios, que permitirán realizar determinadas acciones en la plataforma.

Encontramos cuatro tipos de usuarios, ellos son:

- **Invitado:** Los usuarios con este rol no tienen privilegios para participar en foros, tareas, videoconferencias u otras actividades disponibles. Solo pueden acceder a ciertas páginas abiertas al público, donde podrán visualizar y descargar archivos de su interés.
- **Alumno:** Al estar matriculado en un curso específico, contará con privilegios de acceso al mismo. Podrá visualizar y participar en las actividades desarrolladas, como foros, tareas, cuestionarios, videoconferencias, entre otros, así como acceder a los recursos proporcionados por el docente. Tendrá acceso al material académico, recursos bibliográficos y podrá comunicarse mediante mensajes con sus compañeros y el docente.
- **Profesor:** Existen dos tipos de profesor: con atributos de edición y sin atributos de edición. El profesor sin atributos de edición podrá ingresar a un curso previamente diseñado, desplazarse por todas sus secciones y realizar actividades de calificación,

retroalimentación y asignación de tareas a los estudiantes. Por otro lado, el profesor con atributos de edición tendrá las mismas funciones que el profesor sin atributos, pero además podrá realizar cambios en la configuración y estructura del curso, así como agregar o quitar actividades.

- **Administrador:** Este usuario cuenta con todos los privilegios de la plataforma Moodle y determina los privilegios de los profesores, alumnos e invitados. Se encarga de la administración general de la plataforma, permitiendo la creación de diferentes aulas virtuales.

e. Acceso a la plataforma Moodle

Para acceder por primera vez al curso, se requiere registrarse y para realizarlo se deben seguir algunos pasos:

- Escribir en la barra de direcciones del navegador la dirección otorgada por su campus virtual.
- Elegir el curso a seguir según le aparezca en la pantalla.
- El acceso se puede dar de 3 maneras, pulsando sobre cualquiera de los dos “entrar”, tal y como se muestra en la siguiente imagen.

Figura 1

Acceso a Moodle



- Una vez seleccionada la entrada, aparecerá la siguiente pantalla:

Figura 2

Registro de usuario

Usuarios registrados	Registrarse como usuario
<p>Entre aquí usando su nombre de usuario y contraseña: (Las "Cookies" deben estar habilitadas en su navegador) ?</p> <p>Nombre de usuario: <input type="text" value="admin"/> <input type="button" value="Entrar"/></p> <p>Contraseña: <input type="password"/></p> <p>Algunos cursos permiten el acceso de invitados:</p> <p><input type="button" value="Entrar como invitado"/></p> <p>¿Olvidó su nombre de usuario o contraseña?</p> <p><input type="button" value="Sí, ayúdeme a entrar"/></p>	<p>Hola. Para acceder al sistema tómese un minuto para crear una cuenta. Cada curso puede disponer de una "clave de acceso" que sólo tendrá que usar la primera vez. Estos son los pasos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Rellene el Formulario de Registro con sus datos. 2. El sistema le enviará un correo para verificar que su dirección sea correcta. 3. Lea el correo y confirme su matrícula. 4. Su registro será confirmado y usted podrá acceder al curso. 5. Seleccione el curso en el que desea participar. 6. Si algún curso en particular le solicita una "contraseña de acceso" utilícelo la que le facilitaron cuando se matriculó. Así quedará matriculado. 7. A partir de ese momento no necesitará utilizar más que su nombre de usuario y contraseña en el formulario de la página para entrar a cualquier curso en el que esté matriculado. <p><input type="button" value="Comience ahora creando una cuenta"/></p>

- Aquí es necesario registrarse como alumno, siguiendo los pasos que aparecen al pulsar el botón "comience ahora creando una cuenta", para lo cual se solicita un nombre de usuario, contraseña, correo electrónico, nombres, apellidos, ciudad, país y completar un CAPTCHA.
- Luego de haberse registrado ya solo requiere ingresar el nombre de usuario y contraseña para llevar a cabo las clases posteriores.
- Una vez que se ingresa el usuario y contraseña, se muestra una página que contiene todos los cursos en línea en los que se está matriculado.

Figura 3

Página de cursos en Moodle



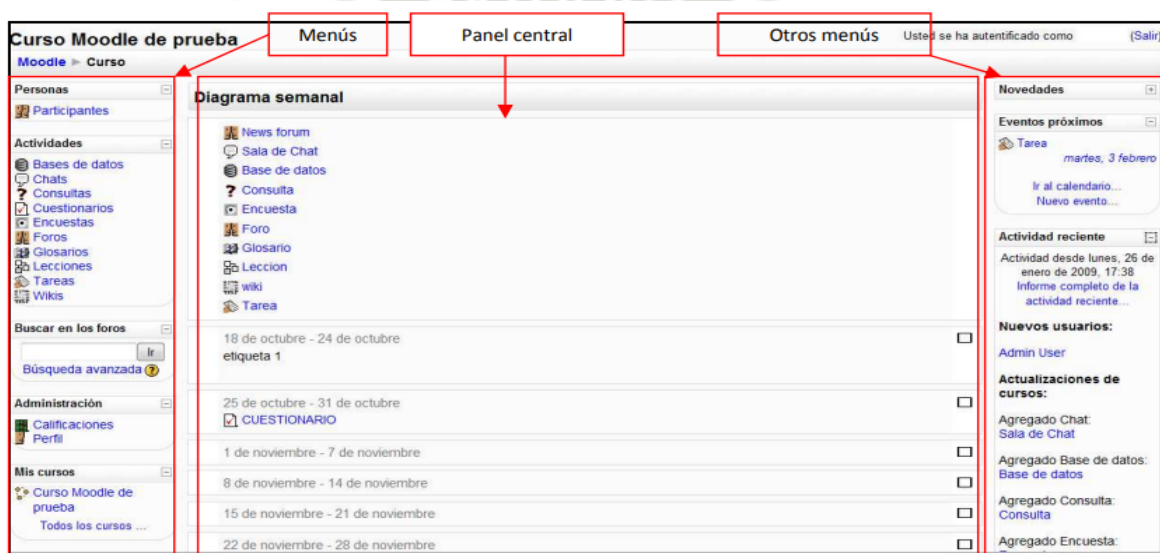
f. Catálogo de cursos

Cuenta con una variedad de cursos que vienen desarrollando, los mismos que están en una sección denominada “Mis cursos”.

Para navegar dentro del curso, se procederá haciéndole clic en el curso a utilizar así le brindará acceso al curso.

Figura 4

Descripción de la pantalla principal del curso



g. Descripción de la interfaz de un curso

En el interior del curso virtual, se encontrarán diversas opciones que permitirán describir su interfaz, entre las cuales se destacan los siguientes elementos:

La bienvenida del curso: El docente será el responsable de proporcionar la introducción del curso, indicando su propósito, objetivos y las unidades que se desarrollarán. Además, se establecerán las recomendaciones que los estudiantes deben considerar para el adecuado desarrollo del curso.

- **El horario:**

Permitirá a los estudiantes a conocer el día, la hora y el tiempo de duración de las sesiones, las mismas que se darán por medio de video conferencias.

- **El material educativo:**

Estarán disponibles para descargar, como son los sílabos y la guía académica del curso.

- **Los recursos bibliográficos:**

Se permite la descargar los textos de consulta.

- **Programación del módulo:**

El calendario del curso permite visualizar la programación académica, detallando las fechas correspondientes a cada unidad, así como las fechas de exámenes regulares, sustitutorios y aplazados.

- **El contenido del curso:**

Se realizará detalladamente la evolución y desarrollo del curso. Tendrá como tiempo ocho semanas de clase.

- **Administración:**

Encontraremos las opciones de como activar edición, calificaciones, siendo las más utilizadas las siguientes:

- **Activar edición:**

Permite editar el contenido del curso, las sesiones correspondientes a las 8 semanas de clase.

- **Calificaciones:**

Permite ver las notas de cada uno de los participantes matriculados en el curso.

- **Barra de progreso:**

Esta herramienta posibilita el seguimiento de las actividades y recursos utilizados a lo largo del curso, permitiendo supervisar el progreso y la participación de los estudiantes.

- **Actividades:**

El calendario de actividades brinda una visión general de todas las tareas y eventos planificados dentro del curso, facilitando a los estudiantes la organización y gestión de su tiempo.

- **Participantes:**

Permite ver la lista de participantes matriculados en el curso

- **Calendario:**

Permite organizar las actividades programadas en el curso por medio de un calendario mensual, resaltando las actividades que se desarrollan durante los días.

- **Navegación:**

Permite ingresar al contenido del curso, donde se encontrará las clases brindadas durante la semana, la evaluación parcial y final.

- **Ultimas noticias:**

Este espacio está destinado a que el docente publique noticias, novedades y anuncios relacionados con el curso, manteniendo a los estudiantes informados sobre aspectos relevantes y actualizaciones importantes.

- **Mensajes:**

Permite a los usuarios recibir y enviar mensajes a los participantes del curso.

En cada sección desarrollada, se podrá descargar el material digital utilizado durante la clase, así como acceder a una sección específica para descargar el material necesario para la realización de foros y tareas.

Se proporciona una sección donde los usuarios pueden visualizar videos de estudio seleccionados por el docente para reforzar los contenidos abordados en la sesión de clase.

Se encuentra una sección denominada foro de debate, que permite a los estudiantes participar en discusiones asincrónicas sobre un tema específico durante un tiempo determinado. Esto brinda al docente la oportunidad de evaluar el aprendizaje adquirido y reforzar lo enseñado mediante la asignación de tareas complementarias.

La plataforma posibilita la realización de exámenes virtuales, siendo el docente el responsable de establecer el número de preguntas, la puntuación de cada una de ellas y el tiempo límite para su resolución.

h. Herramientas de la plataforma Moodle

Moodle cuenta con diversas herramientas que la convierten en un recurso valioso para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje. A continuación, se analizarán aquellas que son más utilizadas por docentes y estudiantes:

h.1. Gestión de contenidos

Consta de las secciones que permiten descargar la materia digital que se desarrolla en las sesiones, como el material digital para desarrollo de foros y tareas.

Estas secciones pueden ser descargadas y pueden ser documentos hechos en Microsoft Word, presentaciones en PowerPoint, hojas de cálculo en Excel, y archivos en diferentes formatos como: PDF, JPG, JPEG, TIFF y otros.

En esta sección pueden visualizarse también los diferentes videos de estudio escogidos por el docente.

h.2. Foro

Permite a los estudiantes a realizar discusiones asincrónicas, de un tema en específico dejado por el docente que tendrá un tiempo determinado.

Los participantes deberán ubicar la actividad, accediendo con un clic sobre el tema permitiéndoles el ingreso.

El docente tutor puede permitir que se adjunten archivos a las respuestas al foro, establecer la puntuación máxima que tendrá esta actividad.

El foro se realiza de forma pública, es decir que todos los estudiantes matriculados en el curso podrán observarlo.

A su vez se pueden utilizar de distintas formas, como un espacio virtual para que los participantes discutan el contenido de un curso, los materiales de lectura o un tema específico que es planteado por el tutor.

Se utiliza también para continuar con la resolución de alguna pregunta o problema asignado previamente, o para realizar actividades complementarias, como la lluvia de ideas, reflexión, etc. Permitiendo a su vez que los estudiantes socialicen, se conozcan e interactúen.

h.3. Tarea

Permite al docente evaluar el aprendizaje de los estudiantes mediante la creación de una tarea a realizar que luego se revisa, valorara y calificara.

Los estudiantes deben subir su enlace de sus tareas en la plataforma, para su respectiva evaluación y calificación considerando la semana que corresponde, ubicar la tarea y subir el archivo adjunto que puede encontrarse en diferentes formatos.

El docente puede asignar el máximo de archivos a subir, la puntuación máxima que va a tener la actividad y limitar las calificaciones según el límite de fecha, así como establecerlas, que a diferencia del foro el estudiante no puede subir la tarea fuera de la fecha fijada.

El docente al revisar las tareas podrá realizar comentario de retroalimentación para dar respuesta u opinión a los envíos de los participantes, cabe resaltar que estas respuestas o comentarios solo los puede ver el estudiante.

h.4. Cuestionario

Permite al docente diseñar y plantear cuestionarios de manera virtual en la plataforma Moodle, con preguntas tipo opción múltiple, verdadero o falso, respuestas cortas, respuestas numéricas y ensayos.

Para realizarlo, el estudiante se debe dirigir a la sección “evaluación parcial” y seleccionar el examen parcial a rendir, será redirigido a una página que contiene las instrucciones a seguir y luego se procede a resolver el cuestionario que tiene un formato de formulario.

El docente puede permitir que el cuestionario se realiza una o varias veces, con las preguntas ordenadas o seleccionadas aleatoriamente de un banco de preguntas. Se podrá establecer el número de preguntas, su puntuación de cada una de ellas.

Cada respuesta se calificará automáticamente por el sistema, con la excepción de las preguntas tipo ensayo.

h.5. Videoconferencia

Permite a los docentes y estudiantes se reúnan en una clase virtual mediante el uso de conferencias web.

Los espacios en línea permiten:

- Audio y video para el docente y estudiante
- Compartir videos
- Reforzar la conferencia a través de diapositivas.

Las sesiones se pueden grabar para después revisarlas fuera de línea, lo que quiere decir en cualquier momento.

i. Descripción de los menús de Moodle

En Moodle, se pueden encontrar diferentes menús, los cuales serán explicados a continuación:

- **Personas:**

La herramienta de participantes ofrece una visión general de los integrantes del curso, facilitando la interacción y comunicación entre ellos.

- **Actividades:**

Este módulo brinda acceso a todas las actividades creadas por el profesor para el curso, como bases de datos, consultas, cuestionarios, encuestas, foros, glosarios, lecciones, tareas y wikis. Estas actividades se añaden automáticamente al bloque a medida que el profesor las va incorporando. El estudiante tiene la libertad de seleccionar el tipo de actividad que desee realizar, sin importar el orden establecido.

- **Buscar en los foros:**

Este módulo permite buscar un foro en particular.

- **Administración:**

El menú de calificaciones permite a los estudiantes revisar las notas obtenidas en las diferentes actividades y evaluaciones del curso. Además, este apartado muestra información del perfil del usuario.

- **Mis cursos:**

El módulo "Mis cursos" presenta una lista de todos los cursos en los que el usuario está matriculado. Al hacer clic en cualquiera de ellos, se puede ingresar directamente al curso seleccionado.

Además, desde este apartado, es posible acceder a la totalidad de cursos disponibles en el campus virtual, brindando una visión general de la oferta formativa.

- **Diagramas:**

Este panel puede presentarse en diferentes formatos:

En el diagrama semanal, las actividades se organizan y muestran por semanas, brindando una vista cronológica del curso. Por otro lado, en el diagrama de temas, se encuentra el temario del curso estructurado por unidades o tópicos específicos.

También existe un diagrama de foro, donde se ubican diversos temas de discusión para que los participantes puedan interactuar y debatir sobre aspectos relevantes del curso.

Además, se cuenta con el diagrama LAMS, un formato específico para desarrollar actividades de aprendizaje, y el diagrama SCORM, un estándar para la creación y gestión de objetos de aprendizaje reutilizables.

Pero los más habituales son los dos primeros mencionados. (González, 2009, pág. 19)

j. Herramientas y recursos para la evaluación y seguimiento de las competencias.

Una técnica de evaluación es un conjunto de procedimientos para obtener resultados deseados, en la evaluación de los procesos de formación en la educación a distancia.

En relación a ello (Valenzuela, 2007, pág. 26) indica que en ocasiones las evaluaciones presenciales suelen tener márgenes de error, respecto a la identidad del estudiante, sin embargo, en la virtualidad es un poco más controlado, pero ofrece algunas desventajas que pueden limitar al estudiante, por lo que es sumamente importante tener la obligación de disponer del tiempo, así como exponer al educando a que pueda copiar y que realmente se midan sus conocimientos y resulta difícil realizar preguntas abiertas por este medio. Por lo cual se plantean las siguientes actividades que acompañadas de herramientas resultan muy útiles:

- **Asignar trabajos:**

Las tareas son una práctica ampliamente utilizada, y deben ser diseñadas de manera creativa y cuidadosa para evitar que los estudiantes las copien de otras fuentes y asegurar

que realmente apliquen sus conocimientos. Sin embargo, algunas desventajas pueden surgir en torno a la evaluación, ya que puede realizarse de forma subjetiva y requiere tiempo para revisar y calificar cada una de ellas. Para llevar a cabo trabajos colaborativos, se pueden emplear herramientas como Canva, Jamboard, Genially, Padlet, Murally, entre otras, que facilitan la creación conjunta y la interacción entre los participantes.

- **Foros asincrónicos:**

Esta técnica involucra plantear una pregunta o tema de discusión en un foro o grupo, permitiendo que los estudiantes compartan sus ideas, conocimientos y perspectivas al respecto. Puede implementarse de manera interactiva entre estudiantes, o bien, entre el tutor y los estudiantes. Para evaluar su efectividad, se requieren dos indicadores clave: la frecuencia de participación y la calidad de las intervenciones.

La principal ventaja de este enfoque radica en su naturaleza abierta, confiable y flexible, al fomentar un intercambio genuino de puntos de vista. Sin embargo, su principal desafío consiste en la complejidad de la evaluación, especialmente en grupos numerosos, debido al tiempo requerido para analizar todas las participaciones de manera exhaustiva.

En esencia, se trata de un método dinámico y enriquecedor para promover el pensamiento crítico y el aprendizaje colaborativo, aunque su implementación efectiva requiere de un cuidadoso equilibrio entre la promoción del diálogo y la evaluación objetiva de las contribuciones estudiantiles.

- **Medios sincrónicos de comunicación:**

Esta estrategia consiste en realizar evaluaciones en tiempo real, ya sea mediante foros programados a una hora específica o a través de videoconferencias y otros medios de comunicación uno a uno. A diferencia del ejemplo anterior, se obtiene una respuesta inmediata por parte de los estudiantes. Las ventajas radican en la capacidad de evaluar de manera directa y en el momento. Sin embargo, puede convertirse en un proceso muy

extenso y agotador para el evaluador, especialmente si algunos estudiantes tienen dificultades para coincidir en los horarios establecidos. La sincronización y la gestión del tiempo son factores clave a considerar en esta modalidad de evaluación.

- **Autoevaluación:**

Esta estrategia implica que los propios estudiantes determinen la calificación que creen merecer. Si bien parece una variante leve, conlleva riesgos considerables, pues algunos podrían carecer de honestidad, otorgando calificaciones erróneas. No obstante, establecer criterios podría hacer esta autoevaluación más justa y objetiva. Las ventajas incluyen mayor responsabilidad y autorreflexión estudiantil al evaluar su desempeño. La principal preocupación radica en la posible falta de imparcialidad, socavando la validez de las calificaciones. Para mitigar riesgos, serían esenciales pautas detalladas que los estudiantes sigan al autoevaluarse, junto con mecanismos de revisión docente. Aunque innovadora, requeriría un diseño cuidadoso para garantizar equidad y confiabilidad.

- **Coevaluación:**

Esta modalidad permite que los compañeros se evalúen entre sí, puede traer varios beneficios que pueden resultar enriquecedores, como ahorrar tiempo y retroalimentar, pero puede resultar un arma de doble filo porque pueden presentarse muchos factores como la afectividad, la cual podría generar que coloquen calificaciones injustas. Es por ello que no es tan recomendable hacer uso de esta estrategia.

1.3.1 Cantidad de participaciones

En esta estrategia, conocida como Aprendizaje Activo (AA) y utilizada normalmente en Entornos Basados en la Red (EBR), se incentiva a los estudiantes a asumir responsabilidades en su propio aprendizaje, enfocándose en su participación e interacción grupal. Según este concepto, es particularmente significativa la participación activa del estudiante, así como su contribución tanto individual como colectiva, en sinergia con la compenetración con sus

compañeros (usualmente desconocidos en el ámbito virtual), mediante herramientas tecnológicas que propicien dicha afinidad. El objetivo es fomentar un aprendizaje más dinámico y colaborativo, donde los estudiantes se involucren activamente en su proceso formativo.

Animar y propiciar la actividad de los estudiantes es un requisito para la enseñanza virtual, fomentando la aceptación de sus responsabilidades, el liderazgo y la dirección de su propio aprendizaje, además de la compenetración con los compañeros, convirtiéndose en un incentivo para mantener la motivación del estudiante virtual en torno a las actividades y competencias a lograr.

Asimismo, el uso de la tecnología permite ampliar oportunidades mediante el aprendizaje personalizado, la participación activa, el acceso y el trabajo colaborativo. Al respecto, los estudiantes logran generar propuestas autodidactas, flexibles, contextualizadas y basadas en aprendizaje por proyectos y experiencias propias.

Hughes, menciona de acuerdo a las condiciones que el hecho de enseñar un contenido no significa que el mismo se haya entendido, para esto es necesario que el estudiante haya entendido. Para lo cual se deben plantear actividades en las cuales los estudiantes participen en la construcción de su conocimiento.

Es evidente que los entornos de aprendizaje en red fomentan la construcción colaborativa del conocimiento y la participación activa de los estudiantes en comunidades de práctica específicas.

1.4 El Enfoque De Competencias

1.4.1 Las competencias

Se definen como la capacidad de una persona para combinar un conjunto de habilidades, conocimientos y destrezas con el fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y ética.

1.4.2 Las capacidades

Consisten en los recursos para actuar de forma competente, están conformados por los conocimientos, ya sean teorías, conceptos y procedimientos, habilidades y actitudes que cada estudiante utiliza para hacer frente a una situación en particular.

1.4.3 Estándares

Estos se refieren a las descripciones del progreso de una competencia, desde los niveles más básicos hasta los más complejos, a lo largo de la Educación Básica Regular (EBR). Estas descripciones son holísticas, ya que articulan de manera integrada las diversas capacidades que se ponen en práctica al abordar situaciones auténticas. Definen el nivel esperado que todos los estudiantes deberían alcanzar al finalizar cada ciclo de la EBR, estableciendo un marco de referencia para el desarrollo gradual de las competencias.

1.4.4 Desempeños

Los desempeños son descripciones específicas de cómo los estudiantes van desarrollando gradualmente los diferentes niveles de las competencias, observables en diversos contextos. No son exhaustivos, sino que ilustran actuaciones que demuestran estar alcanzando o haber alcanzado el nivel esperado de la competencia.

Se presentan en los programas curriculares por edades o grados, y ayudan a docentes en planificación y evaluación, reconociendo la diversidad de niveles de desempeño dentro de un grupo, pudiendo estar por encima o debajo del estándar, volviéndolo flexible.

1.5 El área curricular desarrollo personal, ciudadanía y cívica (dpcc) y sus competencias

Según el currículo nacional, esta área se enfoca en el desarrollo personal y la ciudadanía activa:

1.5.1 Enfoque de desarrollo personal

Enfatiza el proceso continuo de transformaciones biológicas, cognitivas, afectivas, conductuales y sociales que llevan a los seres humanos a desarrollar sus máximas potencialidades a lo largo de la vida.

Este proceso no solo permite un autoconocimiento y entendimiento de los demás de manera más integral y compleja, sino también una vinculación íntegra con el entorno natural y social.

En este proceso de desarrollo, el área hace hincapié en el respeto por la iniciativa propia y el trabajo a partir de las experiencias de cada estudiante. Del mismo modo, se enfatiza la reflexión y construcción de una perspectiva crítica y ética para relacionarse con el mundo.

La ciudadanía activa asume que todas las personas son ciudadanos con derechos y responsabilidades que participan del mundo social, fomentando la vida en democracia, la disposición para enriquecernos mutuamente y aprender nuevas culturas, así como mantener una relación armoniosa con el ambiente.

Para ello, se enfatiza la reflexión crítica sobre la vida en sociedad y el rol de cada persona en ella. También se promueve la deliberación sobre asuntos públicos y la acción que tomamos frente a ellos, con el fin de hacer de nuestro mundo un lugar donde se conviva en paz y se respeten nuestros derechos.

Desde esta área, se busca que los estudiantes desarrollen respeto y tolerancia hacia las diferencias, reconociendo los derechos de las personas. La atención a la diversidad promueve la valoración e inclusión de todos, reconociendo sus características, intereses y necesidades particulares.

Para ello, es necesario deliberar sobre asuntos públicos con el fin de reconocer la diversidad religiosa, política, de género, étnica, racial, etc. y reconocer los derechos de los grupos vulnerables o excluidos históricamente.

El área persigue formar ciudadanos interculturales que reconozcan y valoren la diversidad del país y del mundo, mostrando interés por conocerla. Busca también reconocer las desigualdades entre culturas y encontrar alternativas para superarlas en los espacios donde los estudiantes se desenvuelven, fomentando una actitud intercultural crítica.

De modo particular, el área contribuye a que los estudiantes reconozcan al ambiente como el escenario donde y con el que conviven y que contribuye a su desarrollo, protegiéndolo y aprovechando sus recursos de manera sostenible.

Asimismo, busca formar ciudadanos informados, responsables y activos, permitiéndoles comprometerse y participar de manera crítica en asuntos públicos vinculados al desarrollo sostenible y tomar medidas para enfrentar el cambio climático.

1.5.2 La competencia: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común

El estudiante se relaciona con los demás de manera justa y equitativa en la sociedad, reconociendo que todos tenemos los mismos derechos y responsabilidades. Muestra disposición por conocer, comprender y enriquecerse con los aportes de diversas culturas, respetando las diferencias.

Asimismo, toma posición frente a asuntos que lo involucran como ciudadano y contribuye a la construcción del bienestar general, consolidando los procesos democráticos y promoviendo los derechos humanos.

1.5.3 La capacidad: Participa en acciones que promueven el bienestar común

Esta capacidad busca que el estudiante proponga y gestione iniciativas relacionadas con el interés común y la promoción y defensa de los derechos humanos, tanto en el colegio como en su comunidad. Para lograrlo, se apropia y utiliza diferentes canales y mecanismos de participación ciudadana.

1.5.4 *Participar*

La participación es una necesidad humana y por ende es un derecho de todas las personas.

Para la UNESCO la definición de participar es:

“el conjunto de las necesidades de un ser humano constituye un sistema, de modo que la satisfacción de una necesidad, inclusive, la forma de satisfacerla, influye en el resto de las necesidades”.

Todas las personas tienen la capacidad de actuar en el mundo en que vive, puede tomar decisiones que van a repercutir en su vida. Participar es ejercer el poder de tomar decisiones, actuar y transformar la realidad. (Burin, 1998)

Según (Robirosa, Cardarelli, & Lapalma, 1990, pág. 11) participar implica formar parte de algo junto a otros, repartir o involucrarse activamente en la distribución de responsabilidades, roles o compromisos, lo que significa comprometerse.

La participación a su vez, integra 3 aspectos:

- Formar parte, es decir pertenecer como integrante.
- Tener parte, asumir un rol desempeñándose en las acciones determinadas.
- Tomar parte, influyendo a partir de su acción.

La participación es un proceso social que implica un ejercicio permanente de derechos y responsabilidades, reproduciendo un modelo de sociedad. Una de sus formas es combinar adecuadamente responsabilidades y derechos de acuerdo con la capacidad y el alcance que puedan tener nuestras acciones.

1.5.5 *La participación democrática*

La participación ciudadana tiene su origen en la democracia, que desde la antigua Grecia concibe al ciudadano como poseedor de virtudes cívicas puestas a disposición del bien común, concepto que exploraremos más a fondo más adelante.

La participación en asuntos públicos resulta una condición fundamental para que una ciudad sea democrática. Al momento de definir la democracia, a veces se deja de lado el entender cómo se construyen las diferentes democracias ni tampoco entender la realidad en que se llevan a cabo.

Además, existe una definición descriptiva o sistemática de la democracia. Esta establece la relación entre dos experiencias democráticas, describiendo las características que le dan forma. Relativamente, se define como un régimen político en el que los ciudadanos desempeñan un rol en la toma de decisiones que pueden afectar de varias formas.

Estas definiciones se pueden tomar desde dos enfoques:

Enfoque Descriptivo:

Desestima la importancia en la consolidación de un régimen democrático, la participación se centra principalmente en los mecanismos que ya existen y permiten que la sociedad participe, estos mecanismos permiten que los ciudadanos otorguen la autoridad de gobierno a un grupo representativo, también se habla de democracia ideal y real, en las cuales la participación ciudadana está presente en ambos, pero cumpliendo objetivos diferentes.

Enfoque Prescriptivo:

La participación ciudadana debe desempeñar un rol en la resolución y transformación de los conflictos políticos a través de la creación y apropiación de espacios de discusión que permitan el debate racional, la interacción comunicativa y la incidencia en la toma de decisiones, acción que fortalecería las instituciones democráticas.

Por lo tanto, analizar la participación de los ciudadanos desde una línea de tiempo, tratando de hacer una comparación entre tiempos modernos y antiguos, resultaría poco útil, ya que existieron diferentes modelos de democracia y los ciudadanos también tuvieron varias características que fueron cambiando a lo largo del tiempo.

Ante ello, tenemos a (Cebrián, 2013, pág. 51), quien habla de representación y participación en tiempos modernos, su modelo se caracteriza por articular la voluntad popular mediante algunas instituciones políticas, principalmente la representación política, mecanismos y límites, estado de derecho, libertades individuales y asocianismo pluralista.

Según (Baños, 2006, pág. 16), propone la idea de democracia representativa cuya motivación pasa por la inclusión de equipos minoritarios en espacios representativos, promoviendo el intercambio de ideas y la crítica con un objetivo en común: reivindicar la política de género y la multiculturalidad.

En síntesis, la democracia esta ligada a la participación ciudadana, por ser esta forma de gobierno la que reconoce una relación de derechos que se basa en la libertad y la igualdad traducida a que los ciudadanos se involucren en los asuntos del estado.

Niveles y mecanismos de participación ciudadana para la implementación

En los últimos 20 años (Speer, 2012, pág. 11), indica que la promoción de la participación ciudadana ha significado adoptar diversos “arreglos institucionales que tienen por objetivo facilitar la participación de los ciudadanos en el proceso de las políticas públicas”. Estos mecanismos de participación ciudadana “materializan la lógica bottom up en la formulación de las políticas públicas”.

Por lo tanto, estos mecanismos no sólo implican invitar a los ciudadanos, sino que requieren una metodología de trabajo que busque un equilibrio entre impulsar la amplitud y profundidad de la participación y respetar las realidades políticas, financieras, culturales y psicológicas de cada territorio donde se implementan. Además de la importancia de la

metodología o reglas del juego, cada mecanismo contribuye de distintas formas a la participación ciudadana. (Montecinos, 2014, pág. 33)

En este sentido, (Michels, 2011, pág. 12) se indica que los foros y encuestas deliberativas parecen ser más efectivos para promover el intercambio de argumentos, mientras que los referendos y los presupuestos participativos mediante proyectos son más adecuados para dar a los ciudadanos influencia en la formulación de políticas y lograr una mayor participación. Finalmente, la literatura coincide en que los mecanismos de participación, más allá de sus particularidades, responden a distintos niveles de participación ciudadana.

Con respecto a los distintos grados de participación ciudadana, los expertos suelen referirse al marco conceptual de Arnstein, quien los describe como una escalera con ocho niveles que representan el poder y la disposición de los participantes. Se identifican tres niveles principales. El primer nivel se basa fundamentalmente en el acceso a la información por parte de la ciudadanía.

El segundo nivel implica una participación preliminar o consultiva, donde los ciudadanos interactúan de manera recíproca con los tomadores de decisiones a través de diferentes mecanismos. Finalmente, el tercer nivel conlleva un poder delegado o un control ciudadano, lo que constituye una participación genuina en la que la población puede influir directamente en las políticas y la agenda pública.

En resumen, este modelo establece una gradación que va desde el simple acceso a la información hasta niveles más avanzados de empoderamiento y toma de decisiones por parte de los ciudadanos.

El nivel implicativo sugiere que se debe trabajar con ciudadanos para comprender sus preocupaciones y aspiraciones, para que sus ideas influyan en la decisión final.

Basado en una propuesta colaborativa se trabajaría en conjunto a modo de sociedad, buscando empoderarse y colocar la decisión en manos de los grupos interesados.

Es fundamental establecer desde el inicio una metodología clara que defina las reglas del juego que regirán el mecanismo de participación a implementar. Por ejemplo, se debe dejar en evidencia cuáles son las facultades reales que tendrán los participantes y el propósito de la convocatoria. Convocar a un ciudadano a una consulta ciudadana o a un presupuesto participativo donde podrá elegir entre algunas opciones de proyectos previamente definidos, es muy distinto a convocarlo para que construya de manera conjunta las políticas públicas que se pueden implementar en un territorio determinado. Esta distinción en los alcances y objetivos de la participación debe quedar claramente establecida desde un comienzo, asegurando transparencia y alineando adecuadamente las expectativas de todos los involucrados. De esta forma, se sentarán bases sólidas para un proceso participativo genuino y efectivo. (Hevia, Vergara-Lope, & Ávila, 2011, pág. 28)

En segundo lugar, se requiere que los ciudadanos cuenten con información básica, ya que si los ciudadanos no tienen acceso a ella sentirán que se acrecienta esta brecha entre la autoridad y ellos.

En tercer lugar, el control de expectativas. Considerando los dos requerimientos anteriores, está también la forma en que se administran las expectativas que generan los procesos participativos en los ciudadanos. Buscando reducir el impacto de un mecanismo y la brecha entre los objetivos a alcanzar.

Un aspecto crucial es el involucramiento genuino de los tomadores de decisiones en el proceso participativo, garantizando así que la participación ciudadana tendrá un impacto real y trascendente. Lamentablemente, muchos mecanismos participativos carecen del respaldo auténtico de las autoridades, generando desmotivación entre los ciudadanos al percibir que su contribución carece de valor político y relevancia para la gestión de la institución convocante. Esta falta de credibilidad y compromiso por parte de los líderes decisorios socava la esencia misma de la participación ciudadana.

Por otro lado, existe un consenso generalizado entre los expertos sobre el enorme potencial que ofrecen las herramientas tecnológicas para facilitar y amplificar la participación ciudadana. La innovación en mecanismos participativos aprovechando Internet y otras tecnologías digitales abre nuevos horizontes para involucrar a una mayor cantidad de ciudadanos de manera más accesible, dinámica e inclusiva. Esta revolución digital presenta oportunidades sin precedentes para fortalecer la participación activa de la sociedad civil en los asuntos de interés público.

Una vez definidas las reglas de participación, se recomienda determinar los mecanismos específicos a implementar. El Cuadro I presenta una sistematización exhaustiva de los principales mecanismos de participación ciudadana destacados en la literatura especializada. Esta recopilación abarca una amplia gama de experiencias participativas desarrolladas en diversos países, condensadas en 14 mecanismos cuidadosamente descritos.

Esta selección representa un compendio integral de las modalidades más relevantes y efectivas para fomentar la participación activa de la ciudadanía en los asuntos públicos. Cada mecanismo ha sido meticulosamente analizado y evaluado en función de su idoneidad, impacto y adaptabilidad a diferentes contextos y realidades. Esta compilación constituye una valiosa herramienta de referencia para autoridades, organizaciones y actores sociales comprometidos con la construcción de una sociedad más inclusiva, democrática y participativa.

Al brindar un panorama detallado de las opciones disponibles, este catálogo facilita la selección informada de los mecanismos más adecuados para cada situación específica, maximizando así las probabilidades de éxito en la implementación de procesos participativos genuinos y transformadores.

Mecanismo de participación	Descripción y principales características
<ul style="list-style-type: none"> • Presupuestos Participativos 	<p>Proceso presupuestario, que sirve para tomar decisiones de asignación de recursos, y a su vez permite a los ciudadanos tener algo que decir en como el dinero de los contribuyentes se gasta por entidades gubernamentales.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Consejos Ciudadanos 	<p>Instancias en las que ciudadanos asesoran a las instituciones públicas. Así, se facilita identificar necesidades comunitarias y la forma en que pueden satisfacerse.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Rendición de cuentas 	<p>Uno de los mecanismos más utilizados son las cuentas públicas que realizan las autoridades, para explicar a los ciudadanos sobre el ejercicio del poder, autoridad y dinero. Se le denomina también como contraloría social.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Planificación participativa 	<p>Igual que presupuestos participativos, otros mecanismos consultivos siguen secuencia: identificar problema, objetivos planificación, discusiones, recopilar información, planes acción implementar y evaluar.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Referéndum 	<p>Se involucra a los ciudadanos individualmente, permitiéndoles expresar sus opiniones en cuestiones de política pública.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Iniciativa Popular 	<p>Se trata de que ciudadanos presenten iniciativas para ser debatidas en el poder legislativo.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Audiencias Públicas 	<p>Permite que los ciudadanos accedan directamente a sus autoridades políticas.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Junta de Voluntarios 	<p>Similares a los consejos ciudadanos, pero no solo asesoran, sino que disponen de facultades para formular políticas.</p>

- **Consulta Ciudadana** La consulta busca conseguir legitimidad mediante el consentimiento de la comunidad en general.
- **Jurados Ciudadanos** Este mecanismo involucra a los ciudadanos en el gobierno y permite inculcar virtudes cívicas.
- **Encuestas** Se realizan utilizando el método estadístico, para conocer las preferencias de los ciudadanos frente a un determinado tema.
- **Focus Groups** Este mecanismo consiste en sesiones cara a cara que permite maximizar la capacidad de los participantes para expresar sus puntos de vista.
- **Cabildos** Se trata de encuentros públicos, diálogos ciudadanos o asambleas donde los ciudadanos pueden escuchar y ser escuchados por representantes estatales.
- **Co- producción** Implica alianzas laborales donde profesionales ceden poder o funciones de gestión a ciudadanos, denominándose también cogestión.

1.5.6 La participación ciudadana

Como vimos, participación sociedad civil asuntos públicos país es derecho fundamental, reconocido tratados y pactos internacionales suscritos por estado, estableciendo toda persona tiene derecho participar asuntos públicos su país.

Constitución Política Perú 1993, reconoce tales derechos, instituyéndose y regulándose diversos mecanismos o instituciones para personas puedan ejercer ese derecho.

Participación ciudadana definida conjunto sistemas o mecanismos mediante los cuales ciudadanos, pueden tomar parte decisiones públicas o incidir en ellas, buscando representación intereses, particulares o grupo social.

Es importante promover la participación ciudadana en la toma de decisiones de la esfera pública, sobre todo teniendo en cuenta la sociedad civil para que ellos puedan ayudar, mediante sus aportes y críticas, a construir una base firme e importante en la toma de decisiones públicas.

La Carta Iberoamericana de Participación Ciudadana en la Gestión Pública de 2009 indica como mecanismos participativos fundamentales los que permitan intervenir en diferentes fases de formulación e implementación de políticas públicas, muchos de los cuales han sido implementados en nuestro país. (Valdiviezo, 2013, pág. 89)

1.5.7 Mecanismos de Participación Ciudadana en el Perú

Estos mecanismos se establecieron en nuestra legislación por la Constitución de 1993 y la Ley N°26300 de Derechos de Participación y Control Ciudadano, señalando que ciudadanos tienen derecho a participar en asuntos públicos mediante referéndum, iniciativa legislativa, remoción o revocación de autoridades y demanda de rendición de cuentas.

Estos mecanismos de participación ciudadana pueden darse a nivel nacional, local o regional. Están establecidos en distintas normas del ordenamiento jurídico nacional y pueden ser ejercidos por cualquier ciudadano, sin limitación de derechos, siempre que se cumplan los requisitos correspondientes. Entre los más conocidos tenemos:

- Iniciativa de reforma constitucional
- Iniciativa legislativa
- Referéndum
- Iniciativa de normas municipales y regionales
- Consulta previa
- Revocatoria de autoridades
- Remoción de autoridades
- Consejos de coordinación regional
- Presupuestos participativos

- Demanda de rendición de cuentas
- Acceso a información pública, entre otros

1.5.8 *Bien común*

(Maritain, 1943, pág. 19) identifica en el siguiente párrafo las condiciones sociales que posibilitan a los miembros de una sociedad a realizar sus fines.

“Lo que constituye al bien común de la sociedad, no es solamente el conjunto de bienes o servicios de utilidad pública o de interés nacional, que suponen la organización de la vida común, ni las buenas finanzas del Estado, ni su pujanza militar; no es solamente el conjunto de leyes justas, de buenas costumbres y de sabias instituciones que dan su estructura a la nación, ni la herencia de sus gloriosos recuerdos históricos, de sus símbolos y glorias, de sus tradiciones y tesoros de cultura”.

En el siguiente párrafo se abordan el conjunto de auxilios que la sociedad brinda a los miembros para realizar una vida buena.

“El bien común comprende, la integración sociológica de todo lo que supone una conciencia cívica, de las virtudes políticas y el sentido del derecho y la libertad, y de todo lo que hay de actividad, prosperidad material y sobre todo el tesoro espiritual, la sabiduría tradicional inconscientemente vivida, la rectitud moral, de justicia, amistad, felicidad, heroísmo, tanto en la vida individual de los miembros de la comunidad, en cuanto que todo sea comunicable y se distribuya y todos participen.

Según (Deleulin, 2006, pág. 42)

Es solo el reconocimiento de la necesidad de llegar a acuerdos institucionales para promover el bienestar de los ciudadanos, es decir el bien común como instrumento para el bien de los individuos. Si no es instrumental, el bien común se convierte en un instrumento totalitario, pero si entendemos que el bien común no solo es el bien de la sociedad, sino también

el de las personas, entonces esa amenaza desaparece: se puede tiranizar a los ciudadanos apelando al bien común, pero se tratará de un concepto errado del bien común.

El bien común es un concepto irrealizable, porque en una sociedad multicultural, es imposible alcanzar un acuerdo sobre los bienes que lo integran. En todo caso, o bien se abandona el concepto de bien común o se reduce a una discusión los bienes comunes parciales propios de una comunidad.

Ante las premisas anteriores puedo acotar que el deber supremo para una sociedad es el bien común. Este constituye el conjunto de libertades, bienes y servicios posibilitando el desarrollo a las personas en la sociedad en que forman parte. La definición del bien común llega a ser tan trascendente que se considera como algo divino y que luego de Dios, el bien común era lo más importante para el género humano.

El bien común está constituido por 4 elementos:

a) **Un conjunto de bienes de todas las clases:**

Ya sean materiales:

- Riqueza industrial
- Agrícola
- Comercial
- La técnica
- Los servicios
- Las fuentes de energía
- Los transportes
- Las comunicaciones

Culturales como:

- Artes
- Lengua

- Tradiciones
- Derecho

Morales como:

- Verdad
- Justicia
- Paz
- Amor
- Libertad
- Solidaridad
- Amistad
- Honestidad

Para que se dé el bien común es importante y preciso que estos tres tipos de bienes se den en la cantidad y proporción exigidas por el tiempo y lugar, y que se jerarquicen de manera adecuada: los materiales subordinados a los culturales y a su vez, ambos subordinados a los morales.

b) Una justa distribución de los bienes:

Todas las sociedades menores y todos los individuos que componen la sociedad deben participar del bien común y de las libertades, bienes y servicios que lo constituyen.

Pero, la forma de participar debe ser en medida de su prestación, lo que significa que éticamente no es correcto que alguien disfrute de los bienes de la sociedad y hasta acabara con ellos, lo que priva a los demás disfrutar de dichos bienes.

Del mismo modo que cada uno de nosotros tiene derecho a disfrutar de diversos bienes y servicios, también es nuestro deber el procurarlos, mantenerlos, usarlos responsablemente y acrecentarlos. (Cicerón, 1983, pág. 18)

c) Unas condiciones sociales externas:

Para lograr ejercer los derechos y deberes de orden personal y comunitario como expresión de la dignidad de la persona, deben darse las condiciones que permitan a los individuos y las sociedades poder desenvolverse de manera adecuada. Para ello es necesario implantar y mantener el orden público, ejercer libertades cívicas en la mayor amplitud posible y como resultado obtener la paz social.

d) Una adecuada organización social:

Se puede descomponer en cuatro elementos:

- **Un Ordenamiento Jurídico:** que sirva de apoyo externo, defensa y protección.
- **Un Ordenamiento Económico:** como base material del bien común, combinando la iniciativa privada con la estatal.
- **Un Sistema Educativo:** que represente la garantía interna del bien común.
- **El Orden Político:** que se interpreta como la responsabilidad que tiene el estado para lograr un adecuado equilibrio entre los principios de libertad, autoridad y bien común.

1.6 Análisis de antecedentes investigativos

1.6.1 A Nivel Internacional

La investigación llevada a cabo por Edwin Montaña Montaña en el año 2015, cuyo objeto de estudio fue la implementación de una estrategia educativa respaldada por Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) con el propósito de formar en ciudadanía y convivencia a estudiantes de secundaria, específicamente de décimo y undécimo grado, en la Universidad Pedagógica Nacional de Bogotá.

El autor concluye que las herramientas TIC desempeñan un papel fundamental al potenciar y mejorar los procesos de aprendizaje de los estudiantes. Asimismo, destaca la necesidad de llevar a cabo procesos formativos continuos y pertinentes que estén directamente

vinculados con la práctica, fomentando actividades contextualizadas que permitan a los estudiantes adoptar posturas y proponer soluciones.

La investigación subraya que la utilización de las TIC tiene como objetivo principal lograr que los estudiantes se conviertan en ciudadanos informados y propositivos en el ámbito de su realidad social. En este contexto, se enfatiza la importancia de que los estudiantes adquieran una formación pertinente, que les permita participar activamente en su entorno y contribuir al desarrollo de propuestas significativas para resolver problemáticas ciudadanas. En resumen, la investigación aboga por la integración efectiva de las TIC en procesos educativos que promuevan la formación ciudadana y la convivencia en los estudiantes de secundaria.

En la Universidad de Chile, se halla la investigación de Carlos Morales Cordero (2012) titulada "El empleo de la plataforma MOODLE junto con los recursos de la web 2.0 y su influencia en las habilidades del pensamiento crítico en el ámbito de historia, geografía y ciencias sociales". Los resultados obtenidos indican que la inversión de tiempo por parte de los estudiantes en la plataforma MOODLE condujo a mejoras significativas en sus rendimientos, especialmente en las áreas de explicación, análisis y autorregulación. Además, se sugiere que la experiencia con MOODLE y los recursos de la web 2.0 requiere la intervención de un profesional especializado en MOODLE para guiar y facilitar el proceso de trabajo. Asimismo, se destaca la necesidad de planificar un marco de diseño instruccional que esté vinculado a aspectos pedagógicos para optimizar la efectividad de la plataforma en el contexto educativo.

1.6.2 Nivel Nacional

La tesis de Juan Dalmer Ore Sanchez, realizada en la Universidad San Martín de Porres en el año 2017. El título de la tesis es "Influencia de la plataforma MOODLE como recurso didáctico en la mejora de las capacidades de la formación específica del módulo ocupacional de digitación en ofimática en los estudiantes del centro de educación técnico productiva Nuestra Señora de Lourdes".

En la investigación, se concluye que el diseño implementado permitió aplicar el uso de la plataforma MOODLE a uno de los grupos de estudio. Como resultado de esta aplicación, se observó una mejora en el logro de capacidades relacionadas con la formación específica del módulo ocupacional de Digitación en Ofimática en los estudiantes que formaban parte del grupo experimental.

En resumen, la tesis indica que la incorporación de la plataforma MOODLE como recurso didáctico tuvo un impacto positivo en el desarrollo de habilidades y capacidades específicas en el contexto de la formación ocupacional en el área de digitación en ofimática.

En la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, se halló la tesis elaborada por Dianit Cuipal Quilo, Eugenio La Rosa Huayapa y Luis Rivas Bravo en el año 2014. El título de dicha tesis es "El impacto del aula virtual MOODLE en el proceso de aprendizaje del software Open Office en estudiantes de cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa N° 6078 Pablo María Guzmán, ubicada en Santiago de Surco durante el año 2013". Los autores concluyeron que la integración del aula virtual mediante MOODLE en las clases de Open Office contribuye significativamente a la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Esta conclusión se fundamenta en los resultados obtenidos a través de análisis estadísticos aplicados a los ítems relacionados con la capacidad de los estudiantes. Dichos análisis arrojaron resultados positivos en términos de aprendizaje. Además, los investigadores pudieron observar un aumento en la motivación de los estudiantes al utilizar esta metodología de enseñanza, lo que refuerza la eficacia de la implementación de MOODLE en el contexto educativo mencionado.

1.6.3 Nivel Local

Cáceres y Machaca y tesis de grado titulada El uso de la plataforma virtual Moodle y el aprendizaje colaborativo en las estudiantes del quinto grado de educación secundaria de la

institución educativa Arequipa del distrito de Arequipa 2020. Estudiando las variables de investigación la plataforma Moodle y aprendizaje colaborativo y su objetivo principal determinar la relación entre el uso de la plataforma virtual Moodle y el aprendizaje colaborativo en las estudiantes del quinto grado cuya metodología de investigación fue descriptiva correlacional. Para lo que se utilizó la encuesta y el cuestionario llegando a determinar que existe una relación entre ambas variables ratificando y afirmado su hipótesis de trabajo.

Cabrera y Romero y su investigación Influencia del uso de la plataforma MOODLE en el nivel de logro de la competencia de comprensión y aplicación de tecnologías del área de EPT en estudiantes de cuarto grado de la I.E. Juan Pablo Vizcardo y Guzmán, Arequipa – 2018, se plantea el objetivos determinar la influencia que tiene el uso de la plataforma Moodle sobre el nivel de logro de la competencia de comprensión y aplicación de tecnologías en el área de educación para el trabajo de los estudiantes del cuarto grado de la institución educativa Juan Pablo Vizcardo y Guzmán de Hunter, Arequipa 2018 , el tipo de investigación es cuasi experimental, esta investigación usa la plataforma Moodle como apoyo a la educación especial de la educación básica para el desarrollo de la competencia comprensión y aplicación de tecnologías en el área antes mencionada, llegando a la conclusión que este plataforma debe ser usada en todos las demás áreas como recurso de enseñanza. Ya que optimiza el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes.



CAPÍTULO II
2. METODOLOGÍA

2.1. Problema de Investigación

El Ministerio de Educación, como ente rector de la educación básica, está preocupado por alcanzar los estándares de calidad y sobre todo preocupado por la importancia de formar ciudadanos que se rijan y vivan en un estado de derecho propiciando e implementando cambios en el Currículo Nacional, y desarrollo de curso con la utilización de la plataforma de Perú Educa dirigida a los maestros donde aprendan a desarrollar capacidades y desempeños en los estudiantes los cuales serán medido, evaluados en las evaluaciones censales a través de la Unidad de Medición de la Calidad Educativa (UMC), con el objetivo de conocer el nivel de rendimiento que presentan los estudiantes así como sus limitaciones que presentan en el área de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica, viéndose esto reflejado, en los resultados obtenidos en las evaluaciones censales que se aplican cada año a nivel nacional, regional y local.

Elegimos el área Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica puesto que sea evidenciado el bajo desarrollo de los desempeños de nuestros estudiantes puesto que no se ve una buena interacción y participación y menos reflexión y argumentación de sus posiciones y opiniones.

Si bien el Ministerio de Educación y sus órganos intermedios así como los docentes hacen sus mejores esfuerzos para el logro de los desempeños en nuestros estudiantes la virtualidad y los recursos tecnológicos deben ser nuestros aliados estratégicos al momento de instrumentalizar nuestras estrategias de enseñanza, pero somos conscientes que en la actualidad no se están usando adecuadamente los recursos TIC y TAC por diferentes motivos así como su poca implementación de los recursos en las aulas o la utilización de los mismos en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Por lo cual este trabajo de investigación se realizó con el objetivo es aplicar la plataforma Moodle para desarrollar la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común del área de desarrollo personal, ciudadanía y cívica en los

estudiantes del cuarto año de secundaria de la IE Nuestra Señora de Lourdes de Arequipa.2021” como estrategias de aprendizaje, que le permitan comunicar, presentar, gestionar y crear cualquier tipo de información.

2.2. Enunciado del problema

Uso de la plataforma Moodle para desarrollar la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común del área de desarrollo personal, ciudadanía y cívica en los estudiantes del cuarto año de secundaria de la IE Nuestra Señora de Lourdes de Arequipa.2021.

2.3. Descripción del problema

2.3.1. Campo, Área y Línea de acción

Campo: Ciencias Sociales
 Área: Ciencias de la Educación
 Línea: Entornos Virtuales de Aprendizaje

2.3.2. Análisis de Variables

Operacionalización de las variables

Tabla 1

Variable Independiente

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES
Variable 1 APLICACIÓN de la plataforma Moodle	Interacciones	<ul style="list-style-type: none"> • Foros • Chats • Consultas
	Actividades	<ul style="list-style-type: none"> • Tareas • Cuestionario
	Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Archivos • Paginas • URLM • Libros

Nota: Elaboración propia

Tabla 2

Variable Dependiente

VARIABLE	INDICADORES	SUB-INDICADORES
Variable 2 Competencia “convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Interactúa con todas las personas	<ul style="list-style-type: none"> Rechaza conductas de violencia, marginación y explotación que perjudican grupos vulnerables y personas de distinta cultura en nuestro país, justificando necesidad de hacerlo.
	Construye normas y asume acuerdos y leyes	<ul style="list-style-type: none"> Evalúa y propone acuerdos y normas para una convivencia armónica en su región, en base a los principios democráticos y los derechos humanos.
	Maneja conflictos de manera constructiva	<ul style="list-style-type: none"> Explica las características de los diversos tipos de conflictos que se dan en la escuela y la comunidad y los procedimientos que se deben seguir para su manejo. Utiliza mecanismos como la mediación, la conciliación y el arbitraje.
	Delibera sobre asuntos públicos	Expresa argumentos sobre la importancia que tiene el Estado como institución que garantiza el cumplimiento de las leyes y la defensa nacional en el marco del Estado de derecho.
	Participa en acciones que promueven el bienestar común	<ul style="list-style-type: none"> Participa en acciones colectivas orientadas al bien común, a través de la promoción de los derechos humanos y de los mecanismos de participación ciudadana. Sustenta la pertinencia de recurrir a instancias frente a casos de vulneración de los derechos.

Nota: Elaboración propia

2.4. Interrogantes del Problema

2.4.1. Interrogante Principal

¿Cómo el uso de la plataforma Moodle influye en la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común del área de desarrollo personal, ciudadanía y cívica en los estudiantes del cuarto año de secundaria de la I.E. Nuestra Señora de Lourdes de Arequipa?

2.4.2. *Interrogantes Secundarias*

- ¿Como el nivel de Interacciones de la Plataforma Moodle influye en el desarrollo de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común del área de desarrollo personal, ciudadanía y cívica en las estudiantes del cuarto año de secundaria de la IE Nuestra Señora de Lourdes de Arequipa?
- ¿Como el nivel de Actividades de la Plataforma Moodle influye en el desarrollo de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común del área de desarrollo personal, ciudadanía y cívica en las estudiantes del cuarto año de secundaria de la IE Nuestra Señora de Lourdes de Arequipa?
- ¿Como en nivel de Recursos de la Plataforma Moodle influye en el desarrolla de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común del área de desarrollo personal, ciudadanía y cívica en los estudiantes del cuarto año de secundaria de la IE Nuestra Señora de Lourdes de Arequipa?

2.5. **Tipo de Investigación**

El presente trabajo de investigación es de campo puesto que intenta resolver problemas concretos en este caso un problema concreto y practico de nuestra práctica docente en la educación básica para lo cual se desarrolló observaciones, aplicación de rúbricas.

2.6. **Nivel de Investigación**

La presente tesis de investigación es correlacional; por cuanto la unidad de estudio verificara si la plataforma virtual Moodle influye en la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común del área de desarrollo personal, ciudadanía y cívica.

2.7. **Diseño de Investigación**

Por el tipo de investigación es un estudio descriptivo, porque describe los hechos como observados, estudio correlacional porque estudia las relaciones entre la variable Plataforma

Moodle y la variable Competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común del área de desarrollo personal, ciudadanía y cívica.

2.8. Justificación del Problema

El uso de la plataforma virtual Moodle es pertinente, ya que su uso para que el docente es sencillo y cotidiano, tratando de aumentar su papel al de creador y modificador de conocimiento. Desde el punto de vista, de la pertinencia social se fundamenta en la interacción con los otros y el medio. Por otro lado, ayuda a descubrir la problemática social de su entorno inmediato y fortalecer el descubrimiento de alternativas de solución, más aún identificar problemáticas y asuntos públicos de importancia en su entorno, realizar un análisis del mismo y buscar alternativas de solución en forma democrática.

Se busca una forma de mediar la problemática del tiempo de ocio que los estudiantes utilizan en las redes sociales, las cuales pueden ocasionar situaciones problemáticas como acoso escolar o cyber acoso, empleando estos medios tecnológicos para hacer su actuación más reflexiva y cónsona con las exigencias educativas del estado peruano para con el nuevo ciudadano. Además, fortalece la competencia N° 28 “Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC” con el uso de la plataforma Moodle en el manejo de video, imágenes, textos, documentos, foros, encuestas entre otros.

Así mismo la investigación es factible pues el manejo de la plataforma virtual Moodle es viable ya que su utilización no requiere mayores conocimientos que los básicos de una plataforma virtual, sin embargo, previamente se orientará para su utilización, así mismo su costo es gratuito y solo se requiere contar con el uso de Internet en el colegio y/o casa, se puede manejarlo a través de laptop, tablets, celulares con Android entre otros.

También permite una satisfacción académica y profesional, ya que lograr en el estudiante un aprendizaje para toda la vida es el propósito más importante de la educación peruana. Por tanto, el desarrollo de capacidades y habilidades cognitivas superiores en el futuro

ciudadano atribuirá el camino para el logro de ese objetivo. Por eso la formación cívica y ciudadana en parte fundamental del área de las ciencias sociales por lo cual se busca la aplicación de nuevas formas de enseñar basadas en las TIC, siendo esas a su vez parte de las directrices nacionales de la educación secundaria.

2.9. Técnicas, instrumentos y materiales de verificación

2.9.1. Técnicas

La técnica que se utilizó fue la Observación

2.9.2. Instrumentos

Tabla 3

Técnicas e Instrumentos

TÉCNICA	INSTRUMENTO	DESCRIPCIÓN
OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA	FICHA DE OBSERVACIÓN	Es un instrumento que sirve para medir el nivel y la calidad de la actividad. En la ficha de observación se hace la descripción de los criterios con los que se evaluará el nivel de aplicación y uso de la plataforma Moodle.
ENCUESTA	CUESTIONARIO	Es un instrumento que sirve para medir el nivel de logro la competencia convive y participa democráticamente.

Nota: Elaboración propia

Los instrumentos que se utilizaron son:

- Ficha de observación sobre el uso de la Plataforma Moodle (Instrumento adaptado de (Flores et al., 2017), en el cual se evalúan tres dimensiones: Uso de interacciones, recursos y aplicaciones Realizadas, constituida por 8 ítems referidos a los recursos interactivos de la Plataforma Moodle, el recurso colaborativo de la Plataforma

Moodle, las actividades realizadas con el uso de la Plataforma Moodle, las actividades de información actividades didácticas y actividades de participación.

- Cuestionario para evaluar la competencia “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común” la misma es tipo cuestionario de pregunta abierta sobre temáticas de asuntos públicos y problemas sociales que afectan a la sociedad, la misma será evaluada por una rúbrica, patrón de corrección que se adapta a la evaluación por competencias estipulados en el Programa Curricular de Educación Secundaria (2016) en esta se evalúan las 4 indicadores para la capacidad “Delibera sobre asuntos públicos”, dicha prueba consta en la elaboración de un texto explicativo el cual debe reunir las cualidades de: Contenido del texto, Uso y referencia a fuentes de consulta, Extensión y Estructura del texto, Formalidad y suficiencia del texto y responder a las preguntas problema de la unidad de aprendizaje: ¿Por qué todo ciudadano se debe interesar e informar de los asuntos públicos como la delincuencia? ¿Cuál es el rol de un ciudadano frente a la delincuencia y otros asuntos públicos?

2.10. Materiales de Verificación

Los instrumentos fueron verificados por la validación de contenido por medio del juicio de expertos en el área de Ciencias Sociales y de Tecnologías de la Información y Comunicación. Donde se analiza para:

- Cuestionario para evaluar la competencia “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común” con la escala de corrección tipo rubrica, sus indicadores, los objetivos propuestos, el tipo de corrección y la correspondencia con el grupo de estudiantes.
- Ficha de observación para evaluar la Plataforma Moodle (Instrumento adaptado de Flores et al., 2017), el mismo presenta validez y confiabilidad.

2.11. Campo de verificación

2.11.1. Ubicación Espacial

La recolección de datos de la presente investigación se llevó a cabo con los estudiantes del cuarto año de educación secundaria, sección “A” de la I.E. Nuestra Señora de Lourdes de Arequipa. Av. Alfonso Ugarte 518.

2.11.2. Ubicación Temporal

La aplicación de los instrumentos de recolección de datos de la presente investigación se realizó en el año académico del 2021.

2.12. Unidad de estudio

La población de estudio está formada por los estudiantes del cuarto año de educación secundaria, sección “A” de la I.E. Nuestra Señora de Lourdes de Arequipa.

Tabla 4

Población

Sección	A
Cantidad de Estudiantes	24

Nota: Elaboración propia

La muestra es de tipo censal constituidas por los 24 estudiantes matriculados en el cuarto año de educación secundaria, sección “A” de la I.E. Nuestra Señora de Lourdes de Arequipa.

2.13. Estrategia de Recolección de Datos

2.13.1. Organización

- a. Antes de iniciar el proceso de recolección de datos, fue necesario solicitar formalmente el permiso a la dirección de la Institución Educativa (I.E.) Nuestra Señora de Lourdes de Arequipa. Este paso fue crucial, ya que se requería la autorización y el apoyo de las

autoridades escolares para poder llevar a cabo la aplicación de los instrumentos de recolección de datos a los estudiantes. La obtención de este permiso aseguró que la investigación se desarrollara dentro de los marcos legales y éticos correspondientes, y que se contara con el respaldo institucional necesario.

- b.** Una vez obtenido el permiso de la dirección, se procedió a la formulación y diseño detallado de los instrumentos de medición documental que se utilizarían para recopilar la información relevante para el desarrollo de la investigación. Estos instrumentos fueron elaborados cuidadosamente, teniendo en cuenta los objetivos del estudio, las variables a ser analizadas y los indicadores establecidos en el marco teórico. Este proceso de diseño y formulación de los instrumentos fue fundamental para garantizar la recolección de datos confiables y pertinentes.
- c.** Los instrumentos de medición documental diseñados se aplicaron específicamente a los estudiantes del cuarto año de educación secundaria, sección "A", de la I.E. Nuestra Señora de Lourdes de Arequipa, mediante formularios google durante el año lectivo 2021. La selección de esta población como la unidad de estudio se basó en su relevancia y pertinencia para los propósitos de la investigación, ya que se consideró que los estudiantes de este nivel educativo y sección serían los más adecuados para proporcionar la información necesaria para lograr los objetivos del estudio.
- d.** Posteriormente, se procedió a la aplicación de un cuestionario a los estudiantes del cuarto año de educación secundaria, sección "A", de la I.E. Nuestra Señora de Lourdes de Arequipa. Este cuestionario tenía como objetivo evaluar el nivel de conocimiento que los estudiantes poseían sobre el programa Moodle, una plataforma de aprendizaje virtual que ha sido ampliamente implementada en los procesos de enseñanza-aprendizaje de la institución educativa. La aplicación de este instrumento permitió

recoger información valiosa sobre las capacidades y habilidades de los estudiantes en relación con el uso y manejo de esta herramienta tecnológica.

- e. Además, se llevó a cabo la aplicación de una encuesta a los mismos estudiantes, la cual se realizó al término del desarrollo de las actividades de aprendizaje de la segunda unidad del Área de Formación Ciudadana y Cívica. Esta encuesta se diseñó siguiendo los indicadores establecidos en el cuadro de análisis de variables, con el propósito de evaluar el nivel de competencias adquiridas por los estudiantes en dicha área curricular. La aplicación de este instrumento permitió obtener información relevante sobre los logros de aprendizaje de los estudiantes en esta asignatura específica.
- f. Una vez recopilada la información a través de los instrumentos aplicados, se procedió a la tabulación e ingreso de los datos obtenidos en el programa Microsoft Office Excel. Este proceso de organización y sistematización de la información fue esencial para preparar los datos de manera adecuada y facilitar su posterior análisis. La utilización de esta herramienta informática permitió mantener los datos ordenados, coherentes y listos para ser procesados.
- g. Finalmente, con la base de datos consolidada, se procedió a realizar el análisis estadístico utilizando el sistema SPSS 24.0. Este análisis tuvo como objetivo verificar la confiabilidad de la base de datos, determinar la correlación entre las variables de estudio y comprobar las hipótesis planteadas en la investigación. El uso de este software especializado en análisis estadístico permitió obtener resultados confiables y significativos, lo que a su vez facilitó la interpretación de los datos y la generación de conclusiones sólidas a partir de los hallazgos de la investigación.

2.12.2. Validación de los Instrumentos

Se consiguió la validez racional por medio de la revisión exhaustiva de la literatura científica. La validez de juicio de expertos por medio de las Constancias de Validación.

2.14. Recursos

Humano:

- Investigadores.
- Expertos para validar los instrumentos (uno por cada variable) y un especialista en Plataforma Moodle

Materiales:

- Aula interactiva con Plataforma Virtual Moodle
- Computadoras
- Mesas y sillas

2.15. Nombre de la recogida de Datos

En cuanto al nombre de la recogida de datos se utilizó la sigla:

USO MOODLE 2021

2.16. Criterios para el manejo de Resultados

- a. Para la sistematización de la información recogida se aplicó Excel y SPSS, los cuales nos permitirán el tratamiento estadístico con facilidad.
- b. Se utilizó matrices de tabulación electrónica obtenidas de registrar los resultados de la aplicación de los instrumentos de medición documental.
- c. Los resultados se presentaron en cuadros y gráficos.
- d. Se realizó el análisis y la interpretación de la información, estableciendo las relaciones entre las variables.

CAPÍTULO III

3. RESULTADOS Y DISCUSIÓN



3.1. Análisis e interpretación de los resultados de la investigación

Informe de confiabilidad

Para determinar la confiabilidad de los instrumentos aplicados se utilizó el coeficiente Alpha de Cronbach. La prueba de confiabilidad por consistencia interna se aplicó para la totalidad de dimensiones del Software Educativo Moodle, y la Competencia: Convive y participa democráticamente.

Software Educativo Moodle

Tabla 5

Resumen del procesamiento de los casos Software Educativo Moodle

		N	%
Casos	Válidos	24	100,0
	Excluidos ^a	0	,0
	Total	24	100,0

Nota: Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento.

Tabla 6

Estadísticos de fiabilidad Software Educativo Moodle

Alfa de Cronbach	N de elementos
,765	5

Nota: Elaboración propia

El valor Alpha de Cronbach global obtenido es de 0.765 lo cual determina una adecuada contribución de los ítems, el instrumento presenta una consistencia interna Aceptable para su aplicación.

Competencia: convive y participa democráticamente

Tabla 7

Resumen del procesamiento de los casos Competencia: convive y participa democráticamente

		N	%
Casos	Válidos	24	100,0
	Excluidos ^a	0	,0
	Total	24	100,0

Nota: Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento.

Tabla 8

Estadísticos de fiabilidad Competencia: convive y participa democráticamente

Alfa de Cronbach	N de elementos
,968	5

Nota: elaboración propia

El valor Alpha de Cronbach global obtenido es de 0.968 lo cual determina una adecuada contribución de los ítems, el instrumento presenta una consistencia interna Excelente para su aplicación.

Prueba de normalidad de datos

Para la prueba de normalidad de datos se aplicó la prueba de Shapiro Wilk dado que el número de participantes es menor que 50 para determinar el tipo de correlación, paramétrico o no paramétricos el cual se obtuvo el siguiente resultado:

Tabla 9*Prueba de normalidad Competencia y Moodle*

Competencia	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Moodle	,166	24	,086	,909	24	,033
	,197	24	,017	,916	24	,048

Nota: Corrección de la significación de Lilliefors

Como podemos observar se obtuvo un valor de significancia de 0,033 y 0,048, este valor es menor que 0,05, tanto para puntaje promedio de la Competencia como para puntaje promedio del Moodle, por ello, se puede afirmar que ambas variables no poseen una distribución normal. De acuerdo con este resultado, se asumirá el estadígrafo no paramétrico Rho de Spearman con el fin de realizar las pruebas de hipótesis para la correlación de variables en las pruebas restantes.

Resultados

Tabla 10

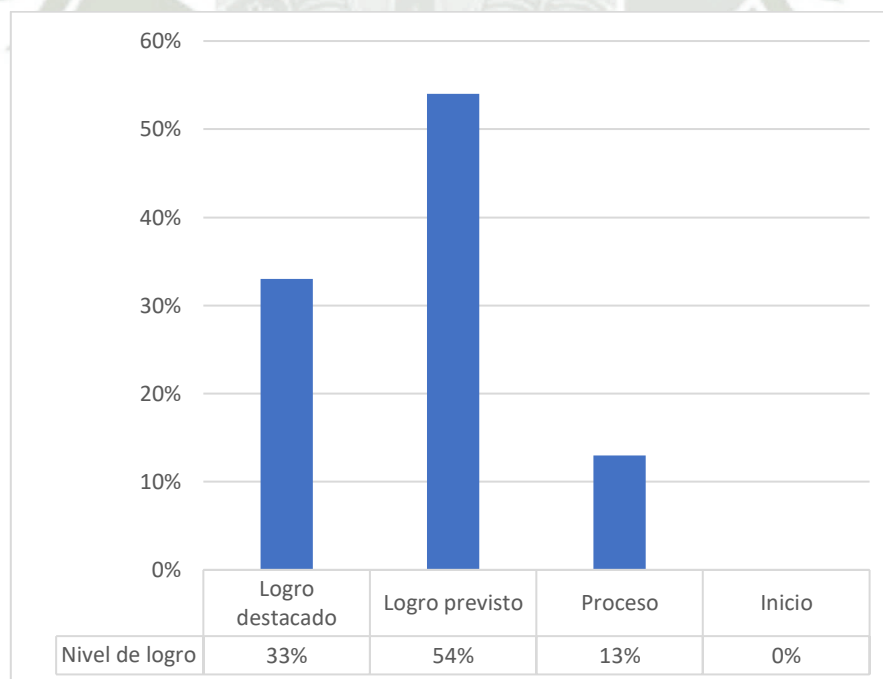
Software Educativo Moodle

Nivel de logro	Frecuencia	Porcentaje
Logro Destacado	8	33%
Logro Previsto	13	54%
Proceso	3	13%
Inicio	0	0%
Total	24	100%

Elaboración Propia

Figura 5

Software Educativo Moodle



Elaboración Propia

Análisis e Interpretación:

Tanto la tabla 10 como el gráfico 5 presentan un análisis del nivel de conocimiento del Software Educativo Moodle entre los evaluados. Ambos muestran que el 54% de los participantes se encuentra en la categoría de "Logro previsto", lo que representa la mayoría. El siguiente grupo más grande, con un 33%, alcanza un "Logro destacado". Un 13% se encuentra "En proceso" de aprendizaje, mientras que ningún evaluado (0%) está en la categoría de "Inicio".

Estos datos, reflejados tanto en la tabla 10 como en el gráfico 5, indican que la mayoría de los evaluadores poseen un nivel aceptable de conocimiento sobre Moodle, con un tercio destacándose significativamente en su dominio del software. Una pequeña proporción aún está en proceso de aprendizaje, pero es notable que no haya evaluados en la etapa inicial, lo que sugiere una familiaridad generalizada con la plataforma.

En resumen, la información presentada en ambos formatos (tabla 10 y gráfico 5) proporciona una visión clara del nivel de competencia de los evaluados con respecto al Software Educativo Moodle. Esta representación dual de los datos puede ser particularmente útil para identificar áreas de fortaleza y oportunidades de mejora en la implementación y uso de Moodle, permitiendo adaptar estrategias de formación o soporte según las necesidades identificadas.

Tabla 11

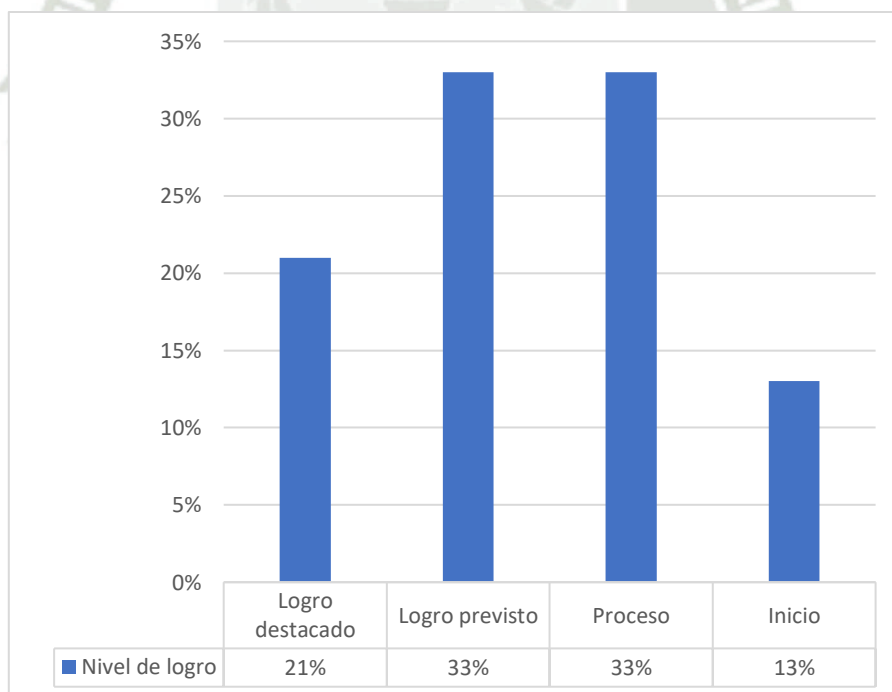
Dimensión 1: Uso del chat y participación en Foros

Nivel de logro	Frecuencia	Porcentaje
Logro Destacado	5	21%
Logro Previsto	8	33%
Proceso	8	33%
Inicio	3	13%
Total	24	100%

Elaboración Propia

Figura 6

Dimensión 1: Uso del chat y participación en Foros



Elaboración Propia

Análisis e Interpretación:

En la tabla 11 y el gráfico 6, que muestran la dimensión de uso del chat y participación en foros, podemos observar que un 33% de los encuestados se encuentra tanto en la categoría "En proceso" como en "Logro previsto". Esto significa que dos tercios de los participantes están divididos equitativamente entre estas dos categorías. Por otro lado, el 21% ha alcanzado un "Logro destacado", mientras que el 13% se encuentra en la etapa de "Inicio".

Esta distribución nos permite inferir que la mayoría de los encuestados están utilizando las herramientas de chat y participando en foros, aunque con diferentes niveles de competencia. El hecho de que un tercio esté en proceso y otro tercio haya alcanzado el logro previsto sugiere que hay una adopción generalizada de estas herramientas, con muchos usuarios progresando en su dominio.

Es notable que más de una quinta parte de los encuestados (21%) haya alcanzado un logro destacado, lo que indica un nivel avanzado en el uso de estas funcionalidades. Sin embargo, también es importante considerar que hay un pequeño grupo (13%) que está apenas comenzando a familiarizarse con estas herramientas.

En resumen, la información presentada en la tabla 11 y el gráfico 6 sugiere que la mayoría de los encuestados están utilizando activamente las herramientas de chat y foros, con diversos niveles de competencia. Esto podría indicar una buena adopción general de estas funcionalidades en la plataforma, aunque también señala áreas de oportunidad para mejorar las habilidades de aquellos que están en las etapas iniciales o en proceso.

Tabla 12

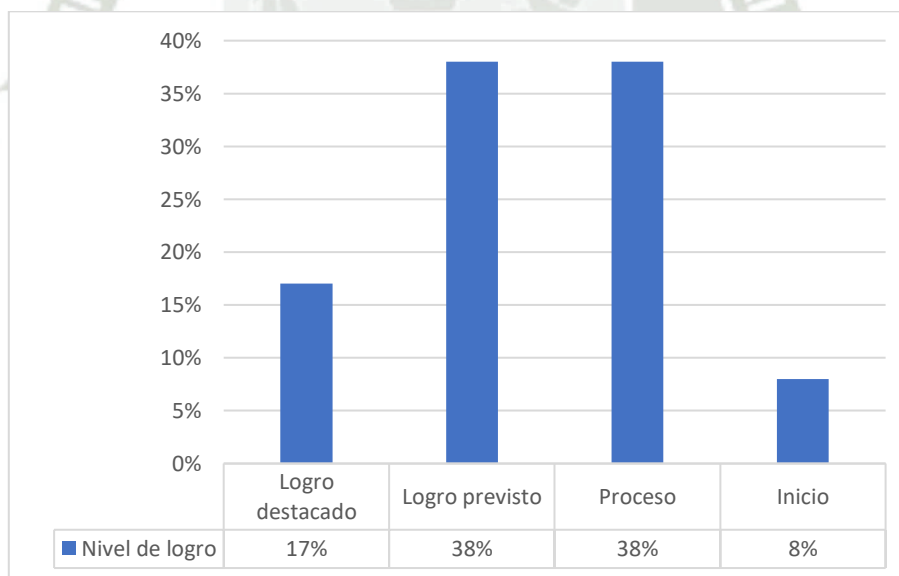
Dimensión 2: Utilización de consultas y tareas

Nivel de logro	Frecuencia	Porcentaje
Logro Destacado	4	17%
Logro Previsto	9	38%
Proceso	9	38%
Inicio	2	8%
Total	24	100%

Elaboración Propia

Figura 7

Dimensión 2: Utilización de consultas y tareas



Elaboración Propia

Análisis e interpretación:

La tabla 12 y el gráfico 7 nos muestran la distribución del uso de consultas y tareas en el software Moodle por parte de los alumnos encuestados. Según estos datos, el 38% de los estudiantes ha alcanzado un "Logro previsto", lo que representa el grupo más numeroso. Igualmente, un 38% se encuentra "En proceso", indicando que una proporción significativa está avanzando en el uso de estas funcionalidades.

El 17% de los alumnos ha logrado un nivel "Destacado" en el uso de consultas y tareas, lo que sugiere un dominio avanzado de estas herramientas. Por otro lado, solo un 8% se encuentra en la etapa de "Inicio", representando una minoría que está comenzando a familiarizarse con estas funciones de Moodle.

Estos resultados nos permiten concluir que una parte considerable de los alumnos encuestados está utilizando activamente las herramientas de consultas y tareas del software Moodle. La mayoría se encuentra en un nivel de logro previsto o en proceso, lo que indica una adopción generalizada y un progreso constante en el uso de estas funcionalidades.

El hecho de que casi una quinta parte de los estudiantes haya alcanzado un logro destacado es alentador, ya que muestra que algunos alumnos están aprovechando al máximo estas herramientas. Sin embargo, el pequeño porcentaje en la etapa de inicio sugiere que aún hay margen para mejorar y que posiblemente se necesite apoyo adicional para este grupo de estudiantes.

En resumen, la información presentada en la tabla 12 y el gráfico 7 indica un uso generalizado y efectivo de las consultas y tareas de Moodle entre los alumnos encuestados, con diferentes niveles de competencia. Esto sugiere que Moodle está siendo bien integrado en las actividades académicas, aunque todavía hay oportunidades para mejorar su utilización, especialmente entre aquellos que están en las etapas iniciales de su uso.

Tabla 13

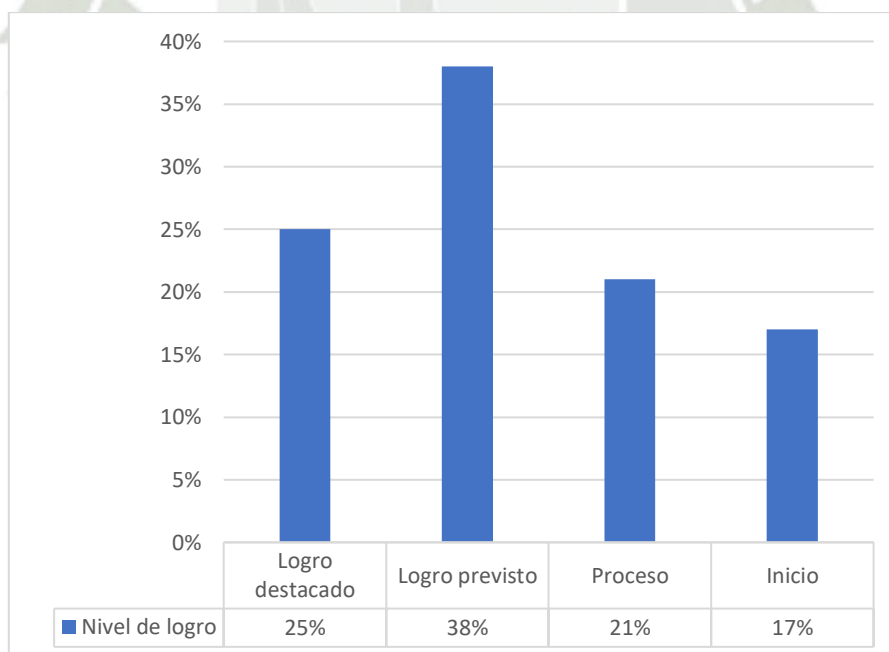
Dimensión 3: Uso de libros, URLM y paginas Moodle

Nivel de logro	Frecuencia	Porcentaje
Logro Destacado	6	25%
Logro Previsto	9	38%
Proceso	5	21%
Inicio	4	17%
Total	24	100%

Elaboración Propia

Figura 8

Dimensión 3: Uso de libros, URLM y paginas Moodle



Elaboración Propia

Análisis e interpretación:

La Tabla 13 presenta los resultados de la dimensión "Uso de libros, URLM y páginas Moodle" entre los alumnos encuestados. Según estos datos, el 38% de los estudiantes alcanzaron un logro previsto, mientras que el 25% obtuvo un logro destacado. Por otro lado, el 21% se encuentra en proceso y el 17% en inicio. El Gráfico 8 ofrece una representación visual de esta distribución.

Estos resultados sugieren que una proporción significativa de estudiantes está utilizando efectivamente los recursos mencionados. El 63% de los alumnos, que corresponde a la suma de aquellos que alcanzaron logro previsto y destacado, demuestra un aprovechamiento positivo de los libros, URLM y páginas Moodle. Aunque existe un 38% que aún está en proceso o inicio, la mayoría de los estudiantes parece estar beneficiándose de estos materiales y plataformas educativas.

La información obtenida indica que la implementación de estos recursos está teniendo un impacto positivo en el aprendizaje de los estudiantes. Sin embargo, también se evidencia que aún hay margen para mejorar su adopción y efectividad, especialmente entre aquellos alumnos que se encuentran en los niveles de inicio y proceso. Esto podría sugerir la necesidad de estrategias adicionales para fomentar y optimizar el uso de estos recursos entre todos los estudiantes.

Tabla 14

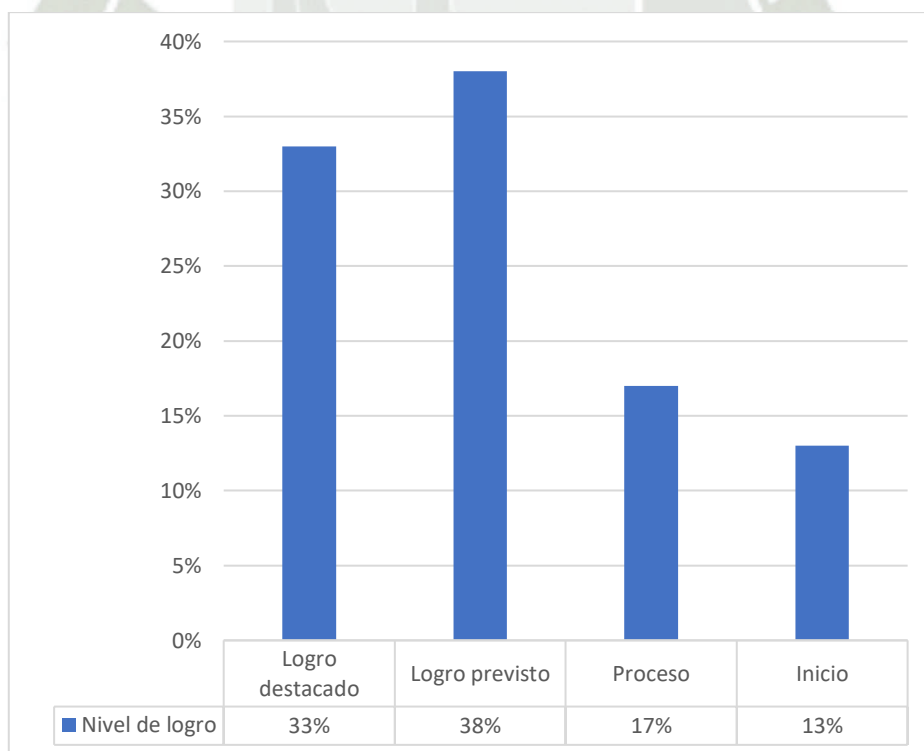
Dimensión 4: Uso de archivos y paginas

Nivel de logro	Frecuencia	Porcentaje
Logro Destacado	8	33%
Logro Previsto	9	38%
Proceso	4	17%
Inicio	3	13%
Total	24	100%

Elaboración Propia

Figura 9

Dimensión 4: Uso de archivos y paginas



Elaboración Propia

Análisis e interpretación:

La Tabla 14 presenta información sobre el uso de archivos y páginas del software Moodle entre los encuestados. Los resultados muestran una distribución favorable en términos de logros alcanzados. El 38% de los participantes ha logrado el objetivo previsto, lo que indica un nivel satisfactorio de desempeño en el uso de estas herramientas. Aún más impresionante es que el 33% ha alcanzado un logro destacado, superando las expectativas y demostrando un dominio superior de las funcionalidades de Moodle.

En los niveles inferiores de logro, encontramos que el 17% de los encuestados se encuentra en proceso, lo que sugiere que están en camino de alcanzar los objetivos establecidos, pero aún no los han logrado completamente. Por último, solo el 13% se ubica en la etapa inicial, indicando que una minoría todavía está comenzando a familiarizarse con el uso de archivos y páginas en Moodle.

El Gráfico 9 ofrece una representación visual de estos datos, permitiendo una comprensión más intuitiva de la distribución de los logros entre los encuestados.

Estos resultados son altamente positivos, ya que el 71% de los participantes (sumando los porcentajes de logro previsto y destacado) demuestra un uso efectivo y avanzado de las herramientas de Moodle. Esta alta tasa de adopción y aprovechamiento sugiere que la plataforma Moodle está siendo utilizada de manera generalizada y eficaz para alcanzar los objetivos educativos previstos.

La baja proporción de usuarios en etapas iniciales o en proceso (30% en total) indica que la mayoría de los encuestados ha superado las barreras iniciales de aprendizaje y está utilizando activamente los recursos de Moodle. Sin embargo, también señala una oportunidad para brindar apoyo adicional a este grupo para que puedan alcanzar niveles más altos de logro en el futuro.

Tabla 15

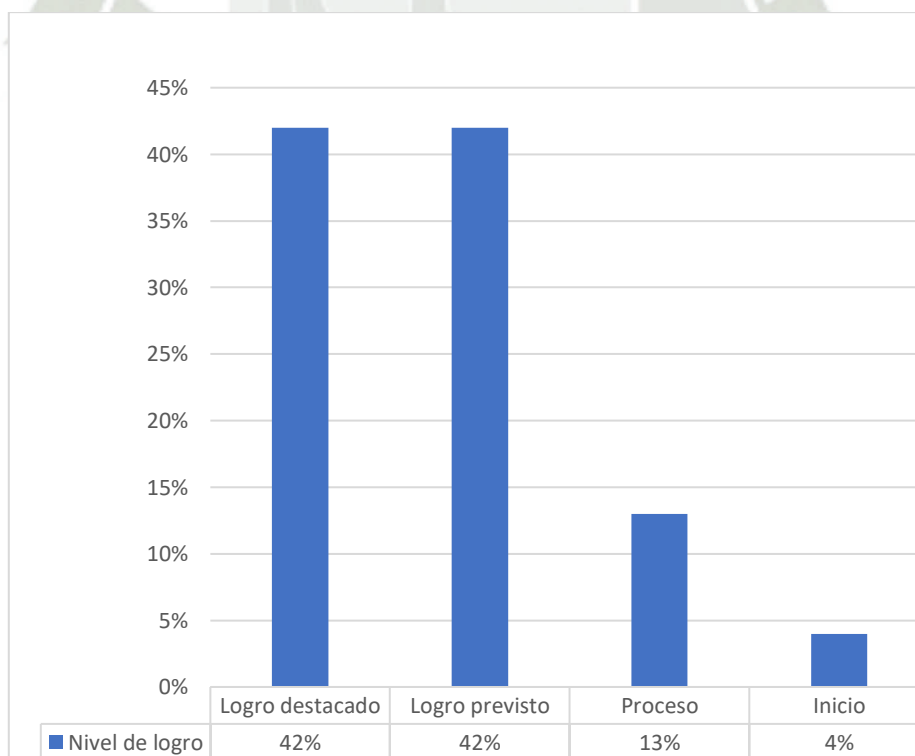
Dimensión 5: Uso de cuestionarios y tareas

Nivel de logro	Frecuencia	Porcentaje
Logro Destacado	10	42%
Logro Previsto	10	42%
Proceso	3	13%
Inicio	1	4%
Total	24	100%

Elaboración Propia

Figura 10

Dimensión 5: Uso de cuestionarios y tareas



Elaboración Propia

Análisis e interpretación:

La Tabla 15 presenta información sobre el uso de cuestionarios y tareas en la plataforma Moodle. Los resultados muestran una distribución interesante de los logros alcanzados por los participantes. El dato más llamativo es que el 42% de los encuestados ha obtenido tanto el logro destacado como el logro previsto. Esto sugiere que una proporción significativa de los usuarios está demostrando un alto nivel de competencia en el uso de estas herramientas de Moodle.

En cuanto a los niveles inferiores de logro, el 13% de los participantes se encuentra en proceso, lo que indica que están avanzando hacia el dominio de estas funcionalidades, pero aún no han alcanzado los niveles más altos de logro. Sorprendentemente, solo el 4% se ubica en la etapa de inicio, lo que representa una minoría muy pequeña que está comenzando a familiarizarse con los cuestionarios y tareas de Moodle.

El Gráfico 10 ofrece una representación visual de estos porcentajes, permitiendo una comprensión más clara de la distribución de los logros entre los encuestados.

Estos resultados son altamente positivos, ya que el 84% de los participantes (sumando los porcentajes de logro destacado y previsto) demuestra un uso efectivo y avanzado de los cuestionarios y tareas en Moodle. Esta alta tasa de adopción y aprovechamiento sugiere que estas herramientas específicas de la plataforma Moodle están siendo utilizadas de manera generalizada y eficaz para alcanzar los objetivos educativos previstos.

La baja proporción de usuarios en etapas iniciales o en proceso (17% en total) indica que la gran mayoría de los encuestados ha superado las barreras iniciales de aprendizaje y está utilizando activamente estas funcionalidades de Moodle. Sin embargo, también señala una oportunidad para brindar apoyo adicional a este pequeño grupo para que puedan alcanzar niveles más altos de logro en el futuro.

Tabla 16

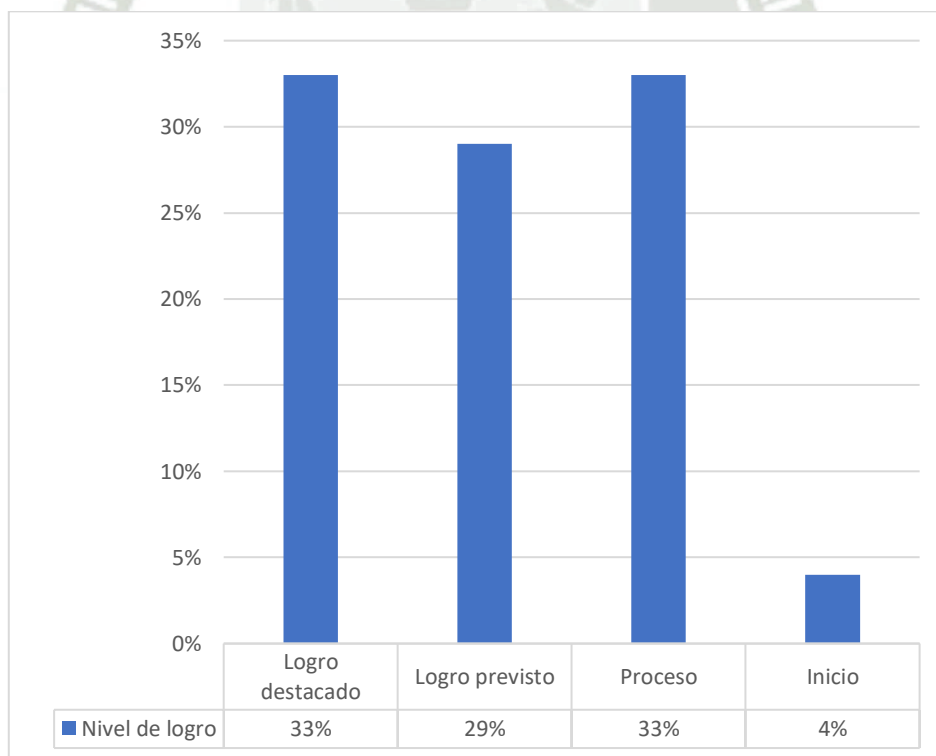
Competencia: convive y participa democráticamente

Nivel de logro	Frecuencia	Porcentaje
Logro Destacado	8	33%
Logro Previsto	7	29%
Proceso	8	33%
Inicio	1	4%
Total	24	100%

Elaboración Propia

Figura 11

Competencia: convive y participa democráticamente



Elaboración Propia

Análisis e interpretación:

La Tabla 16 y el Gráfico 11 presentan información sobre el nivel de competencia "convive y participa democráticamente" entre los alumnos encuestados. Los resultados muestran una distribución generalmente positiva, con un 33% de los estudiantes alcanzando un logro destacado y un 29% logrando el nivel previsto. Estos dos grupos combinados representan el 62% de los encuestados, indicando que la mayoría de los estudiantes están demostrando buenos niveles de competencia en esta área.

Otro 33% de los alumnos se encuentra en proceso, sugiriendo que están avanzando hacia el dominio completo de esta competencia, aunque aún no han alcanzado los niveles más altos de logro. Sorprendentemente, solo el 4% se ubica en la etapa de inicio, representando una minoría muy pequeña que está comenzando a desarrollar estas habilidades.

Estos resultados son generalmente positivos, ya que el 96% de los participantes demuestra al menos un desarrollo parcial de la competencia "convive y participa democráticamente". Esta alta tasa sugiere que los métodos de enseñanza o las experiencias educativas están teniendo un impacto positivo en el desarrollo de estas habilidades cruciales para la vida en sociedad.

Sin embargo, el hecho de que un tercio de los estudiantes aún esté en proceso indica que hay margen para mejorar y apoyar a este grupo para que alcance niveles más altos de competencia. Esto podría implicar la necesidad de estrategias educativas adicionales o experiencias prácticas que fomenten aún más el desarrollo de estas habilidades.

En conclusión, estos datos sugieren que la mayoría de los alumnos encuestados están desarrollando efectivamente la competencia de "convivir y participar democráticamente", lo cual es un indicador positivo para su futura participación en la sociedad.

Tabla 17

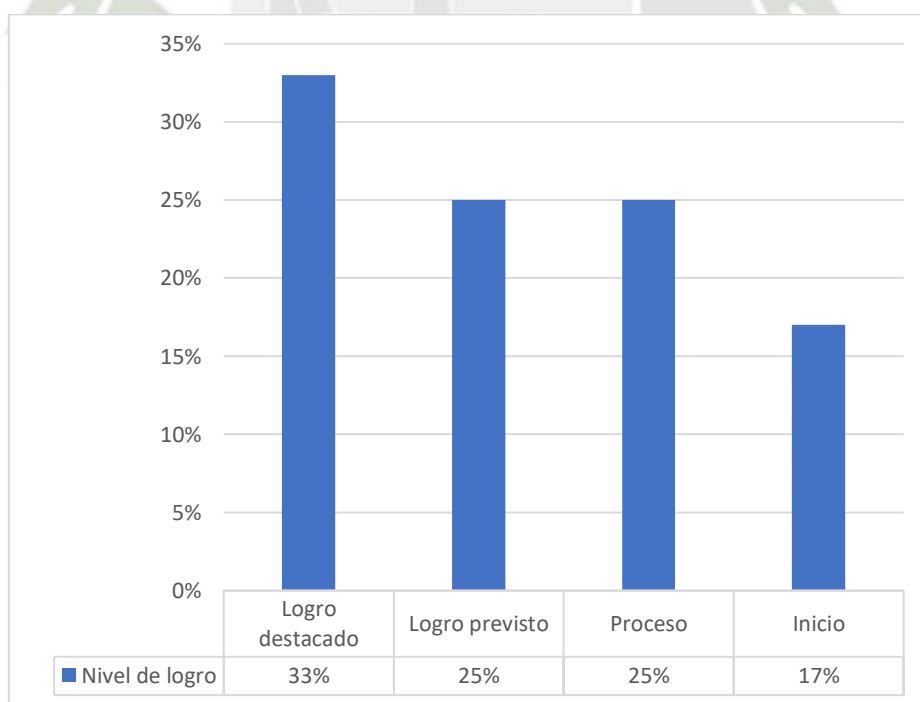
Dimensión 1: Interactúa con todas las personas

Nivel de logro	Frecuencia	Porcentaje
Logro Destacado	8	33%
Logro Previsto	6	25%
Proceso	6	25%
Inicio	4	17%
Total	24	100%

Elaboración Propia

Figura 12

Dimensión 1: Interactúa con todas las personas



Elaboración Propia

Análisis e interpretación:

La Tabla 17 y el Gráfico 12 presentan información sobre la dimensión "interactúa con todas las personas" entre los alumnos encuestados. Los resultados muestran una distribución variada de los logros alcanzados, con tendencia positiva.

El dato más destacado es que el 33% de los estudiantes ha alcanzado un logro destacado en esta dimensión, lo que indica un nivel muy alto de habilidad para interactuar con diversas personas. Además, el 25% ha logrado el nivel previsto, sumando así un 58% de estudiantes que demuestran un buen dominio de esta competencia social.

Otro 25% de los alumnos se encuentra en proceso, lo que sugiere que están desarrollando activamente estas habilidades de interacción, aunque aún no han alcanzado los niveles más altos de logro. Por último, el 17% se ubica en la etapa de inicio, representando a aquellos que están comenzando a desarrollar esta competencia.

Estos resultados son generalmente positivos, ya que el 83% de los participantes (sumando los porcentajes de logro destacado, previsto y en proceso) demuestra al menos un desarrollo parcial de la habilidad de interactuar con todas las personas. Esta alta tasa sugiere que la mayoría de los estudiantes están desarrollando efectivamente sus habilidades sociales y comunicativas.

En conclusión, estos datos indican que un número significativo de alumnos está mostrando buenas habilidades de interacción social. Sin embargo, también señalan la oportunidad de seguir apoyando el desarrollo de esta competencia, especialmente para aquellos en las etapas de inicio y proceso, para fomentar una mayor capacidad de interacción con todas las personas en el entorno educativo y social.

Tabla 18

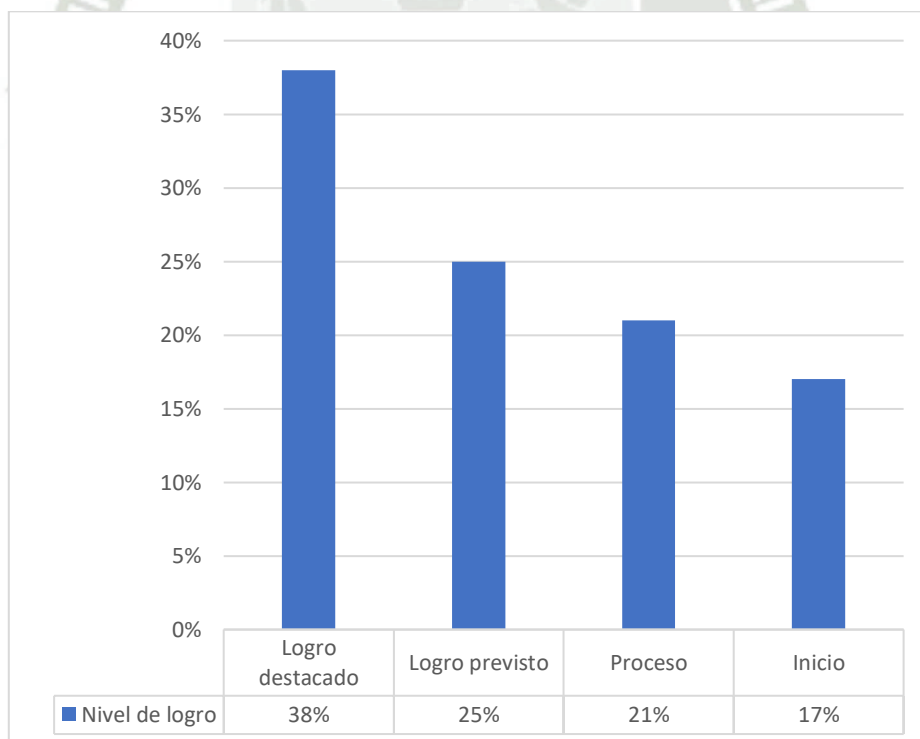
Dimensión 2: Construye normas y asume acuerdos y leyes

Nivel de logro	Frecuencia	Porcentaje
Logro Destacado	9	38%
Logro Previsto	6	25%
Proceso	5	21%
Inicio	4	17%
Total	24	100%

Elaboración Propia

Figura 13

Dimensión 2: Construye normas y asume acuerdos y leyes



Elaboración Propia

Análisis e interpretación:

La Tabla 18 y el Gráfico 13 presentan información sobre la dimensión "construye normas y asume acuerdos y leyes" entre los alumnos encuestados. Los resultados muestran una distribución favorable en términos de logros alcanzados.

El dato más sobresaliente es que el 38% de los estudiantes ha alcanzado un logro destacado en esta dimensión, lo que indica un nivel muy alto de compromiso y habilidad para construir normas y asumir acuerdos y leyes. Además, el 25% ha logrado el nivel previsto, sumando así un 63% de estudiantes que demuestran un buen dominio de esta competencia cívica.

Un 21% de los alumnos se encuentra en proceso, lo que sugiere que están desarrollando activamente estas habilidades, aunque aún no han alcanzado los niveles más altos de logro. Por último, el 17% se ubica en la etapa de inicio, representando a aquellos que están comenzando a desarrollar esta competencia.

Estos resultados son generalmente positivos, ya que el 83% de los participantes (sumando los porcentajes de logro destacado, previsto y en proceso) demuestra al menos un desarrollo parcial de la habilidad de construir normas y asumir acuerdos y leyes. Esta alta tasa sugiere que la mayoría de los estudiantes están desarrollando efectivamente sus habilidades cívicas y de participación en la construcción de normas sociales.

En conclusión, estos datos indican que una proporción significativa de alumnos está mostrando un compromiso activo en la construcción de normas y la asunción de acuerdos y leyes. Esto sugiere un buen nivel de conciencia cívica y participación democrática entre los estudiantes. Sin embargo, también señalan la oportunidad de seguir apoyando el desarrollo de esta competencia, especialmente para aquellos en las etapas de inicio y proceso, para fomentar una mayor participación en la construcción y respeto de las normas sociales.

Tabla 19

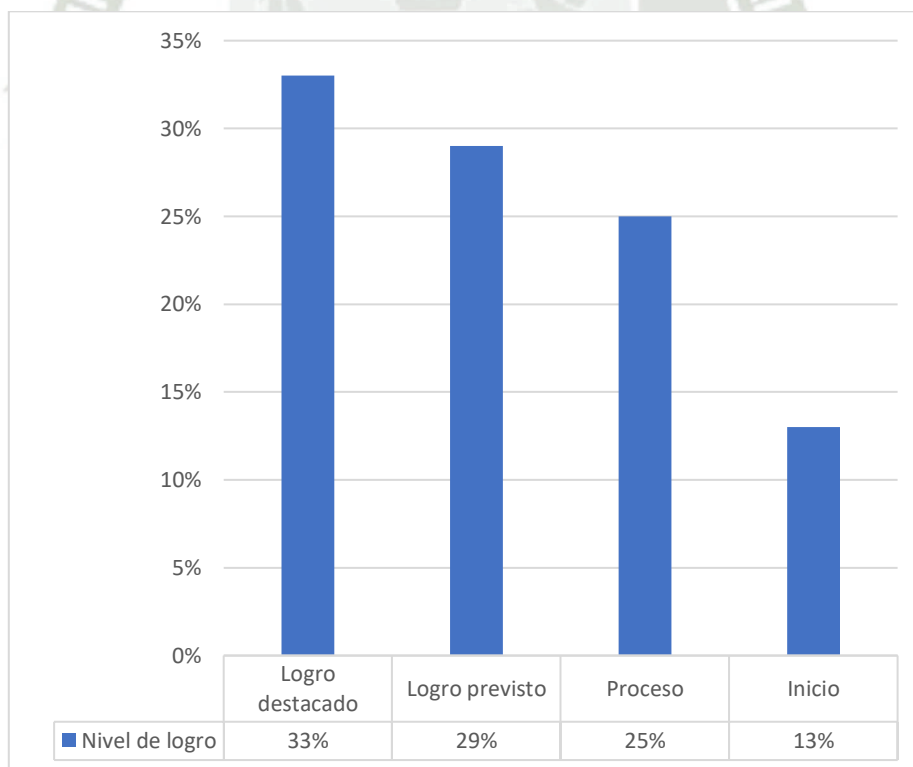
Dimensión 3: Maneja conflictos de manera constructiva

Nivel de logro	Frecuencia	Porcentaje
Logro Destacado	8	33%
Logro Previsto	7	29%
Proceso	6	25%
Inicio	3	13%
Total	24	100%

Elaboración Propia

Figura 14

Dimensión 3: Maneja conflictos de manera constructiva



Elaboración Propia

Análisis e interpretación:

La Tabla 19 y el Gráfico 14 presentan información sobre la dimensión "maneja conflictos de manera constructiva" entre los encuestados. Los resultados muestran una distribución generalmente positiva de los logros alcanzados en esta importante habilidad social.

El dato más destacado es que el 33% de los participantes ha alcanzado un logro destacado en esta dimensión, lo que indica un nivel muy alto de habilidad para manejar conflictos de manera constructiva. Además, el 29% ha logrado el nivel previsto, sumando así un 62% de encuestados que demuestran un buen dominio de esta competencia.

Un 25% de los participantes se encuentra en proceso, lo que sugiere que están desarrollando activamente estas habilidades de manejo de conflictos, aunque aún no han alcanzado los niveles más altos de logro. Por último, solo el 13% se ubica en la etapa de inicio, representando una minoría que está comenzando a desarrollar esta competencia.

Estos resultados son alentadores, ya que el 87% de los participantes (sumando los porcentajes de logro destacado, previsto y en proceso) demuestra al menos un desarrollo parcial de la habilidad de manejar conflictos de manera constructiva. Esta alta tasa sugiere que la mayoría de los encuestados están desarrollando efectivamente sus habilidades para abordar y resolver conflictos de manera positiva.

En conclusión, estos datos indican que un número significativo de participantes está mostrando buenas habilidades en el manejo constructivo de conflictos. Esto sugiere un buen nivel de competencia social y emocional entre los encuestados. Sin embargo, también señalan la oportunidad de seguir apoyando el desarrollo de esta competencia, especialmente para aquellos en las etapas de inicio y proceso, para fomentar una mayor capacidad de resolución de conflictos de manera constructiva en diversos contextos sociales.

Tabla 20

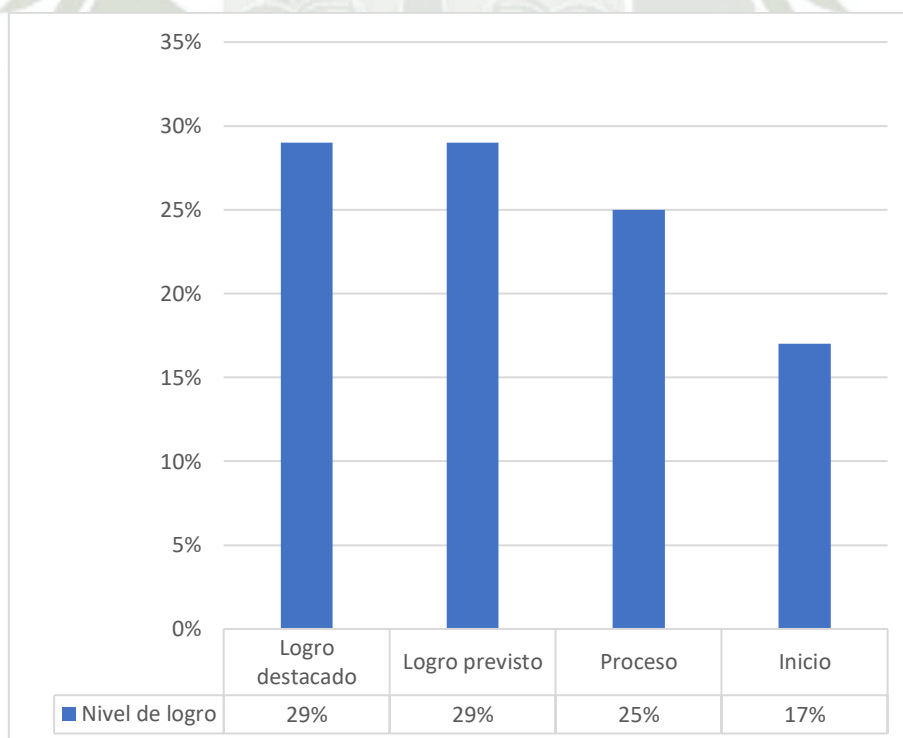
Dimensión 4: Delibera sobre asuntos públicos

Nivel de logro	Frecuencia	Porcentaje
Logro Destacado	7	29%
Logro Previsto	7	29%
Proceso	6	25%
Inicio	4	17%
Total	24	100%

Elaboración Propia

Figura 15

Dimensión 4: Delibera sobre asuntos públicos



Elaboración Propia

Análisis e interpretación:

En la Tabla 20, en la dimensión que evalúa la deliberación sobre asuntos públicos, muestra que un 29% de los alumnos alcanzó un logro destacado, y otro 29% logró lo previsto. Un 25% de los estudiantes se encuentra en proceso, mientras que un 17% está en la etapa inicial.

Al analizar estos datos, se puede concluir que la mayoría de los alumnos, es decir, el 54% (que corresponde a la suma del 29% con logro destacado y el 25% en proceso), se ubica en las categorías más altas de desempeño en esta dimensión. Aunque el 17% está en la fase inicial, el predominio de los alumnos en las categorías de logro medio y alto sugiere que hay un nivel considerable de participación y capacidad para deliberar sobre asuntos públicos. El Gráfico 15 podría apoyar esta interpretación visualizando la distribución porcentual de los logros, reforzando la idea de que la mayoría está progresando o ya ha alcanzado un buen nivel en esta área.

Tabla 21

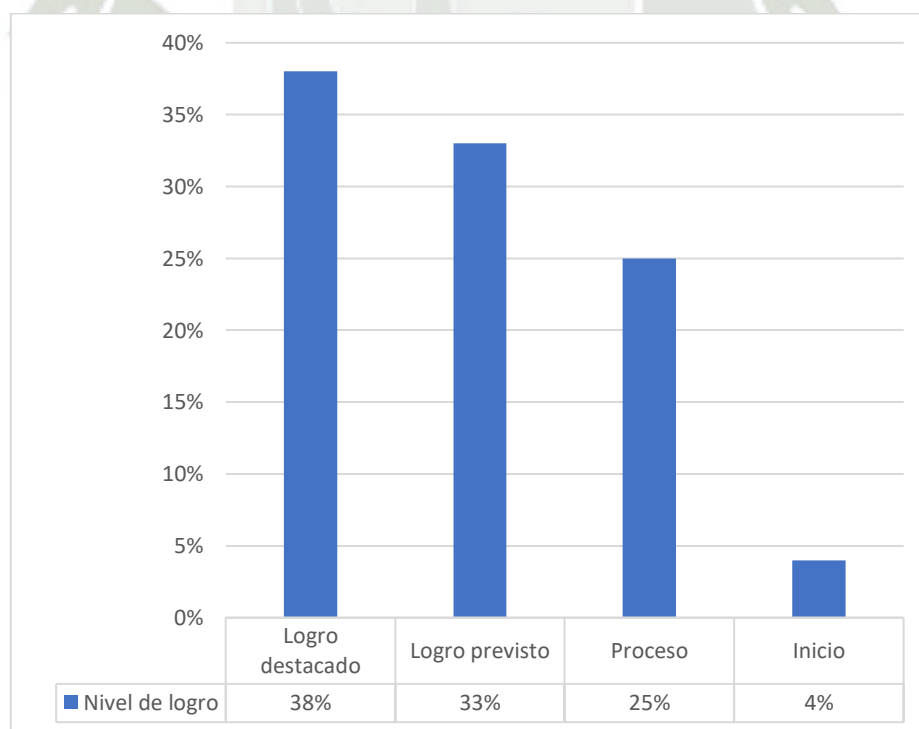
Dimensión 5: Participa en acciones que promueven el bienestar común

Nivel de logro	Frecuencia	Porcentaje
Logro Destacado	9	38%
Logro Previsto	8	33%
Proceso	6	25%
Inicio	1	4%
Total	24	100%

Elaboración Propia

Figura 16

Dimensión 5: Participa en acciones que promueven el bienestar común



Elaboración Propia

Análisis e interpretación:

En la Tabla 21, se analiza la dimensión relacionada con la participación en acciones que promueven el bienestar común. Los datos revelan que un 38% de los alumnos alcanzó un logro destacado, lo que indica un nivel alto de compromiso y efectividad en esta área. Además, un 33% de los estudiantes se encuentra en proceso, lo que sugiere que están en camino hacia un desempeño más sólido en la promoción del bienestar común. Un 25% de los alumnos obtuvo lo previsto, lo que indica un nivel de participación adecuado pero que aún tiene espacio para mejorar. Finalmente, solo un 4% se sitúa en la categoría de inicio, lo que representa una minoría de estudiantes que están comenzando a involucrarse en acciones de bienestar común.

Al considerar estos porcentajes en conjunto, se puede inferir que la mayoría de los alumnos, en concreto el 71% (sumando el 38% de logro destacado y el 33% en proceso), participa activamente en acciones que promueven el bienestar común. Este alto porcentaje de estudiantes en las categorías superiores (destacado y en proceso) refleja un fuerte compromiso con la dimensión evaluada.

El hecho de que un 38% de los alumnos haya logrado un desempeño destacado es un indicio positivo de que una parte significativa del alumnado no solo participa, sino que también lo hace con un alto nivel de eficacia y dedicación. Por otro lado, el 25% que alcanzó lo previsto sugiere que, aunque están participando, hay margen para que estos estudiantes eleven su nivel de compromiso y efectividad en las acciones que promueven el bienestar común.

El Gráfico 16 se puede visualizar estas tendencias de manera clara, mostrando cómo se distribuyen los estudiantes a lo largo de las diferentes categorías de logro. Este gráfico podría resaltar la concentración de alumnos en los niveles medio y alto de desempeño, subrayando la conclusión de que, en general, los estudiantes demuestran un compromiso notable y efectivo con las acciones que benefician a la comunidad. La baja proporción de estudiantes en la fase

inicial (4%) también indica que la mayoría ha superado la etapa inicial de participación y está avanzando hacia niveles más significativos de contribución al bienestar común.

En resumen, la información proporcionada por la Tabla 21 y el Gráfico 16 sugiere que los alumnos muestran un nivel elevado de implicación en actividades que promueven el bienestar común, con un buen número de ellos alcanzando logros destacados en esta dimensión. Esto refleja una cultura de participación activa y compromiso en el ámbito del bienestar comunitario dentro del grupo evaluado.



3.2. Prueba de Hipótesis

Hipótesis Principal

H₁: Dado que el uso de la Plataforma Moodle en el Área de desarrollo personal, ciudadanía y cívica es probable que influya directa y significativa en la competencia “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común” en los estudiantes del cuarto año de secundaria de la I.E. Nuestra Señora de Lourdes de Arequipa.

H₀: Dado que el uso de la Plataforma Moodle en el Área de desarrollo personal, ciudadanía y cívica es probable que no influya directa y significativa en la competencia “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común” en los estudiantes del cuarto año de secundaria de la I.E. Nuestra Señora de Lourdes de Arequipa.

figura 17

Rangos del coeficiente de correlación Rho Spearman

RANGO	RELACIÓN
-0.91 a -1.00	Correlación negativa perfecta
-0.76 a -0.90	Correlación negativa muy fuerte
-0.51 a -0.75	Correlación negativa considerable
-0.11 a -0.50	Correlación negativa media
-0.01 a -0.100	Correlación negativa debil
0.00	No existe Correlación
+0.01 a +0.10	Correlación positiva debil
+0.11 a +0.50	Correlación positiva media
+0.51 a +0.75	Correlación positiva considerable
+0.76 a +0.90	Correlación positiva muy fuerte
+0.91 a +1.00	Correlación positiva perfecta

Tabla 22

Correlaciones Competencia y Moodle

		COMPETENCIA	MOODLE
Rho de Spearman	Competencia	Coefficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,939**
	Moodle	N	24
		Coefficiente de correlación	,939**
			1,000
			,000
			24
			24

Nota: La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación:

Los resultados de la investigación reportan que existe una correlación positiva perfecta ($r = 0,939$) entre las variables Plataforma Moodle y la Competencia “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”, entonces se rechaza la hipótesis nula, por ello se puede afirmar que hay evidencia estadística suficiente que las dos variables están directamente relacionados.

La afirmación de que se rechaza la hipótesis nula significa que los investigadores han encontrado suficiente evidencia estadística para decir que no hay una falta de relación entre las dos variables. En otras palabras, la evidencia respalda la idea de que las dos variables están directamente relacionadas entre sí.

En este contexto, la interpretación sería que el uso de la Plataforma Moodle está fuertemente asociado con la competencia de "Convivir y participar democráticamente en la búsqueda del bien común". Es posible que la plataforma tenga un impacto positivo en el desarrollo de esa competencia, según los resultados de la investigación.

Hipótesis Específicas**Hipótesis específica 1**

H₁: Existe relación entre la Dimensión Interacciones de la Plataforma Moodle con la competencia “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común” del Área de desarrollo personal, ciudadanía y cívica en los estudiantes del cuarto año de secundaria de la I.E. Nuestra Señora de Lourdes de Arequipa.

H₀: No existe relación entre la Dimensión Interacciones de la Plataforma Moodle con la competencia “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común” del Área de desarrollo personal, ciudadanía y cívica en los estudiantes del cuarto año de secundaria de la I.E. Nuestra Señora de Lourdes de Arequipa.

Tabla 23

Correlaciones Interacciones y Moodle

		INTERACCIONES	MOODLE
Rho de Spearman	Interacciones	Coefficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,839**
		N	24
	Moodle	Coefficiente de correlación	,839**
		Sig. (bilateral)	1,000
		N	24

Nota: La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación:

Los resultados de la investigación reportan que existe una correlación positiva muy fuerte ($r = 0,839$) entre las variables dimensión: Interacciones de la Plataforma Moodle y la Competencia “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”, entonces se rechaza la hipótesis nula, por ello se puede afirmar que hay evidencia estadística suficiente que las dos variables están directamente relacionados.

Hipótesis Especifica 2

H₁: Existe relación entre la Dimensión Actividades de la Plataforma Moodle con la competencia “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común” del Área de desarrollo personal, ciudadanía y cívica en los estudiantes del cuarto año de secundaria de la I.E. Nuestra Señora de Lourdes de Arequipa.

H₀: No existe relación entre la Dimensión Actividades de la Plataforma Moodle con la competencia “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común” del Área de desarrollo personal, ciudadanía y cívica en los estudiantes del cuarto año de secundaria de la I.E. Nuestra Señora de Lourdes de Arequipa.

Tabla 24

Correlaciones Actividades y Moodle

		ACTIVIDADES	MOODLE
Rho de Spearman	Actividades	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,829**
		N	24
	Moodle	Coeficiente de correlación	,829**
		Sig. (bilateral)	1,000
		N	24

Nota: La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación:

Los resultados de la investigación reportan que existe una correlación positiva muy fuerte ($r = 0,829$) entre las variables dimensión: Actividades de la Plataforma Moodle y la Competencia “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”, entonces se rechaza la hipótesis nula, por ello se puede afirmar que hay evidencia estadística suficiente que las dos variables están directamente relacionados.

Hipótesis Específica 3

H₁: Existe relación entre la Dimensión Recursos de la Plataforma Moodle con la competencia “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común” del Área de desarrollo personal, ciudadanía y cívica en los estudiantes del cuarto año de secundaria de la I.E. Nuestra Señora de Lourdes de Arequipa.

H₀: No existe relación entre la Dimensión Recursos de la Plataforma Moodle con la competencia “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común” del Área de desarrollo personal, ciudadanía y cívica en los estudiantes del cuarto año de secundaria de la I.E. Nuestra Señora de Lourdes de Arequipa.

Tabla 25*Correlaciones Recursos y Moodle*

		RECURSOS	MOODLE
Rho de Spearman	Recursos		
	Coefficiente de correlación	1,000	,789**
	Sig. (bilateral)	.	,000
	N	24	24
Moodle	Moodle		
	Coefficiente de correlación	,789**	1,000
	Sig. (bilateral)	,000	.
	N	24	24

Nota: La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación:

Los resultados de la investigación reportan que existe una correlación positiva muy fuerte ($r = 0,789$) entre las variables dimensión: Recursos de la Plataforma Moodle y la Competencia “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”, entonces se rechaza la hipótesis nula, por ello se puede afirmar que hay evidencia estadística suficiente que las dos variables están directamente relacionados.

3.3. Discusión de Resultados

Para profundizar la discusión sobre los resultados, utilizaré la interpretación de los datos presentados en las tablas y gráficos de la investigación realizada para analizar objetivamente la investigación en conjunto.

El coeficiente Alpha de Cronbach es una medida de consistencia interna que evalúa la fiabilidad de un conjunto de ítems o preguntas en una escala. En este caso, se aplicó a dos dimensiones: el Software Educativo Moodle y la Competencia en Convivencia y participación democráticamente.

En el caso del Software Educativo Moodle, se obtuvo un valor global de Alpha de Cronbach de 0.765. Este valor se considera adecuado y sugiere una consistencia interna aceptable para la aplicación del instrumento. Esto significa que los ítems relacionados con el Software Educativo Moodle están en general en concordancia, lo que aumenta la confianza en la medición de esa dimensión.

Por otro lado, para la Competencia en Convivencia y participación democráticamente, se obtuvo un valor global de Alpha de Cronbach de 0.968. Este valor es incluso más alto y se considera excelente, indicando una consistencia interna muy fuerte para la aplicación del instrumento en esta dimensión específica. Esto sugiere que los ítems relacionados con esta competencia están altamente correlacionados, lo que refuerza la confianza en la medición de esta competencia.

Es importante destacar que un valor de Alpha de Cronbach cercano a 1.0 indica una alta consistencia interna, lo cual es deseable para la validez y confiabilidad de un instrumento de medición. Autores como George A. Marcoulides y Randall E. Schumacker han trabajado extensamente en temas relacionados con la medición y evaluación de la fiabilidad, y sus contribuciones pueden proporcionar un marco teórico adicional para comprender la

importancia y aplicación de técnicas como el coeficiente Alpha de Cronbach en la investigación.

Se aplicó la prueba de Shapiro-Wilk para verificar la normalidad de los datos. La elección de esta prueba se basa en el hecho de que el tamaño de la muestra es menor a 50 participantes. La prueba arrojó valores de significancia de 0,033 y 0,048 para el puntaje promedio de la Competencia y el puntaje promedio del Moodle, respectivamente. Dado que ambos valores son inferiores a 0,05, se concluye que ninguna de las variables sigue una distribución normal.

En el ámbito académico, la elección de la prueba de Shapiro-Wilk para evaluar la normalidad de los datos es respaldada por la literatura, ya que esta prueba es comúnmente utilizada para muestras pequeñas. Autores como Royston (1982) y Razali y Wah (2011) han abordado la utilidad y la aplicabilidad de la prueba de Shapiro-Wilk en situaciones similares.

Posteriormente, se establece que, debido a la falta de normalidad en las variables, se optará por el estadígrafo no paramétrico Rho de Spearman para realizar las pruebas de hipótesis en las correlaciones restantes. La elección de Rho de Spearman en lugar de métodos paramétricos se justifica mediante la aceptación de que las variables no siguen una distribución normal.

La elección de Rho de Spearman en estudios con datos no paramétricos es consistente con la literatura académica. Autores como Conover (1999) y Siegel y Castellan (1988) han respaldado el uso de estadígrafos no paramétricos, como la correlación de Spearman, en situaciones en las que las suposiciones de normalidad no se cumplen.

En resumen, se presenta una justificación sólida y respaldada académicamente para la elección de las pruebas estadísticas específicas y el estadígrafo no paramétrico en función de la normalidad de los datos en el estudio. La referencia a autores relevantes en estadística respalda la validez de los métodos seleccionados.

En la tabla 10 sobre el uso del Software Educativo Moodle el cual se obtuvo un resultado del 54% de logro provisto el cual indica que los alumnos de la de la I.E. Nuestra Señora de Lourdes de Arequipa utilizan el Software Educativos Moodle, esta última guarda correspondencia con el trabajo de Rubilar, A., Andrea, K., Rubilar, R., & Fabiola, V. (2016) “Uso de MOODLE en escuelas públicas de la provincia de Ñuble, Chile”, en el cual se demostró que la plataforma de aprendizaje MOODLE es un medio por el cual si se adaptan los contenidos de forma óptima y se genera un aprendizaje significativo en los estudiantes.

En la tabla 17, centrada en la Competencia de "Convivencia y Participación Democrática" en la Institución Educativa Nuestra Señora de Lourdes de Arequipa, se revela que un 33% de los estudiantes encuestados ha alcanzado un nivel destacado o se encuentra en proceso de desarrollo. Este resultado, en consonancia con la perspectiva de teóricos como John Dewey, sugiere un logro significativo en la promoción de habilidades sociales y ciudadanas en el entorno educativo, respaldando la efectividad de las estrategias pedagógicas implementadas en esta institución específica.

De acuerdo con los resultados de la investigación se evidencia que la Plataforma Moodle tiene influencia significativamente en la Competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, como se observa en la contratación de la hipótesis general se relacionó los puntajes totales de las variables de la Competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común y La Plataforma Moodle. Se obtuvo un coeficiente de correlación determinado por el Rho de Spearman 0,939, existiendo correlación positiva perfecta entre las variables frente al $p < 0,005$, suficiente condición para rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, en consecuencia, se puede afirmar que existe relación directa entre las dos variables. Así lo corrobora, en la Universidad de Chile, la tesis de Carlos Morales Cordero (2012) titulada “El uso de la plataforma MOODLE con los recursos de la web 2.0 y su relación con las habilidades del pensamiento crítico en el sector de Historia,

Geografía y Ciencias Sociales” Se concluye que el tiempo de trabajo en la plataforma MOODLE, permitió a los estudiantes mejorar sus logros principalmente en los ámbitos de explicación, análisis y autorregulación.



Conclusiones

PRIMERA: En dicho trabajo de investigación se revela los hallazgos de un estudio que examina la relación entre el uso de la Plataforma Moodle y la competencia denominada "Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común" en estudiantes de cuarto año de secundaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Lourdes de Arequipa.

La información proporcionada destaca una correlación positiva extremadamente fuerte, expresada mediante un coeficiente de correlación (r) de 0,939. Este valor sugiere una conexión robusta entre la utilización de la Plataforma Moodle y el desarrollo de la competencia mencionada.

Los resultados del estudio concluyen de manera afirmativa que el uso de la Plataforma Moodle ejerce una influencia significativa en el fomento de la competencia relacionada con la convivencia y la participación democrática en la búsqueda del bien común entre los estudiantes. En otras palabras, se establece de manera concluyente que la Plataforma Moodle desempeña un papel destacado en el desarrollo de habilidades que promueven la convivencia y la participación democrática, contribuyendo así al logro de un bien común en este grupo específico de estudiantes de cuarto año de secundaria en la Institución Educativa Nuestra Señora de Lourdes de Arequipa.

SEGUNDA: El presente trabajo aborda la utilización del coeficiente Alpha de Cronbach como una métrica para evaluar la confiabilidad de los instrumentos empleados en un estudio. El coeficiente Alpha de Cronbach se configura como una medida de consistencia interna que evalúa la capacidad de las preguntas o ítems de un instrumento para medir la misma característica o constructo.

En el contexto del Software Educativo Moodle, se ha obtenido un valor global del coeficiente Alpha de Cronbach de 0.765. Este resultado se considera aceptable para su aplicación, sugiriendo que las preguntas o ítems relacionados con el software exhiben una consistencia interna aceptable, es decir, miden de manera confiable el mismo constructo o característica.

En lo que respecta a la competencia "Convivencia y participación democrática", se ha obtenido un valor global del coeficiente Alpha de Cronbach de 0.968. Este valor se interpreta como excelente para su aplicación, indicando que las preguntas o ítems vinculados con esta competencia presentan una consistencia interna muy elevada, lo cual sugiere una medición altamente confiable del constructo evaluado.

En resumen, los resultados señalan que tanto el Software Educativo Moodle como la competencia "Convivencia y participación democrática" son evaluados de manera confiable mediante los instrumentos utilizados, evidenciando niveles de consistencia interna considerados aceptables y excelentes, respectivamente.

TERCERA: En el contexto de la evaluación de la normalidad de los datos, se implementó la prueba de Shapiro-Wilk, considerando que la muestra de participantes era inferior a 50. El propósito principal era determinar la naturaleza de la correlación, es decir, si era de tipo paramétrico o no paramétrico. Los resultados arrojaron valores de significancia de 0,033 y 0,048 para el puntaje promedio de la Competencia y el puntaje promedio del Software Moodle, respectivamente. Al ser ambos valores inferiores a 0,05, se concluye que ambas variables no siguen una distribución normal.

Por consiguiente, se opta por asumir el uso del estadístico no paramétrico Rho de Spearman como una alternativa apropiada para el análisis de correlación en este contexto. Esta elección se fundamenta en la falta de normalidad en los datos, y el estadígrafo no paramétrico se considera más robusto frente a tales condiciones.



Sugerencias

PRIMERA: La investigación destaca la importancia de adaptarse a la revolución tecnológica actual mediante la introducción e implementación de plataformas virtuales, en este caso, mencionando específicamente a Moodle, en diversas instituciones educativas. Esta acción es necesaria para contribuir a la mejora del desarrollo de habilidades, la colaboración y la autonomía de los estudiantes. Además, se sugiere que la implementación de plataformas virtuales como Moodle puede ser beneficiosa para fomentar competencias específicas, como la habilidad de convivir y participar democráticamente. En resumen, el texto aboga por la integración de tecnologías educativas para potenciar diversos aspectos del aprendizaje y el desarrollo de competencias en un contexto de cambio tecnológico.

SEGUNDA: Se sugiere encarecidamente que los docentes reciban una capacitación impartida por profesionales especializados en el manejo de la plataforma Moodle. Esta recomendación se fundamenta en el reconocimiento de que los educadores desempeñan un papel multifacético que va más allá de la mera ejecución de funciones pedagógicas; de hecho, también asumen responsabilidades como administradores de recursos. La complejidad inherente a la gestión efectiva de la plataforma Moodle requiere un nivel de conocimiento y competencia que va más allá de las habilidades pedagógicas básicas, abarcando aspectos técnicos y administrativos esenciales para optimizar su utilización.

La formación llevada a cabo por profesionales experimentados en Moodle no solo dotará a los profesores de las habilidades técnicas necesarias para navegar eficientemente por la plataforma, sino que también les proporcionará una comprensión más profunda de las funciones administrativas que conlleva. Esta capacitación se diseñará de manera integral, abordando aspectos clave como la

creación y gestión de recursos, la administración de usuarios, la configuración de cursos, y otras funcionalidades avanzadas que potencian la experiencia de enseñanza y aprendizaje en el entorno virtual.

TERCERA: Los encargados del ámbito educativo tienen la responsabilidad de llevar a cabo la integración de infraestructuras tecnológicas en las Instituciones Educativas, con el objetivo de emplear la tecnología de manera efectiva como un recurso pedagógico. Esta medida no solo busca optimizar los procesos educativos, sino también fomentar y potenciar el desarrollo de competencias digitales tanto en los docentes como en los estudiantes.

La implementación de infraestructuras tecnológicas en el entorno educativo no solo implica la adquisición de dispositivos y herramientas digitales, sino también la creación de un ambiente propicio que facilite su utilización efectiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es crucial proporcionar la formación adecuada a los educadores para que adquieran las habilidades necesarias para integrar la tecnología de manera significativa en su práctica docente.

Referencias Bibliográficas

- Aguilar, L., Ávila, Q., & Guerrero, I. (2013). Ventajas y desventajas del uso educativo de Moodle. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Area, M., & Adell, J. (2009). E-Learning: Enseñar y Aprender en Espacios Virtuales. Málaga: Tecnología Educativa.
- Baños, J. (2006). Teorías de la democracia: Debates actuales. *Andamios*, 35-58.
- Boneu, J. M. (2007). Plataformas abiertas de e- learning para el soporte de contenidos educativos abiertos. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 74.
- Burin, D. (1998). *Hacia una Gestión Participativa y Eficaz*. Buenos Aires: Editorial Ciccus.
- Cabrero, A. (2007). *Nuevas tecnologías aplicadas a la educación*. Madrid, España: McGraw-Hill.
- Cebrián, E. (2013). *Sobre la democracia representativa: Un análisis de sus capacidades e insuficiencias*. España: Editorial Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- Cicerón, M. T. (1983). *Sobre la naturaleza de los dioses*, Colección los grandes pensadores. Madrid: Editorial Sarpe.
- Coll, C. (2010). *Aprender y enseñar con las TIC: expectativas, realidad y potencialidades*. Madrid: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la ciencia y la cultura.
- Deleulin, S. (2006). *Globalización y bien común*. Londres: Continuum.
- Díaz, S. (2009). *Plataformas educativas, un entorno para profesores y alumnos*. Andalucía: Temas para la educación. Obtenido de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd4921.pdf>

- Duarte, A. (1998). Navegando a través de la información: diseño y evaluación de hipertextos para la enseñanza en contextos universitarios. Huelva: Facultad de Ciencias de la Educación.
- Escobar, N. (2009). La mediación del aprendizaje en la escuela. *Revista de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador*, 55.
- Fernández, R. (2009). Factores antecedentes en el uso de Entornos Virtuales de Formación y su efecto sobre el Desempeño Docente. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia - Facultad de Informática, Departamento de Organización de Empresas.
- George A. Marcoulides, Randall E. Schumacker (2001) "New Developments and Techniques in Structural Equation Modeling" University North Texas.
- González, A. T. (2009). Guía de apoyo para el uso de Moodle. Usuario Alumno. Oviedo: EUITIO- Universidad de Oviedo.
- Gonzales, J. (1996). Estilos cognitivos y de aprendizaje. Barcelona: Editorial Santillana.
- Guitert, M., & Giménez, F. (2000). El trabajo cooperativo en entornos virtuales de aprendizaje. Barcelona: Gedisa.
- Hevia, F., Vergara-Lope, S., & Ávila, H. (2011). Participación ciudadana en México: Consejos consultivos e instancias públicas de deliberación en el gobierno federal. México: Perfiles Latinoamericanos.
- Maritain, J. (1943). Los derechos del hombre en la ley natural. New York: Charles Scribner's Son.
- Michels, A. (2011). Innovations in democratic governance: How does citizen participation contribute to a better democracy. United States: *International Review of Administrative Sciences*.
- Minedu. (2015). Rutas de aprendizaje: ¿Qué y cómo aprenden nuestros estudiantes? Área curricular: Persona, familia y relaciones humanas. Minedu. Recuperado a partir de

<http://www.minedu.gob.pe/DeInteres/pdf/documentos-primaria-personalsocial-iv.pdf>
Ministerio de Educación. (2016). Programa Curricular de Educación Secundaria.
Ministerio de Educación. Recuperado a partir de:
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-secundaria.pdf>

Monllor, J. (2015). Uso de Moodle en el Instituto de Educación Secundaria. CEF, (2), 17-29.

Recuperado a partir de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6159630.pdf>

Montaño, M. E. (2015). Estrategia Educativa apoyada en TIC para la Formación en Ciudadanía.
Bogotá, Colombia: Universidad Pedagógica Nacional.

Montecinos, E. (2014). Diseño institucional y participación ciudadana en los presupuestos participativos: Los casos de Chile, Argentina, Perú, República Dominicana y Uruguay.
México.

Morales, C. (2012). El uso de la Plataforma Moodle con los recursos de la Web 2.0 y su relación con las habilidades del pensamiento crítico en el sector de historia, geografía y ciencias sociales (Para optar al grado de Magíster en Educación con Mención en Informática Educativa). Universidad de Chile, Santiago. Recuperado a partir de http://repositorio.uchile.cl/tesis/uchile/2012/cs-morales_c/pdfAmont/cs-morales_c.pdf

Pérez, M., Martín, M., Arratia, O., & Galisteo, D. (2009). Innovación en Docencia Universitaria con Moodle. Alicante: Editorial Club Universitario.

Quesada, R. (2006). Evaluación de los aprendizajes en la educación a distancia "línea". Madrid: Quesada.

Robirosa, M., Cardarelli, G., & Lapalma, A. (1990). Turbulencia y Planificación Social.

Sánchez, J. (2009). Plataformas de enseñanza virtual para entornos educativos. Sevilla: Universidad de Sevilla.

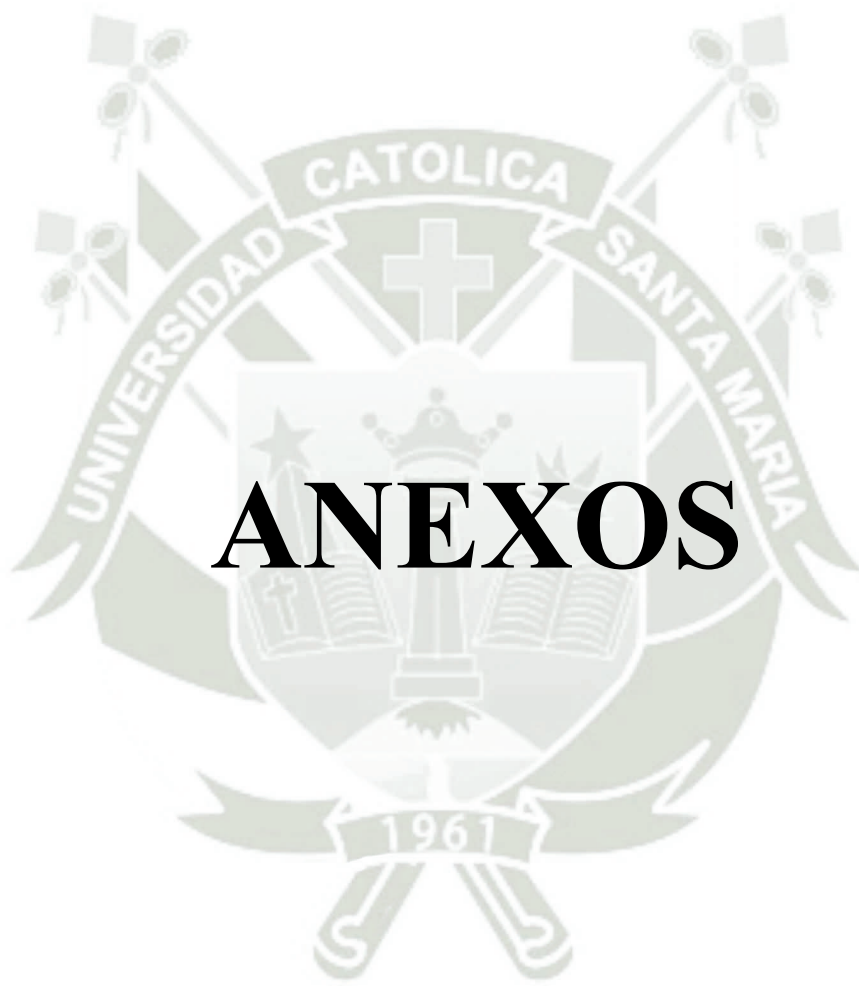
Silva, J. (2011). Diseño y moderación de entornos virtuales de aprendizaje (EVA). Barcelona: Editorial UOC.

Speer, J. (2012). Participatory governance reform: A good strategy for inncreasing government responsiveness and improving public services? World Development. United Kingdom.

Valdiviezo, M. (2013). La Participación Ciudadana en el Perú y los Principales Mecanismos para Ejercerla. Lima: Gestión Pública y Desarrollo.

Valenzuela, J. (2007). La universidad virtual y la educación a distancia. Universia.





ANEXOS

ANEXO A

Matriz de consistencia

Aplicación de la plataforma Moodle para desarrollar la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común del área de desarrollo personal, ciudadanía y cívica en los estudiantes del cuarto año de secundaria de la IE Nuestra Señora de Lourdes De Arequipa,

INTERROGANTES DEL PROBLEMA	OBJETIVOS DEL PROBLEMA	HIPÓTESIS Y VARIABLES	DISEÑO Y POBLACIÓN
<p>a) Interrogante general</p> <p>¿Cómo el uso de la plataforma Moodle influye en la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común del área de desarrollo personal, ciudadanía y cívica en los estudiantes del cuarto año de secundaria de la I.E. Nuestra Señora de Lourdes de Arequipa?</p> <p>b) Interrogantes Específicas</p> <p>¿Como el nivel de Interacciones de la Plataforma Moodle influye en el desarrollo de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común del área de desarrollo personal, ciudadanía y cívica en las estudiantes del cuarto</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Demostrar que el uso de la plataforma Moodle influye en el desarrolla la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común del área de desarrollo personal, ciudadanía y cívica en los estudiantes del cuarto año de secundaria de la I.E. Nuestra Señora de Lourdes de Arequipa.</p> <p>Objetivos Específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Establecer la relación de la dimensión Interacciones de la Plataforma Moodle en el desarrollo de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común del área de desarrollo personal, ciudadanía y cívica en las estudiantes del cuarto año de 	<p>Hipótesis</p> <p>Hipótesis General</p> <p>Dado que el uso de la Plataforma Moodle en el Área de desarrollo personal, ciudadanía y cívica es probable que influya directa y significativa en la competencia “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común” en los estudiantes del cuarto año de secundaria de la I.E. Nuestra Señora de Lourdes de Arequipa.</p> <p>Hipótesis Específicas</p> <p>- Existe relación entre la Dimensión Interacciones de la Plataforma Moodle con la competencia “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común” del Área de desarrollo</p>	<p>Tipo investigación , correlativa, transversal, prospectiva y analítica</p> <p>Las variables se interrelacionan bajo el siguiente esquema:</p> <div data-bbox="1563 850 1895 1190" style="border: 2px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <pre> graph TD M --> Xv M --> Vy Xv --- r --- Vy </pre> </div> <p>Donde:</p> <p>M = Muestra de estudio.</p>

<p>año de secundaria de la IE Nuestra Señora de Lourdes de Arequipa?</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Como el nivel de Actividades de la Plataforma Moodle influye en el desarrollo de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común del área de desarrollo personal, ciudadanía y cívica en las estudiantes del cuarto año de secundaria de la IE Nuestra Señora de Lourdes de Arequipa? • ¿Como en nivel de Recursos de la Plataforma Moodle influye en el desarrolla de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común del área de desarrollo personal, ciudadanía y cívica en los estudiantes del cuarto año de secundaria de la IE Nuestra Señora de Lourdes de Arequipa? • 	<p>secundaria de la I.E. Nuestra Señora de Lourdes de Arequipa.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Establecer la relación de la dimensión Actividades de la Plataforma Moodle en el desarrollo de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común del área de desarrollo personal, ciudadanía y cívica en las estudiantes del cuarto año de secundaria de la I.E. Nuestra Señora de Lourdes de Arequipa. • Establecer la relación de la dimensión Recursos de la Plataforma Moodle en el desarrollo de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común del área de desarrollo personal, ciudadanía y cívica en las estudiantes del cuarto año de secundaria de la I.E. Nuestra Señora de Lourdes de Arequipa. • 	<p>personal, ciudadanía y cívica en los estudiantes del cuarto año de secundaria de la I.E. Nuestra Señora de Lourdes de Arequipa.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Existe relación entre la Dimensión Actividades de la Plataforma Moodle con la competencia “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común” del Área de desarrollo personal, ciudadanía y cívica en los estudiantes del cuarto año de secundaria de la I.E. Nuestra Señora de Lourdes de Arequipa. - Existe relación entre la Dimensión Recursos de la Plataforma Moodle con la competencia “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común” del Área de desarrollo personal, ciudadanía y cívica en los estudiantes del cuarto año de secundaria de la I.E. Nuestra Señora de Lourdes de Arequipa. <p>Variable Asociada</p> <p>Uso de la plataforma Moodle.</p> <p>Indicador</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interacciones 	<p>Vx = Uso de la plataforma Moodle Vy= Competencia "" I = Influencia entre ambas variables.</p> <p>La población de estudio está conformada por 24 estudiantes de la IE Nuestra Señora de Lourdes de Arequipa.</p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

		<ul style="list-style-type: none">• Actividades• Recursos <p>Variable de Supervisión</p> <p>Competencia “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”</p> <p>Indicador</p> <ul style="list-style-type: none">• Interactúa con todas las personas• Construye normas y asume acuerdos y leyes• Maneja conflictos de manera constructiva e Interactividad• Delibera sobre asuntos públicos• Participa en acciones que promueven el bienestar común	
--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

ANEXO B

USO DE LA PLATAFORMA MOODLE PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN DEL ÁREA DE DESARROLLO PERSONAL, CIUDADANÍA Y CÍVICA

“MOODLE Y CIUDADANÍA”

1. TITULO DEL PROYECTO

USO DE LA PLATAFORMA MOODLE PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN DEL ÁREA DE DESARROLLO PERSONAL, CIUDADANÍA Y CÍVICA EN LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO AÑO DE SECUNDARIA DE LA IE NUESTRA SEÑORA DE LOURDES DE AREQUIPA, 2021.

2. JUSTIFICACIÓN

La ejecución del plan de mejora tiene como finalidad desarrollar las capacidades digitales para desarrollar la competencia Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común a través de la utilización de la plataforma Moodle que le permitan a los estudiantes ejercer a plenitud su ciudadanía, para integrarse como ciudadano con derecho y deberes alejado de los defectos y trastornos sociales que aquejan a nuestra sociedad como la discriminación, y falta de ciudadanía o desinterés en la participación democrática en la toma de decisiones políticas que tanto necesita nuestro país.

Es de preocupación como docentes del área de ciudadanía plantear y diseñar estrategias adecuadas para el logro de la competencia y los desempeños con la utilización de los recursos tecnológico que están a la mano y para este caso la plataforma Moodle permitiéndonos lograr las competencias de nuestra área académica.

3. OBJETIVOS

- Incrementar el nivel de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.
- Mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje en el área de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica a través del uso de la plataforma Moodle.
- Desarrollar las competencias digitales de los estudiantes en cuanto al manejo de plataforma Moodle.

4. DATOS GENERALES DEL PROYECTO

- Nombre de la IE.: Nuestra Señora de Lourdes de Arequipa,”
- Dirigido: Estudiantes de Cuarto grado de educación secundaria.
- Número de sesiones: Desarrollo de 10 sesiones de aprendizaje.
- Duración: un Bimestre académico

ANEXO C

Base de datos de Competencia

alumnos	indicador_1				indicador_2				indicador_3				indicador_4				indicador_5			
	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P
	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	4	3	3	3	2	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	2	4	4	3
2	3	4	3	4	3	4	4	4	2	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4
3	2	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4
4	3	4	4	4	2	4	4	3	4	3	3	3	2	4	4	3	2	4	4	3
5	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4
6	2	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	2	4	4	3	2	4	4	3
7	4	4	3	3	3	3	3	4	2	4	4	3	2	4	4	3	4	4	3	3
8	4	3	3	3	2	4	4	3	3	4	4	4	2	3	4	3	2	4	4	3
9	3	2	3	2	3	4	3	4	2	2	3	2	2	3	3	4	3	3	3	4
10	3	3	2	4	3	3	4	2	2	1	3	3	2	4	3	3	3	3	2	4
11	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	4	3	2	3	4	3	2	2	3	2
12	2	1	3	3	3	2	3	2	4	3	2	3	3	2	4	3	2	1	3	3
13	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	4	3	3	3	2	2	2	3	3
14	2	4	2	3	2	3	2	3	3	2	4	3	2	3	2	4	2	4	2	3
15	2	1	2	3	4	2	3	3	3	2	4	3	2	1	2	3	3	3	2	4
16	2	1	2	2	2	3	1	2	2	2	2	1	2	1	3	2	2	2	3	2
17	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	3	2	2	3	2
18	2	1	2	3	2	1	2	3	3	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	3
19	1	2	2	3	2	1	3	2	2	3	2	1	2	2	3	1	2	1	2	3
20	3	1	2	2	1	3	2	2	2	2	1	3	2	1	2	3	2	2	2	2
21	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	3	1	1	1	1	2	1	2	3
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	3
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	3
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

Base de datos Moodle

	in _1	in _2	in _3	in _4	in _5								
alumnos	P G	P G	P G	P G	P G	IND _1		IND _2		IND _3		IND _4	
1	4	4	2	4	4	4	LOGRO DESTAC ADO	4	LOGRO DESTACA DO	2	PROCESO	4	LOGRO DESTAC ADO
2	4	3	3	4	4	4	LOGRO DESTAC ADO	3	LOGRO PREVIST O	3	LOGRO PREVISTO	4	LOGRO DESTAC ADO
3	3	4	4	3	3	3	LOGRO PREVIS TO	4	LOGRO DESTACA DO	4	LOGRO DESTACA DO	3	LOGRO PREVIST O
4	4	2	3	4	4	4	LOGRO DESTAC ADO	2	PROCES O	3	LOGRO PREVISTO	4	LOGRO DESTAC ADO
5	4	4	3	3	2	4	LOGRO DESTAC ADO	4	LOGRO DESTACA DO	3	LOGRO PREVISTO	3	LOGRO PREVIST O
6	3	3	4	3	3	3	LOGRO PREVIS TO	3	LOGRO PREVIST O	4	LOGRO DESTACA DO	3	LOGRO PREVIST O
7	3	4	2	4	3	3	LOGRO PREVIS TO	4	LOGRO DESTACA DO	2	PROCESO	4	LOGRO DESTAC ADO
8	2	3	4	3	4	2	PROCE SO	3	LOGRO PREVIST O	4	LOGRO DESTACA DO	3	LOGRO PREVIST O
9	4	2	4	2	3	4	LOGRO DESTAC ADO	2	PROCES O	4	LOGRO DESTACA DO	2	PROCES O
10	3	3	2	4	3	3	LOGRO PREVIS TO	3	LOGRO PREVIST O	2	PROCESO	4	LOGRO DESTAC ADO
11	3	2	3	4	3	3	LOGRO PREVIS TO	2	PROCES O	3	LOGRO PREVISTO	4	LOGRO DESTAC ADO

12	3	2	3	4	3	3	LOGRO PREVIS TO	2	PROCES O	3	LOGRO PREVISTO	4	LOGRO DESTAC ADO
13	3	1	4	3	4	3	LOGRO PREVIS TO	1	INICIO	4	LOGRO DESTACA DO	3	LOGRO PREVIST O
14	3	3	2	3	3	3	LOGRO PREVIS TO	3	LOGRO PREVIST O	2	PROCESO	3	LOGRO PREVIST O
15	2	3	2	3	4	2	PROCE SO	3	LOGRO PREVIST O	2	PROCESO	3	LOGRO PREVIST O
16	2	3	3	3	3	2	PROCE SO	3	LOGRO PREVIST O	3	LOGRO PREVISTO	3	LOGRO PREVIST O
17	1	2	3	4	4	1	INICIO	2	PROCES O	3	LOGRO PREVISTO	4	LOGRO DESTAC ADO
18	2	2	3	2	4	2	PROCE SO	2	PROCES O	3	LOGRO PREVISTO	2	PROCES O
19	2	3	3	2	2	2	PROCE SO	3	LOGRO PREVIST O	3	LOGRO PREVISTO	2	PROCES O
20	2	2	1	3	3	2	PROCE SO	2	PROCES O	1	INICIO	3	LOGRO PREVIST O
21	2	3	1	1	4	2	PROCE SO	3	LOGRO PREVIST O	1	INICIO	1	INICIO
22	2	1	4	1	2	2	PROCE SO	1	INICIO	4	LOGRO DESTACA DO	1	INICIO
23	1	2	1	2	4	1	INICIO	2	PROCES O	1	INICIO	2	PROCES O
24	1	2	1	1	1	1	INICIO	2	PROCES O	1	INICIO	1	INICIO

ANEXO D
CUESTIONARIO

COMPETENCIA: CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN BUSCA DEL BIEN COMUN

Grado y Sección:

Fecha:

Estimadas estudiantes: te pedimos que desarrolles las preguntas de la competencia convive y participa democráticamente en búsqueda del bien común, con honestidad y de forma personalizada.

1. Si una persona se acerca a ti para pedir ayuda ante una situación por la que está pasando, y busca tu consejo y tal vez tu apoyo:
 - a) Generalmente estas dispuesto a oír su situación, ponerte en su lugar para comprenderlo (a) y así dar un buen consejo y apoyo
 - b) No te gusta complicarte la vida con asuntos de los demás
 - c) Niegas muy sutilmente involucrate ni oír a la persona que busca tu ayuda
 - d) No sabes cómo ayudarlo por eso prefieres no involucrarte

2. Cuando viajas en el transporte público y observas una mujer embarazada
 - a) Generalmente le cedés tu asiento por iniciativa.
 - b) Haces caso omiso a su presencia
 - c) No es tu problema que suba al servicio viendo que no hay asiento
 - d) Le cedés el asiento ya que el cobrador lo exigirá en cualquier momento

3. Malena es una estudiante de 4to de secundaria que le gusta opinar en todo momento, no deja de opinar siendo el centro de atención de sus docentes, algunas de sus compañeras han decidido burlarse de ella por las redes sociales y ya se hizo costumbre que siempre a ella la toman de burla.

¿Por qué no deberían actuar de esa manera sus compañeras?

- a) Por qué en cualquier momento serán acusadas ante el docente y tendrán que asumir las consecuencias del castigo
- b) Porque está mal actuar de esa manera además si se enteran sus padres se decepcionarían de ellas y serían también rechazadas por los demás.
- c) Por qué las normas de convivencia se deben de cumplir y están infringiendo una regla de conducta.
- d) Por qué me gustaría que me traten como yo trato a los demás.

4. **Una mujer de 42 años se presenta al cargo de cajera en un banco. No obtiene el puesto pese a ser la persona mejor calificada. Pide una entrevista con el jefe de personal, a quien le solicita explicaciones por el resultado de su postulación, señalándole que han preferido a un hombre más joven.**

Indica que Derecho Humano se vulneran en este caso

- a) Todos tenemos derecho al reconocimiento de nuestra personalidad política
- b) Toda persona tiene derecho a la protección de su privacidad, honra y reputación
- c) Todos tenemos derecho al trabajo
- d) Nadie será discriminado por su sexo, raza, religión u otra condición

5. **CASO 1: José y Facundo tienen una discusión en el recreo**

José: Hola, Facundo, ¿qué tal? ¿Estás bien?

Facundo: ¿Cómo se te ocurre que voy a estar bien? ¿Acaso no recuerdas que me hiciste quedar mal delante de todos? ¡Eres un mal amigo!

José: Oye, ¡a mí no me gritas, ah! ¿Qué culpa tendré yo de que todos se rían de ti?

Para poder solucionar este conflicto en base a los Derechos Humanos lo más recomendable sería

- a) Debo expresar a mi compañero por qué actuó de esa manera, Tengo que expresar qué reacción esperaban de mi compañero Reflexionar si la manera en que accioné ayudó a que su compañero actúe como yo esperaba.
Disculparme si es necesario.
- b) Conocer la importancia de las normas de convivencia
Actuar en base a las normas
Cumplir y hacer cumplir las sanciones en caso se transgreda la norma de convivencia.
Disculparme si es necesario
- c) Cumplir con los acuerdos de convivencia
Reflexionar si el incidente es un conflicto y si se incumple con los acuerdos
Informar a un docente o auxiliar en caso que alguno incumpla con los acuerdos.
Disculparme si es necesario.
- d) Conocer los acuerdos de convivencia
Pedir disculpas así no considere que soy culpable del incidente
Pedir que mi compañero haga lo mismo (pedir disculpas)
Comprometernos a no volver a tener conflictos similares

6. **Pepe tuvo una discusión con Laura, pero luego conversaron y acordaron que, aunque ambos perderían, de todos modos, ganarían gran parte de lo que se habían propuesto. En este caso se observa que la actitud que se tomó ante el conflicto es:**

- a) Acomodación
- b) Evasión
- c) Cooperación
- d) Negociación
- e) Competición

7. |Un grupo de estudiantes de 4to año de secundaria tienen que realizar un proyecto de participación que busca promover el cuidado del ambiente. El equipo de Laura y Roberto tiene como tarea elaborar un mural sobre los efectos de la contaminación ambiental. Durante el trabajo, ambos no se ponen de acuerdo acerca del contenido y diseño del mural, empiezan a discutir; Entonces, la docente les sugiere que negocien.

¿Cuál de las siguientes acciones evidencia que los estudiantes están aplicando el mecanismo de negociación?

- a) Laura y Roberto reflexionan de manera individual sobre lo acontecido y sobre las emociones que les hizo sentir esta situación. Luego, por turnos, expresan sus emociones y escuchan atentamente a su compañero. Finalmente, cada uno plantea los compromisos que asumirá para hacer sentir mejor a su compañero.
- b) Laura y Roberto escuchan atentamente a su compañero para comprender su punto de vista. Luego, realizan preguntas para asegurarse de que entendieron bien las demandas de su compañero. Finalmente, ambos proponen alternativas de solución que satisfagan, al menos parcialmente, sus demandas y las de su compañero.
- c) Laura y Roberto se ponen de acuerdo y juegan a lanzar una moneda al aire quien gane decide cómo será el trabajo.
- d) Laura y Roberto le expone al docente sus puntos de vista respecto a las causas del conflicto sin interrumpir a su compañero (a) mientras habla. Luego, solicitan a la docente que escuche el pedido de cada uno. Finalmente, le piden al docente que decida cuál es la mejor alternativa de solución y se comprometen a aceptar lo indicado por él.

**8. “Mediante diversos estudios, muchas municipalidades distritales cuentan con un mapa de riesgos y peligros, que muestran las zonas intangibles y de mayor riesgo, sin embargo, este instrumento de gestión muy valioso no se respeta por las autoridades y mucho menos por la población, un claro ejemplo es la forma desordenada en que el Cusco, Arequipa, Lima, Trujillo, Puno, entre otras regiones han crecido, las casas están en lugares que presentan un riesgo latente a la ciudadanía” afirmó el instituto nacional de defensa civil (INDECI)
Ante las palabras mencionadas podríamos afirmar con seguridad que:**

- a) Es claro que en todo el Perú no estamos preparados ante los peligros y riesgos
- b) Las regiones del Perú tienen pocos riesgos, por eso hay poca preparación ante los sismos
- c) Hay un trabajo para prevenir desastres en las regiones del Perú, pero es insuficiente
- d) La sociedad peruana no tiene cultura preventiva

9. Los yacimientos Tía María y La Tapada en Arequipa contienen cobre, su explotación trae muchos beneficios entre los más rescatados esta la generación de empleo, mejora de los ingresos, dinamización de la economía local y mayor canon minero para la región. Sin embargo, también trae consecuencias negativas si no se sabe controlar el impacto medio ambiental como el riesgo de generar aguas ácidas cuando entren en contacto los sulfuros y la napa freática, perjudicando a los pobladores en las actividades productivas como la agricultura y ganadería que son las principales fuentes de ingresos de los pobladores.

¿Cómo podemos identificar si este problema es un asunto público?

- a) “Para identificar si este problema es un asunto público debemos evaluar si la actividad minera nos afecta directamente”.
- b) “Para identificar si es un asunto público debemos conocer la postura que tienen los expertos en política económica acerca de la actividad minera en el país”.
- c) “Para identificar si es un asunto público debemos preguntarnos si algunos de los efectos de la actividad minera impactan en el ejercicio de los derechos de las personas”.
- d) Para identificar si es un asunto público debemos analizar las bondades de la minería y sus aspectos negativos en la economía del país.

10. Cuando visitas una plaza pública y transitas por ella y observas a alguien lanzando basura en el espacio:

- a) Generalmente te molesta dicha acción e increpo al insensato
- b) Ves la actuación vandálica pero no intervienes
- c) Crees que la actuación de intervenir es única y exclusiva de la policía
- d) Personalmente voy a recoger la basura y arrójalos al tacho, sin decir nada al responsable.

11. Formas parte de un grupo social donde se presentan conflictos sociales por diversas razones y diferencias de opiniones, cuando se presentan estos desencuentros:

- a) Participas activamente para buscar soluciones a las diferencias presentadas
- b) Dejas que los grupos enfrentados solucionen sus diferencias y te quedas de observador
- c) Te alejas de la zona en conflicto pues no es tu problema
- d) Apoyas al grupo que crees que tiene la razón

12. En el mercado de Arequipa debido al incremento de casos COVID el alcalde Omar Candia ha decidido utilizar coliseo de Arequipa para atender a las personas infectadas por el COVID-19 en el lugar ha colocado carpas y ha reduciendo el tránsito vehicular, así mismo existe muchas personas voluntarias e instituciones privadas en apoyo de esta campaña. Sin embargo, un grupo de vecinos del lugar han levantado su voz de protesta ya que no pueden hacer sus actividades con normalidad, les prohíben entrar y salir con sus vehículos del lugar, no pueden pasear a sus mascotas por las aglomeraciones de pacientes y la reputación del lugar que le llaman ZONA COVID.

¿Qué deberían hacer los vecinos donde se evidencia la participación en acciones colectivas en bien de la comunidad y respetando los derechos de todos?

- a) Los vecinos deben hacer una protesta en el lugar, llamando a los medios de comunicación para que les hagan caso.
- b) Los vecinos deben contratar un abogado para hacer la denuncia ante el poder judicial y que su caso sea atendido prontamente.
- c) Los vecinos deben entender la emergencia sanitaria y participar aceptando las disposiciones del alcalde.

Los vecinos deben hacer llegar una carta al alcalde por mesa de partes para ser escuchados por alcaldía y dar solución a su caso.



ANEXO E

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Lugue Cruz Jorge Manuel, identificado con DNI N° 43340437,
de profesión _____ Licenciado en Educación: Ciencias Sociales, ejerciendo
actualmente _____ como docente, en la Institución
Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa Por medio del
presente dejo constancia que he revisado con fines de Validación del Instrumento (cuestionario
para evaluar la competencia “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien
común”), a los efectos de su aplicación a los sujetos de la muestra poblacional del trabajo de
investigación titulado:

USO DE LA PLATAFORMA MOODLE EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA
DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN DEL ÁREA DE DESARROLLO PERSONAL,
CIUDADANÍA Y CÍVICA EN LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO AÑO DE SECUNDARIA DE LA I.E. NUESTRA
SEÑORA DE LOURDES DE AREQUIPA, 2021.

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

	Apreciación cualitativa			
	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Coherencia de Ítems				✓
Alcance de contenidos			✓	
Claridad y precisión				✓
Redacción de los Ítems			✓	
Pertinencia de las variables con los indicadores				✓
Presentación de la cartilla				✓

Arequipa, 20 julio de 2021



Firma

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, **Choquehuanca Quispe, Walter**, identificado con DNI N° **29413324** de profesión Licenciado en Educación: Ciencias Sociales, ejerciendo actualmente como docente, en la Institución Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa

Por medio del presente dejo constancia que he revisado con fines de Validación del Instrumento (cuestionario para evaluar la competencia “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”), a los efectos de su aplicación a los sujetos de la muestra poblacional del trabajo de investigación titulado:

USO DE LA PLATAFORMA MOODLE EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN DEL ÁREA DE DESARROLLO PERSONAL, CIUDADANÍA Y CÍVICA EN LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO AÑO DE SECUNDARIA DE LA I.E. NUESTRA SEÑORA DE LOURDES DE AREQUIPA, 2021.

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

	Apreciación cualitativa			
	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Coherencia de Ítems				X
Alcance de contenidos			X	
Claridad y precisión				X
Redacción de los Ítems				X
Pertinencia de las variables con los indicadores				X
Presentación de la cartilla				X

Arequipa, 20 julio de 2021



Firma

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, **Rey Luis Araujo Castillo**, identificado con DNI N° **29641260** de profesión **Licenciado en Educación: Ciencias Sociales**, ejerciendo actualmente como docente, en la Institución **Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa**.

Por medio del presente dejo constancia que he revisado con fines de Validación del Instrumento (cuestionario para evaluar la competencia “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”), a los efectos de su aplicación a los sujetos de la muestra poblacional del trabajo de investigación titulado:

USO DE LA PLATAFORMA MOODLE EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN DEL ÁREA DE DESARROLLO PERSONAL, CIUDADANÍA Y CÍVICA EN LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO AÑO DE SECUNDARIA DE LA I.E. NUESTRA SEÑORA DE LOURDES DE AREQUIPA, 2021

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

	Apreciación cualitativa			
	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Coherencia de Ítems			X	
Alcance de contenidos				X
Claridad y precisión				X
Redacción de los Ítems				X
Pertinencia de las variables con los indicadores				X
Presentación de la cartilla				X

Arequipa, 18 julio de 2021



Firma



ANEXO F

I. E. "Nuestra Señora de Lourdes"

Congregación Nuestra Señora de la Caridad del Buen Pastor
Inicial - Primaria - Secundaria

CONSTANCIA DE AUTORIZACIÓN

EL DIRECTOR DE LA INSTITUCION EDUCATIVA "NUESTRA SEÑORA DE LOURDES" DEL NIVEL SECUNDARIA DE LA EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR DEL DISTRITO DE AREQUIPA, PROVINCIA DE AREQUIPA, REGIÓN AREQUIPA.

OTORGA A:

VEGA SALAZAR, PAOLA YOHANA

Prof. Contratada del Nivel secundario de la I.E. para que conjuntamente con los señores Chara Chambi, Raúl Gregorio y Rimachi Taco, Miguel Ángel; profesores de Maestría de la Universidad Católica de Santa María; puedan aplicar un estudio de investigación denominada *"USO DE LA PLATAFORMA MOODLE EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN DEL ÁREA DE DESARROLLO PERSONAL, CIUDADANÍA Y CÍVICA EN LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO AÑO DE SECUNDARIA DE LA I.E. NUESTRA SEÑORA DE LOURDES DE AREQUIPA, 2021."* Una vez culminada

dicha investigación se servirá alcanzar a mi dirección los resultados obtenidos.

Se expide la presente autorización para que se le reconozca como tal y para fines y usos que estime por conveniente.



Arequipa, 18 de septiembre de 2021

Firma y sello del Director de la I.E.

Formado Líderes
en Defensa de la Vida

Av. Alfonso Ugarte N° 518 - Tingo - Arequipa - Perú
☎ 054 - 232708

✉ ielourdesbp@hotmail.com  Colegio Lourdes Arequipa
www.ielourdes.com