



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL**

**ESCUELA DE POSGRADOS “ESPOG”**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**

**MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC**

*Resolución: RPC-SO-22-No.558-2021*

**PROYECTO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE MAGÍSTER**

<b>Título del proyecto:</b>
<b>DISEÑO DE UNA PLATAFORMA DIGITAL PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE RELIGIÓN DIRIGIDO A NIÑOS Y NIÑAS DEL TERCER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA</b>
<b>Línea de Investigación:</b>
<b>Procesos pedagógicos e innovación tecnológica para la gestión en el ámbito educativo</b>
<b>Campo amplio de conocimiento:</b>
<b>Educación</b>
<b>Autor/a:</b>
<b>Mayra Jacqueline Collaguazo Cuso</b>
<b>Tutor Metodológico/a:</b>
<b>PhD. Mayra Alejandra Bustillos Peña</b>
<b>Tutor Técnico/a:</b>
<b>PhD. Paúl Francisco Baldeón Egas</b>

**Quito – Ecuador**

**2025**

## APROBACIÓN DEL TUTOR



Yo, Mayra Alejandra Bustillos Peña con C.I: 0963618939 en mi calidad de Tutor del proyecto de investigación titulado: Diseño de una Plataforma Digital para el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje en la asignatura de Religión dirigido a niños y niñas del tercer grado de educación general básica

Elaborado por: Mayra Jacqueline Collaguazo Cuso, de C.I: 0956549349, estudiante de la Maestría: Educación, mención: Gestión del aprendizaje mediado por TIC, de la **UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL (UISRAEL)**, como parte de los requisitos sustanciales con fines de obtener el Título de Magister, me permito declarar que luego de haber orientado, analizado y revisado el trabajo de titulación, lo apruebo en todas sus partes.

Quito D.M., 17 de marzo de 2025

---

**Firma**

## APROBACIÓN DEL TUTOR



Yo, Paúl Francisco Baldeón Egas con C.I: 1002807814 en mi calidad de Tutor del proyecto de investigación titulado: Diseño de una Plataforma Digital para el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje en la asignatura de Religión dirigido a niños y niñas del tercer grado de educación general básica

Elaborado por: Mayra Jacqueline Collaguazo Cuso, de C.I: 0956549349, estudiante de la Maestría: Educación, mención: Gestión del aprendizaje mediado por TIC, de la **UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL (UISRAEL)**, como parte de los requisitos sustanciales con fines de obtener el Título de Magister, me permito declarar que luego de haber orientado, analizado y revisado el trabajo de titulación, lo apruebo en todas sus partes.

Quito D.M., 17 de marzo de 2025



Firmado electrónicamente por:  
PAUL FRANCISCO  
BALDEON EGAS

---

**Firma**

## DECLARACIÓN DE AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL ESTUDIANTE



Yo, Mayra Jacqueline Collaguazo Cuso con C.I: 0956549349, autor/a del proyecto de titulación denominado: Diseño de una Plataforma Digital para el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje en la asignatura de Religión dirigido a niños y niñas del tercer grado de educación general básica. Previo a la obtención del título de Magister en Educación, mención: Gestión del aprendizaje mediado por TIC, de la **UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL (UISRAEL)**.

Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar el respectivo trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

1. Manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Tecnológica Israel los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor@ del trabajo de titulación, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital como parte del acervo bibliográfico de la Universidad Tecnológica Israel.
2. Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de prosperidad intelectual vigentes.

Quito D.M., 17 de marzo de 2025

**Firma**

## Tabla de contenidos

Resumen.....	10
Abstract.....	11
INFORMACIÓN GENERAL .....	12
Contextualización del tema.....	12
Problema de investigación.....	13
Objetivos específicos.....	14
Vinculación con la sociedad y beneficiarios directos.....	15
CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO .....	16
1.1. Contextualización general del estado del arte.....	16
1.1.1. Antecedentes .....	16
1.1.3. Definición de Términos .....	22
1.1.4. Proceso de Enseñanza-Aprendizaje en la Religión.....	23
1.1.5. Educación Religiosa Escolar (ERE) .....	24
1.1.6. Importancia de las TIC en la Educación Religiosa .....	25
1.1.7. Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA).....	25
1.1.8. Plan de área de educación religiosa escolar en Ecuador .....	26
1.2. Proceso investigativo metodológico .....	27
1.2.1. Población.....	28
1.2.2. Muestra .....	28
1.2.3. Técnicas de obtención de datos.....	28
1.2.4. Instrumentos de investigación.....	29
1.3. Análisis de encuestas .....	31
1.3.1. Análisis de la encuesta dirigida a docentes.....	31
1.3.2. Análisis de la encuesta dirigida a padres y madre de familia .....	38
1.3.3. Análisis de la encuesta dirigida a estudiantes.....	44
1.3.4. Análisis de la entrevista a docentes y expertos en educación.....	51
CAPÍTULO II: PROPUESTA.....	54
2.1. Fundamentos teóricos aplicados .....	54
2.2. Descripción de la propuesta.....	55
a. Estructura general .....	56
b. Explicación del aporte .....	56
2.3. Validación de la propuesta.....	75

2.4. Matriz de articulación de la propuesta .....	76
CONCLUSIONES .....	80
Recomendaciones .....	81
BIBLIOGRAFÍA.....	82
ANEXOS .....	84
ANEXO 1. FORMATO DE ENCUESTA.....	84
ANEXO 2: FORMATO DE ENTREVISTA .....	86

## Índice de tablas

Tabla 1. Proceso investigativo metodológico .....	29
Tabla 2. Resultados de la entrevista a expertos y docentes .....	51
Tabla 3. Matriz de articulación.....	76

## Índice de figuras

Figura 1. Hilo conductor de los niveles educativos.....	27
Figura 2. Género docentes.....	31
Figura 3. Edad.....	32
Figura 4. Pregunta 4. ¿Considera que el aprendizaje de la asignatura de religión es importante?.....	33
Figura 5. Pregunta 5. ¿Cómo calificaría el nivel de interés de los estudiantes en la asignatura de religión?.....	33
Figura 6. Pregunta 6. ¿Cuáles considera que son los principales desafíos en la enseñanza de la asignatura de religión? .....	34
Figura 7. Pregunta 7. ¿Ha utilizado alguna plataforma digital en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de religión? .....	35
Figura 8. Pregunta 8. ¿Cree que el uso de una plataforma digital podría mejorar la enseñanza de la asignatura de religión? .....	35
Figura 9. Pregunta 9. ¿Qué aspectos considera que una plataforma digital podría fortalecer en la enseñanza de la asignatura de religión? .....	36
Figura 10. Pregunta 10. ¿Cuáles recursos considera más útiles en una plataforma digital para la enseñanza de religión? .....	37
Figura 11. Pregunta 11. ¿Cuán dispuesto(a) estaría a utilizar una plataforma digital para la enseñanza de la asignatura de religión? .....	37
Figura 12. Género padres de familia.....	38
Figura 13. Edad.....	39
Figura 14. ¿Considera que el aprendizaje de la asignatura de religión es importante? .....	39
Figura 15. ¿Cómo calificaría el nivel de interés de los estudiantes en la asignatura de religión? .....	40
Figura 16. ¿Cuáles considera que son los principales desafíos en la enseñanza de la asignatura de religión?.....	40
Figura 17. ¿Ha utilizado alguna plataforma digital en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de religión? .....	41
Figura 18. ¿Cree que el uso de una plataforma digital podría mejorar la enseñanza de la asignatura de religión?.....	42
Figura 19. ¿Qué aspectos considera que una plataforma digital podría fortalecer en la enseñanza de la asignatura de religión? .....	42



Figura 20. ¿Cuáles recursos considera más útiles en una plataforma digital para la enseñanza de religión?.....	43
Figura 21. ¿Cuán dispuesto(a) estaría a utilizar una plataforma digital para la enseñanza de la asignatura de religión? .....	44
Figura 22. Género estudiantes.....	44
Figura 23. Edad.....	45
Figura 24. ¿Considera que el aprendizaje de la asignatura de religión es importante? .....	45
Figura 25. ¿Cómo calificaría el nivel de interés de los estudiantes en la asignatura de religión? .....	46
Figura 26. ¿Cuáles considera que son los principales desafíos en la enseñanza de la asignatura de religión?.....	47
Figura 27. ¿Ha utilizado alguna plataforma digital en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de religión? .....	47
Figura 28. ¿Cree que el uso de una plataforma digital podría mejorar la enseñanza de la asignatura de religión? .....	48
Figura 29. ¿Qué aspectos considera que una plataforma digital podría fortalecer en la enseñanza de la asignatura de religión? .....	49
Figura 30. ¿Cuáles recursos considera más útiles en una plataforma digital para la enseñanza de religión?.....	50
Figura 31. ¿Cuán dispuesto(a) estaría a utilizar una plataforma digital para la enseñanza de la asignatura de religión? .....	50

## Resumen

Este estudio pretendió avanzar el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante la creación de una plataforma digital para las materias de religión en tercer grado de la Unidad Educativa Particular Julio María Matovelle durante el año académico 2024-2025. Se utilizó un enfoque híbrido con diseños de tipo proyección y descriptivo, donde se aplicaron cuestionarios a profesores, alumnos, y padres, así como entrevistas a docentes y especialistas en tecnología educativa. El diagnóstico mostró que las clases de religión son altamente apreciadas en el currículo enseñado en la escuela. Sin embargo, los estudiantes muestran bajos niveles de interés porque no se fomenta la participación activa de los estudiantes a través de clases interactivas y el uso de recursos digitales. Para el tratamiento del problema, se diseñó una plataforma con la metodología PACIE y principios de Diseño Instruccional. Estructuró en siete bloques secuenciales que comprendieron un módulo cero más tres unidades que contenían recursos multimedia, tales como videos, cuestionarios interactivos, actividades didácticas animadas, foros de discusión. Asimismo, para mejorar la motivación, se implementaron estrategias de gamificación y aprendizaje colaborativo. Los expertos señalaron la importancia y factibilidad, sosteniendo que el impacto fue sustantivo en la motivación, comprensión de contenidos instruccionales relevantes y en la formación de valores. La plataforma sirve como una alternativa innovadora para mejorar el aprendizaje significativo y autodirigido. Se recomienda capacitar a los maestros para su correcta implementación, realizar un seguimiento de los efectos a largo plazo y ampliar su aplicación a otros niveles educativos dentro de la institución.

*Palabras clave:* Aprendizaje, educación religiosa, metodología PACIE, plataformas digitales, tecnología educativa.

### **Abstract**

The present study aimed to design a digital platform to improve the teaching-learning process of religion subjects for third grade children of the Julio María Matovelle Private Educational Unit during the 2024-2025 academic year. A mixed approach was applied with descriptive and projection designs, using surveys for teachers, students and parents, as well as interviews with educational and technological information. The diagnosis showed that religion classes are highly appreciated in the curriculum taught at school. However, students show low levels of interest because active student participation is not encouraged through interactive classes and the use of digital resources. To address this problem, a platform was developed using the PACIE methodology and instructional design principles. It was organized into progressive blocks that included an introductory module and three units containing multimedia resources such as videos, interactive quizzes, animated activities and discussion forums. Gamification and collaborative learning strategies were also used to increase motivation. Specialists noted its relevance and feasibility, stating that its positive effects on motivation, understanding of important instructional contents and the development of values were great. The platform serves as an innovative alternative to enhance meaningful and self-directed learning. It is recommended to train teachers for its correct implementation, monitor the long-term effects and expand its application to other educational levels within the institution.

*Keywords:* Learning, religious education, PACIE methodology, digital platforms, educational technology.

## INFORMACIÓN GENERAL

### Contextualización del tema

Según Bustillos y Gómez (2022), el uso de plataformas virtuales de aprendizaje respaldados por herramientas tecnológicas favorece la comprensión de conceptos complejos en estudiantes de educación básica. La educación ha cambiado gracias a la tecnología, ya que permite a los docentes implementar nuevas estrategias pedagógicas usando diferentes tipos de archivos multimedia, mejorando la experiencia del proceso de enseñanza y aprendizaje de los alumnos. Además, el uso de estas herramientas permite adaptar el proceso de enseñanza a los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje de los estudiantes, logrando mayor interés y motivación en su proceso formativo.

De esta manera, las herramientas digitales no solo permiten un uso más eficiente de la tecnología, sino que también permiten hacer una nueva mejora en la evaluación del aprendizaje logrado en los alumnos. Mediante evaluaciones de tipo diagnóstico que obliguen al estudiante a comprender, y con un sistema de seguimiento permanente, los docentes conocen el logro detallado de cada uno de sus alumnos, de manera que se posibilitan oportunas decisiones sobre sus prácticas educativas (Parra & Solórzano, 2019).

A nivel tecnológico, cuando se trata de educar a niños que cursan el tercer grado, es fundamental que desarrollen interfaces que sean simples y fáciles de usar. Como también que incorporen elementos que le ayuden al usuario a entender el contenido de la plataforma. Además, la utilización de estos dispositivos móviles y hasta su uso en otras áreas de la vida cotidiana como fuera del aula, aumentan su impacto y utilidad (De la Torre & Arroyo, 2020).

Por lo tanto, la creación de un sistema de educación religiosa para niños en la unidad educativa implica que se realice una estrategia creativa que despierte el atractivo hacia el aprendizaje. Se debe hacer un trabajo preciso sobre su uso en el salón de clase, preparar a los profesores para que puedan ofrecerles una educación pertinente, asegurarse que los recursos tecnológicos básicos estén disponibles y que el correcto funcionamiento de los dispositivos se garantice. Sumado a esto, cumpliendo las normativas vigentes en protección de la información, es elemental resguardar la identidad de los usuarios para asegurar su información mediante el ciberespacio (Parra & Solórzano, 2019).

Es por ello que, en la Unidad Educativa Particular Julio María Matovelle, ubicada en la Parroquia Kennedy, en Quito, desarrolla esta investigación con el objetivo de diseñar una plataforma digital para la enseñanza de la asignatura de religión en tercer grado de educación general básica. Esta iniciativa se forma con las tendencias actuales en educación que enfrentamos en la era digital, que enfatizan la

integración de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en los procesos de enseñanza-aprendizaje. De este modo no solo se busca fortalecer la calidad educativa, sino también que los estudiantes sean capaces de entender y manejar las herramientas educativas que permiten para aprender más sobre la vida de Jesucristo en un mundo en constante innovación, preparándolos para los desafíos a futuro.

### **Problema de investigación**

La materia de religión impartida en los niños de 3<sup>er</sup> de básica general, afronta diversos conflictos que inquietan el proceso de aprendizaje. En algunas Unidades Educativas, se sigue un enfoque tradicional al momento de enseñar y se olvida de lo que estamos viviendo hoy en día que es la era digital que niños y jóvenes maneja al cien por ciento, en la cual limita la participación activa de los estudiantes y puede generar desinterés, así como una comprensión superficial de los contenidos religiosos. (Justo et al., 2022) Señalan que la metodología tradicional utilizada por los docentes no fomenta la interacción del estudiantado, lo que contribuye a una actitud pasiva y a una menor motivación por aprender la materia.

Las faltas de unificación de tecnología con religión obstaculizan las posibilidades de diseñar entornos de aprendizaje significativos que permitan la participación e implementación de las TIC en el entorno religioso. El blog Edocentes señala que "la implementación de TIC para clases de religión permite transformar la forma en que los/as estudiantes entienden los contenidos religiosos". Sin embargo, muchos docentes carecen de las competencias digitales necesarias para incorporar estas herramientas de manera efectiva en sus prácticas pedagógicas (EDocentes, 2023).

Por ende, se pretende implementar la tecnología con religión que se puedan crear materiales novedosos, creativo, interactivo en la cual hagan los contenidos más divertido y fácil de utilizar para la plataforma digital y así el estudiante pueda involucrarse y aprender de una manera más creativa.

Como señala el blog Edocentes, "las tecnologías actuales ofrecen oportunidades para personalizar el aprendizaje, fomentar la colaboración y motivar a los/as estudiantes a participar activamente en las lecciones" (EDocentes, 2023).

Lo anteriormente expuesto por la autora de la presente investigación conlleva a formularse la siguiente pregunta problémica:

¿Cómo el Diseño de una Plataforma Digital contribuye en el Proceso de Enseñanza - Aprendizaje de la asignatura de religión dirigido a niños y niñas del tercer grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Julio María Matovelle?

### **Objetivo general**

Diseñar una plataforma digital para el proceso de enseñanza- aprendizaje de la asignatura de religión dirigido a niños y niñas del tercer grado de educación general básica, de la Unidad Educativa Particular Julio María Matovelle en el periodo lectivo 2024-2025.

### **Objetivos específicos**

- Contextualizar los fundamentos teóricos sobre el proceso de enseñanza- aprendizaje de la asignatura de religión dirigido a niños y niñas del tercer grado de educación general básica
- Diagnosticar el estado actual y la efectividad del uso de plataformas digitales en el proceso de enseñanza de la asignatura de religión en niños de tercer grado de educación general básica en términos de motivación, comprensión de contenidos y desarrollo de valores.
- Elaborar la estructura tecno pedagógica de la plataforma digital para el proceso de enseñanza- aprendizaje de la asignatura de religión dirigido a niños y niñas del tercer grado de educación general básica, de la Unidad Educativa Particular Julio María Matovelle en el periodo lectivo 2024-2025.
- Valorar a través de criterios de especialistas el diseño de la plataforma digital para el proceso de enseñanza- aprendizaje de la asignatura de religión dirigido a niños y niñas del tercer grado de educación general básica.

### **Vinculación con la sociedad y beneficiarios directos**

En este trabajo académico final para el curso Castillo -2024, “Diseño de una plataforma digital para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la religión para niños de tercer grado de la Unidad Educativa Particular Julio María Matovelle para el año lectivo 2024 – 2025”, el objetivo es mejorar el aprendizaje de la materia de religión a través de la tecnología digital. Para ello, se quiere implementar algunas estrategias que beneficien la unificación tecno-pedagógico para la participación de los estudiantes en el entorno Educativo.

Primero, se llevará a cabo cursos formativos dirigidos a los docentes como a padres de familia, con el propósito de prepararlos en el uso las Tics y asegurar su adecuada ejecución en el proceso educativo. Asimismo, se pretende ofrecer asesoría en integración tecnológica, permitiendo que los docentes se habitúen con el entorno digital y puedan emplear la herramienta de manera efectiva en sus prácticas pedagógicas que ayudará a que el estudiante aprenda de una manera mas creativa y pueda despertar el interés.

Lo que se quiere lograr es que en la Unidad Educativa se refleje la posibilidad de tener una educación más interactiva y creativa en el dónde los estudiantes aprendan en el área de religión. Este ayudará al desarrollo de valores y principios éticos fundamentales para su desarrollo integral. Para llegar a este proceso, se desarrollarán materiales didácticos digitales, videos, evaluaciones interactivas, foros grupales en donde cada uno compartan experiencia del tema seleccionado y guías de estudio interactivas que mejoren la enseñanza de la asignatura de religión y sea un aprendizaje más dinámica y significativa.

Se da a conocer que los beneficiarios directos para la realización de este trabajo, serán **74 estudiantes** de la **Unidad Educativa María Matovelle que es un colegio netamente católico**, ubicada en la **Parroquia Kennedy**, en la **Ciudad de Quito**. Se trabajará con al **tercer grado de Educación General Básica**, se distribuyen en **24 estudiantes en el paralelo "A", 24 en el paralelo "B" y 26 en el paralelo "C"**.

Los siguientes beneficiarios serán, los docentes de la institución recibirán capacitación, talleres y cursos para el aprendizaje de tecnologías, lo que permitirá mejorar sus habilidades tecno-pedagógicas. En cuanto a los padres, contribuirán como beneficiarios indirectos en el compromiso activo en el proceso de enseñanza y aprendizaje a través de su asistencia para cumplir con el desarrollo holístico de sus hijos. Por otro lado, la institución educativa también se beneficiará porque habrá una mejora en la integración de la tecnología en la enseñanza, lo que mejorará el impacto académico y comunitario de la escuela.

Con esas medidas, el proyecto no solo ayudará a optimizar el proceso de enseñanza y aprendizaje religioso, sino que también fortalecerá la relación de la tecnopedagogía, que tiene como objetivo crear un impacto positivo y sostenible dentro de la sociedad en esta era digital moderna.

De igual manera, el desarrollo de una plataforma digital para la enseñanza de la asignatura de religión en tercer grado de educación, permite una oportunidad para innovar en las prácticas educativas y como institución. La integración de tecnologías digitales permite enriquecer el proceso de aprendizaje de los niños en el aprendizaje significativo. Además, el uso de estas herramientas favorece una educación más inclusiva, dinámica, participativa, en la sociedad que vivimos que nos pide prepararnos cada día más ya que los estudiantes buscan innovación. De acuerdo con De la Torre y Arroyo (2020), las aplicaciones interactivas en entornos educativos promueven una participación más activa y significativa por parte de los estudiantes, lo que contribuye a mejorar su experiencia de aprendizaje

## **CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO**

### **1.1. Contextualización general del estado del arte**

#### **1.1.1. Antecedentes**

En la Universidad Tecnológica Israel se presenta el trabajo de Duque en el que se sugiere la creación de “Diseño de un catálogo digital para la difusión de los proyectos más destacados de la carrera de diseño gráfico de la Universidad Tecnológica Israel de febrero de 2017 a agosto de 2018” para promocionar los proyectos académicos más relevantes.

Con el uso de una metodología que mezcla la investigación teórica y la recolección de datos empíricos a través de entrevistas a expertos, el estudio de investigación evalúa la importancia del diseño editorial, así como la digitalización de la información en relación con el acceso y la visibilidad de los trabajos de graduación. Para lograr este propósito se pretende que la selección de contenido sea relevante e innovador. Así mismo, es importante que especialistas con experiencia realicen el chequeo final del producto para validar su calidad y efectividad. En este caso, se utilizan Adobe Illustrator, Photoshop e InDesign con el propósito de que la presentación del producto no solo sea funcional, sino que también se le considere estéticamente atractiva. En el último paso, se persigue lograr que las personas que necesiten hacer uso de la información la encuentren sencilla y práctica.

El enfoque se orienta en el estudio relevante, ya que destaca la importancia de integrar recursos tecno-pedagógicos digitales para mejorar la enseñanza y el aprendizaje en el aula. Además, la investigación permite comprender cómo el diseño de entornos digitales influye en la motivación de los estudiantes y en su interacción con el contenido, lo que contribuye al desarrollo de dispositivos



pedagógicos innovadores y eficaces para los aprendizajes significativos dentro del aula y que no se quede en lo tradicional.

En última instancia, el apoyo del catálogo digital por parte de especialistas en diseño gráfico y comunicación pone de manifiesto la necesidad de someter cualquier gadget educativo a un proceso de evaluación y mejora antes de su implementación.

El análisis realizado dentro de este marco ilumina las conexiones entre la generación de recursos digitales y el consumo de información. Por lo tanto, la aplicación de principios de diseño editorial y multimedia a la organización del contenido subraya la necesidad de un enfoque integral que busque construir un sistema que atienda las necesidades de los usuarios dentro de los marcos educativos contemporáneos.

Por otra parte, el estudio titulado "Estudio de las plataformas utilizadas en el momento, para incorporar en la Educación a Distancia de la Unidad Educativa Técnica Vida Nueva, Sección Marín", escrito por Sillo, (2011) en la Universidad Tecnológica Israel, trata sobre el uso de varias plataformas tecnológicas para la educación a distancia. Se llevará a cabo un estudio conceptual y un diagnóstico situacional de la Unidad Educativa Julio María Matovelle, centrado en los aspectos más complejos relacionados con la pedagogía de la tecnología. Las conclusiones determinaron que existen un par de problemas como la falta de capacitación docente y la resistencia al cambio que muchos profesores primados del pasado le tienen a la tecnología, que afecta el uso adecuado que se les da a la tecnología en el aula.

En términos generales, esta investigación se propone estudiar la influencia de las herramientas digitales sobre la enseñanza y su potencial para el mejoramiento de los métodos de enseñanza que faciliten el aprendizaje. Asimismo, la disposición del personal docente hacia el uso de estas herramientas se contempla en el análisis. Se trata, por tanto, de seleccionar los criterios más importantes para el diseño de una tecnología apropiada al contexto y limitaciones institucionales. Esto es relevante para planear la mejora de la enseñanza, que es el propósito de la institución, mediante recursos digitales.

La investigación como tal brinda una guía práctica analizando los pros y contras de diversas herramientas educativas y motivacionales digitales, para el desarrollo de tecnologías educativas. También destaca que cualquier propuesta tecnológica debe ser validada a partir de la consulta de los especialistas y las opiniones de los usuarios reales que, en este caso, retroalimentan el proceso pedagógico.

Fernández y Chumpik (2020) en su trabajo citado “Herramientas Web 2.0 para Enseñar Divisiones a Alumnos de Quinto Grado” sugieren la creación de un entorno virtual en Jimdo que ayude en la enseñanza de la división en el contexto religioso. Por lo expuesto, es necesario aplicar una metodología mixta que permita diagnosticar un tecnopedagógico e implementar propuestas con tecnologías Web 2.0 orientadas a una experiencia de aprendizaje más activa.

El objetivo principal de esta investigación es ofrecer un criterio apropiado para medir el aprendizaje con plataformas digitales considerando la motivación, creatividad y comprensión de los aprendices. La validación a través de especialistas y encuestas destacó la necesidad de crear marcos pedagógicos de resolución de problemas heurísticos. De esta manera, los hallazgos ayudarán en el desarrollo de directrices sobre el diseño y desarrollo de entornos de software educativo que incorporen tecnología en los procesos educativos.

Particularmente en la investigación realizada por Cortijo y Gaybor (2020), titulada “Adopción de la Plataforma Educativa Moodle para la Gestión de la Escuela William Thomson” pautada a la Universidad Tecnológica Israel, se estudia el caso de la adopción de Moodle como un sistema de gestión escolar en la Unidad Educativa William Thomson. Este estudio en particular se centra en optimizar la unión de las TIC con la enseñanza de la religión.

La investigación que persigue esta propositiva es llevar a cabo una investigación más completa sobre el uso de plataformas digitales en la enseñanza, donde el enfoque se centra en la elaboración del contenido y organización de las actividades de enseñanza-aprendizaje. Asimismo, la plataforma educativa Moodle está construida bajo el diseño de estrategias didácticas, flexibles y metodológicas que favorecen la optimización de recursos y actividades pedagógicas dentro del sistema educativo.

La meta que se espera alcanzar en esta investigación se centra en el uso de la tecnología para propiciar una educación constructivista, otorgando el respaldo necesario de un especialista en seguridad de la información para salvaguardar la integridad de la plataforma. Los logros obtenidos durante la concepción y puesta en funcionamiento del entorno virtual constituyen igualmente una referencia fundamental en la elaboración y evaluación de los entornos digitales con fines docentes y pedagógicos en diferentes niveles educativos.

En el trabajo de Gualan (2020) , ‘Herramientas Web 3.0 para Mejorar el Aprendizaje de Ciencias Naturales en el Décimo Año de Educación Básica Secundaria’ realiza una tesis en la Universidad Tecnológica de Israel. Gualan se señala la falta de tecnología sobre los recursos en la enseñanza de Ciencias Naturales en la Unidad Educativa Municipal Fernández Madrid. Esta investigación fue

realizada con la finalidad que la gran mayoría de los docentes no utilizan tecnologías en el aula y ello disminuye la motivación y el entendimiento de los estudiantes.

Con la ayuda de esta metodología se podrá modificar la enseñanza de la Educación Religiosa en el nivel de Educación Secundaria en la Unidad Educativa Julio María Matovelle. Para cada uno de los cursos se podrán implementar formas más efectivas de participación activa por parte del educando, en el que el alumno no solo se limite a recibir, sino que desarrolle su propia educación. Con esta metodología de tipo mixta, se procederá a diagnosticar los saberes previos de los profesores y alumnos respecto a la utilización de TIC en educación, en la Unidad Educativa Julio María Matovelle.

Este estudio es crucial para el diseño de plataformas educativas, destacando la necesidad de contar con una estructura metodológica que mejore la comprensión de los estudiantes. Además, involucra a especialistas en cualquier propuesta digital para asegurar que se cumplan los estándares pedagógicos y tecnológicos.

También se presenta una investigación con el tema: *"Estudio de los Procesos para Mejorar el Aprendizaje y la Calidad Educativa a Través de la Capacitación Docente en el Uso de TIC en los Centros Educativos Bilingües Interculturales de la Comunidad Guamote Santa Cruz de Usubug"* llevado a cabo por Sancho y Carrión (2011) en la Universidad Tecnológica de Israel, investiga cómo la capacitación docente en el uso de TIC impacta los Programas de Educación Bilingüe Intercultural en comunidades indígenas de la región de Guamote.

La investigación también destacó que la falta de conocimiento de recursos como capacitaciones o talleres acerca de las Tics en los docentes es una de las razones por las cuales no se utilizan de manera rápida o se efectúa en la educación. Para abordar esta dificultad se propuso buscar benefactores que permitan con un programa de capacitación híbrida (b-learning) que tiene como objetivo aumentar el uso de tecnologías digitales en el ámbito educativo que ayuda a mejorar la comprensión de los estudiantes y también en el rendimiento académico. El estudio quiere incluir un análisis de las condiciones actuales que nos presenta hoy en día la sociedad que es la era digital que estamos viviendo en parte de la educación, en la cual se quiere implementar como utilizar las Tics en el ámbito educativo.

Este estudio quiere proporcionar y analizar cómo se utilizan las plataformas digitales y qué impacto tienen en el proceso educativo, queriendo destacar la importancia de capacitar a los docentes con talleres para que puedan adoptar estas herramientas de manera efectiva en sus planificaciones. De manera similar, se enfatiza la importancia de evaluar los programas con la retroalimentación tanto de expertos como de usuarios para evaluar su impacto en el entorno educativo. El enfoque metodológico

propuesto, así como el trabajo para mejorar la calidad educativa a través de las TIC, es importante para el desarrollo y la aplicación de herramientas pedagógicas digitales en diferentes enseñanzas y aprendizajes.

El estudio “Entorno virtual con recursos digitales 4.0 para el aprendizaje de Sistemas Operativos en el primer curso de bachillerato técnico en Informática”, desarrollado por Cortijo y Rengel (2023) de la Universidad Tecnológica Israel, busca desarrollar un entorno virtual dentro de Moodle que potencie la enseñanza y el aprendizaje en los cursos. Este proyecto surge a raíz de la necesidad de mejorar la necesidad que se está viviendo en la unidad educativa donde no se cuenta con capacitaciones y talleres para la implementación de las herramientas digitales en el aula, especialmente debido a la falta de conocimiento de los docentes para impartir a los estudiantes de básica.

El propósito de esta investigación es destacar la necesidad de incorporar un entorno virtual integrador de actividades sincrónicas y asincrónicas mediante el uso de herramientas Web 4.0, a partir de un enfoque metodológico de tipo métodos mixtos.

Este trabajo, además, se constituye en uno de los ejes centrales en el diseño y el uso de herramientas digitales en el contexto educativo, resaltando la necesidad de un diseño tecnopedagógico adecuado que maneje la motivación y la comprensión de los contenidos y la enseñanza. También, la validación del entorno digital por parte de los especialistas asegura el cumplimiento de los criterios pedagógicos y tecnológicos que hacen posible su adecuado uso en el aula.

#### 1.1.2. Bases Teóricas

##### 1.1.2.1. Teoría de Aprendizaje Constructivista (Piaget y Vygotsky)

La teoría del aprendizaje constructivista creada por Jean Piaget y Lev Vigosky establece que el conocimiento no se recibe pasivamente, sino que se elabora activamente en función de las interacciones con el entorno. Piaget consideraba que los hijos presentaban diferentes niveles de desarrollo cognitivo y que esa concordancia se daba dentro de la generación y aceptación de nueva información y las estructuras cognitivas existentes (Benítez, 2023).

El aprendizaje se basa fundamentalmente en la experiencia y de esa manera tal proceso se convierte en un proceso pasivo: los estudiantes aprenden al interactuar con el ambiente. En otros de sus aportes, Vygotsky enfatizó el papel del contexto social en el aprendizaje, introduciendo la noción de la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), que define como la intermediaria para un niño que ayudado por un adulto o un compañero más competente puede empezar a dominar determinadas comprensiones. Igualmente definió la figura del andamiaje como el apoyo progresivo de un facilitador que permite al alumno a acceder a mayores niveles de comprensión (Martínez & López, 2024).

La importancia de esta teoría se aplicará para diseñar una plataforma digital para la enseñanza de religión en tercer grado debido al aprendizaje social activo. Una plataforma constructivista permitirá que los niños se involucren con contenido animado, examinen ideas a través de tareas prácticas y participativas, y utilicen herramientas digitales colaborativas y tutoría. Además, esto incluirá recursos que estimulen la reflexión y la conversación con el objetivo de ayudar a los estudiantes a aprender de manera significativa dentro de un contexto diseñado para su nivel cognitivo. De esta manera, la enseñanza de la religión no implicará simplemente proporcionar información fáctica, sino desarrollar un proceso interactivo mediante el cual se anime a los niños a analizar, comprender y aplicar las enseñanzas de la religión en la vida diaria.

#### **1.1.2.2. Teoría de Aprendizaje Multimedia (Mayer, 2001)**

La propuesta de Mayer sobre las teorías del aprendizaje multimedia indica que las personas aprenden mejor cuando la información relevante es presentada usando imágenes y sonidos, y no solo texto y narración (Betancur & Valcárcel, 2023). En el caso del trabajo de Mayer, él afirma que el aprendizaje ocurre a través de dos canales principales, que son los canales visuales/pictórico y verbal/auditivo. Además, esta teoría se basa en tres principios vitales que son la codificación dual, que significa el procesamiento simultáneo de palabras/imágenes; la limitación de capacidad, que establece que hay un límite dentro de los canales a la cantidad de información que puede ser procesada; y el aprendizaje activo donde el aprendiz tiene que seleccionar, organizar e integrar los datos para poder entenderlos (Mayer, 2009). En el caso de los recursos multimedia, para ser efectivos, necesitan ser contruidos de una manera en la que se evite la sobrecarga de tareas cognitivas, para permitir la integración del conocimiento en la memoria a largo plazo (Aponte, 2021).

Cabe mencionar que usar este modelo para crear una plataforma digital destinada a enseñar religión a estudiantes de tercer grado mejora su comprensión y retención. Enseñar con imágenes, videos, relatos y textos ordenados de manera lógica resulta en la atención de los infantes y la posibilidad de significar de diversas formas. La mejora del aprendizaje significativo y la exploración de valores religiosos en un ambiente de apoyo se potencian con el uso de elementos simulativos o juegos didácticos. De esta manera, la plataforma no solo se encargará de consolidar la información aprendida, sino que también permitirá mejorar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje mediante el uso adecuado y óptimo de la capacidad cognitiva de los alumnos.

#### **1.1.2.3. Teoría del Diseño Instruccional de Gagné (1985)**

La teoría del diseño instruccional de Robert Gagné postula que los individuos aprenden en pasos secuenciales y que la enseñanza debe estar sistemáticamente organizada para promover la

adquisición de conocimientos y habilidades. Gagné identificó nueve eventos de instrucción que son fundamentales en su proceso de aprendizaje:

1. Captar la atención del aprendiz.
2. Informar a los aprendices sobre los objetivos del aprendizaje/las metas del tutorial antes de la lección.
3. Retroalimentación sobre el conocimiento previo.
4. Exponer de manera efectiva a los aprendices a los materiales.
5. Proporcionar orientación para el estudio autodirigido.
6. Facilitar la práctica con iniciativa por parte del aprendiz.
7. Proveer retroalimentación.
8. Realizar una evaluación del rendimiento.
9. Mejorar la retención y transferencia del conocimiento.

Estos eventos combinan principios conductistas y cognitivos, asegurando que la instrucción se adapte a las necesidades del aprendiz y apoye el aprendizaje significativo (Gil et al., 2021).

Elaborar una plataforma digital orientada a la enseñanza de la religión a alumnos de tercer año tendrá un impacto positivo en la captación y desarrollo del interés de los niños por aprender conceptos a partir de la adición de objetivos y unidades de conocimiento mediante vídeos y ejercicios interactivos. El desarrollo de actividades sobre el aprendizaje de la sociología y construcción de la identidad, así como las sesiones de retroalimentación personalizada, serán claves en la motivación de los aprendices para que con respecto a los tópicos de religión, no solo entiendan, sino que desarrollen la habilidad de usarlos en situaciones prácticas. Educar a los alumnos a través del análisis de imágenes les resultará mucho más eficiente para el aprendizaje y la recordación.

### **1.1.3. Definición de Términos**

#### **1.1.3.1. Plataforma Digital**

Una plataforma digital se puede definir como un espacio que emplea tecnología para proporcionar acceso e interacción con varios recursos digitales de naturaleza educativa, comercial o comunicativa (Marta-Lazo et al., 2022). En lo que respecta al aspecto educativo, estas plataformas están dirigidas a mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje al ofrecer herramientas interactivas, materiales multimedia y sistemas sofisticados de enseñanza y evaluación.

Martínez y Huamaní (2021) las identifican como uno de los tipos de plataformas más utilizadas por educadores por sus funcionalidades que facilitan el aprendizaje, que incluyen: el acceso a Internet desde distintos dispositivos, interactividad entre docentes y alumnos utilizando foros, chat y videoconferencia, y aportación de textos, videos, audios y actividades interactivas. Esas plataformas también permiten el aprendizaje personalizado de acuerdo a diversos estilos y el control del progreso de los estudiantes. Igualmente, incluyen la planificación y la autoría de pruebas, encuestas y el monitoreo del rendimiento académico. Las más comunes son: Moodle, Google Classroom, Edmodo y Blackboard.

En este proyecto en particular, la plataforma digital estará dirigida a la enseñanza de la religión a estudiantes de tercer grado, de tal manera que la interacción no se centrará solo en el aprendizaje, sino también en la inculcación de valores cristianos a través de recursos digitales novedosos (Sandoval, 2022).

#### **1.1.4. Proceso de Enseñanza-Aprendizaje en la Religión**

El desarrollo de las asignaturas religiosas incluye un nivel educativo que implica la enseñanza y aprendizaje de los conceptos, principios, y valores de la fe. En otras palabras, se busca que los alumnos sean educados integralmente, en sus dimensiones espirituales, éticas y morales (Arévalo Tapia, 2016). Este proceso no solamente plantea como objetivo que los alumnos posean conocimientos teóricos sobre religión, sino también que puedan poner en práctica esos saberes en su cotidianidad, generando, dialogando y practicando los principios cristianos.

Características del proceso de enseñanza-aprendizaje en religión: Coca (2022) señala que la enseñanza religiosa tiene varias características importantes como las siguientes:

- Complementariedad: Considera que el aprendizaje religioso no solo debe incluir lo teórico, sino que también debe forjar la personalidad y la consciencia ética de los alumnos.
- Teología, fe, cultura y ciencia: Relaciona el contenido religioso con el contexto socio-histórico y científico del presente.
- Innovación pedagógica: Incorpora nuevos métodos de enseñanza como el aprendizaje basado en proyectos, debates y dramatizaciones en el aula.
- Uso de Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en la Educación Religiosa: Incorpora el uso de videos, infografías y otros materiales interactivos que se encuentran en internet para mejorar la enseñanza.

- **Desarrollo de valores:** Desarrolla la actitud de empatía, solidaridad, responsabilidad y convivencia pacífica entre los estudiantes.

El uso de plataformas digitales en la educación religiosa ayuda en el proceso de enseñanza/aprendizaje al proporcionar materiales más actualizados e interactivos como videos, infografías y cuestionarios. Además, ayuda a personalizar la experiencia de aprendizaje a las necesidades de cada estudiante, fomentando así una mayor comprensión y compromiso con los valores cristianos.

### **1.1.5. Educación Religiosa Escolar (ERE)**

La Educación Religiosa Escolar (ERE) es una disciplina que trata en las escuelas donde se enseña la fe, la religión y la moral con respeto y diálogo a la cultura y sociedad (Guzmán, 2021). Formula un enfoque de pensamiento crítico sobre las ramificaciones de la vida, la ética, la convivencia y fomentar el servicio comunitario, la solidaridad, el respeto, la piedad y la diversidad pacífica.

- **Importancia de la Educación Religiosa en la Formación de los Estudiantes:**
- Fomenta la adopción de valores sociales aceptables y comportamiento ético.
- Ayuda a construir la identidad de uno y el sentido de trascendencia.
- Promueve la convivencia pacífica y el respeto por las diferencias en contextos multiculturales.
- Ofrece la oportunidad de reflexionar sobre el significado del propósito y las responsabilidades sociales.

**Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC):** Según Colmenares (2023), las Tecnologías de la Información y la Comunicación TIC, son herramientas, sistemas o dispositivos digitales que permiten el acceso, procesamiento, almacenamiento y transmisión de información. En educación, su aplicación ha transformado la práctica pedagógica, puesto que es posible generar entornos más proactivos, interactivos y de mayor facilidad para los estudiantes.

#### **Características de las TIC en la Educación:**

- **Interactividad:** Una plataforma digital de multi-comunicación permite interacciones bidireccionales entre profesores y estudiantes.
- **Flexibilidad:** El estudio remoto se puede realizar en cualquier momento con el uso de dispositivos electrónicos.
- **Multimedia:** Se incluye el uso de infografías, audios, videos e incluso simulaciones interactivas.



- Personalización del Aprendizaje: Se adapta según el ritmo y las tendencias de aprendizaje de cada estudiante.
- Evaluación Automatizada: Posibilitan la realización de pruebas en línea y el análisis del progreso académico.

#### **1.1.6. Importancia de las TIC en la Educación Religiosa**

Al integrar las TIC en la Educación Religiosa Escolar (ERE), se potencia el aprendizaje interactivo, permitiendo a los alumnos el acceso a niveles más profundos de inmersión en la temática religiosa mediante el uso de recursos digitales. Algunos de los beneficios son:

Aumento de la motivación y el compromiso: Logrado a través de la implementación de videos y actividades basadas en juegos.

Colaboración y aprendizaje entre pares: Nuevos espacios virtuales que promueven el razonamiento profundo, así como la reflexión sobre valores y principios éticos.

Acceso a fuentes confiables de conocimiento: Bibliotecas digitales, documentos históricos y otros materiales de enseñanza especializados.

Síntesis de habilidades para resolver problemas con reflexión crítica: Foros de discusión y análisis de textos religiosos.

#### **1.1.7. Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA)**

Un EVA o Entorno Virtual de Aprendizaje es un espacio que optimiza el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de un sistema informático. Estos entornos permiten la comunicación entre profesores y sus alumnos, el acceso a las distintas partes de un curso, así como la evaluación de las distintas actividades que el alumno realiza en el curso a través de Internet (Avellaneda, 2023).

##### **1.1.7.1. Importancia de los EVA en la Educación Religiosa**

En el contexto de la Escuela Religiosa Educación (ERE), un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) hace posible el aprendizaje activo y atractivo, invitando a los estudiantes a considerar valores en un marco digital avanzado. Entre las ventajas distintas de un EVA están las siguientes:

- Aprendizaje dinámico que utiliza materiales audiovisuales y una variedad de actividades interactivas.
- Énfasis en las habilidades de pensamiento crítico con debates y el estudio de la religión.
- Acceso a contenido especializado como nuevos recursos digitales sobre ética y moral cristiana.

- Evaluación continua, que permite monitorear el progreso del estudiante a través de actividades y pruebas en línea.

**Gamificación:** La gamificación es un método educativo que añade elementos de juego con el propósito de motivar a los estudiantes y comprometerlos con la materia que se está enseñando. Por ejemplo, en su aula, se puede premiar a los estudiantes con fichas o insignias que se pueden canjear por recompensas al final del período (Ramírez, 2023). De esta manera, su enseñanza va más allá de las prácticas tradicionales al hacerlas más entretenidas, innovadoras y enriquecedoras. Y les da a los estudiantes autonomía, permitiéndoles decidir activamente cómo desean relacionarse con el material.

**Estructura tecno-pedagógica:** Esto significa añadir tecnología y pedagogía mientras se crean sistemas de enseñanza y aprendizaje. Esta arquitectura subyace en el uso del medio virtual, multimedia y materiales activos, así como en la personalización de materiales didácticos. El enfoque es ayudar en la alteración de la educación para adaptarse al nivel e informar a los estudiantes sobre una forma de aprender más flexible y activa (Henao, 2021). La mezcla de enfoques tecnológicos y pedagógicos ha mejorado la colaboración, interacción y acceso a recursos educativos.

#### **1.1.8. Plan de área de educación religiosa escolar en Ecuador**

Uno de los fines de la educación que se fomentan en la Ley Orgánica de Educación Intercultural dice lo siguiente: “la contribución al desarrollo integral, autónomo, sostenible e independiente de las personas que garantice la plena realización individual. Y la realización colectiva que permita el marco del Buen Vivir o Sumak Kawsay”.

Por lo tanto, también atendemos tal requerimiento. Igualmente, coincide con la intención pedagógica que se desarrolla en el documento curricular sobre la Educación General Básica, donde el aspecto de freno y potenciación sobre el desarrollo humano integral tiene su meta en la comprensión, en virtud de que la acción educativa está orientada a la formación de ciudadanos que, como por poner algunos ejemplos, lo relacionen con respetables, responsables, honestos y solidarios y los principios del Buen Vivir.

En estas bases fundacionales sobre la formación holística y el desarrollo de la condición humana de cada educando, presentamos nuestra propuesta curricular para la educación religiosa. En ella, proponemos hacer explícitos todos los componentes esenciales del evento cristiano en relación con la cultura contemporánea. Debe recordarse que el principio orientador de la transversalidad en el currículo educativo ecuatoriano es el Buen Vivir, “es un eje esencial de la educación en el sentido de que el proceso educativo debe incluir la formación de los ciudadanos prospectivos para una sociedad

basada en los principios del Buen Vivir, en otras palabras, democrática, diversa, ecológicamente responsable y tolerante” (Comisión Episcopal de Educación y Cultura, 2013).

El eje transversal del Buen Vivir estará presente en el currículo de la enseñanza religiosa a través de los hilos conductores que referimos para cada uno de los niveles educativos:

Figura 1. Hilo conductor de los niveles educativos

EDAD	NIVEL	CURSO	HILO CONDUCTOR
5	Básica	1º año	El amor de Dios
6	Básica	2º año	La vida
7	Básica	3º año	La amistad
8	Básica	4º año	La celebración
9	Básica	5º año	La vocación
10	Básica	6º año	El testimonio
11	Básica	7º año	El ser humano
12	Básica	8º año	La familia
13	Básica	9º año	La comunidad
14	Básica	10º año	La moral
15	Bachillerato	1º año	El proyecto de vida
16	Bachillerato	2º año	Construcción de una nueva sociedad
17	Bachillerato	3º año	Construcción de una nueva sociedad

Fuente: (Comisión Episcopal de Educación y Cultura, 2013)

## 1.2. Proceso investigativo metodológico

El proceso de investigación y desarrollo del proyecto de titulación sigue una metodología sistemática que garantiza la coherencia y rigurosidad del estudio. Primero se indica la orientación de la investigación, en este caso, es de tipo mixto porque combina cuantitativos y cualitativos. Lo cuantitativo permitirá evaluar el impacto que tiene la utilización de la plataforma digital en el aprendizaje y motivación de los estudiantes con encuestas, pruebas y análisis estadísticos. Por otro lado, lo cualitativo ayudará a comprender la vivencia de los docentes y estudiantes a través de entrevistas y observaciones (Medina et al., 2023).

En relación con el tipo de investigación, este es un estudio aplicado porque intenta resolver un problema específico relacionado con el aprendizaje de la religión utilizando una plataforma digital. La investigación tiene un enfoque descriptivo y proyectivo. Primero, se explica el problema describiendo la situación en relación con la educación religiosa, y luego hay una fase proyectiva de diseñar una plataforma destinada a ser utilizada en un aula particular. Con el fin de garantizar la validez metodológica, se utilizaron varios métodos de investigación. De esta manera, se empleó el método descriptivo para analizar la situación respecto al alcance de la enseñanza religiosa y así determinar los problemas y limitaciones que resultan de las metodologías tradicionales utilizadas.

Por otro lado, este es un caso de habilitar una solución innovadora a los problemas en la enseñanza de la religión identificados anteriormente en el estudio, como se enseñó, y desarrollar una solución tecnológica apropiada para un entorno educativo utilizando el método proyectivo (Medina et al., 2023).

### **1.2.1. Población**

Una población se refiere a un conjunto completo de individuos, objetos, eventos o elementos que comparten una característica definitoria y que son objeto de una investigación específica (Paneque, 2010). En este caso la población del estudio está conformada por los estudiantes pertenecientes al tercer grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Julio María Matovelle.

### **1.2.2. Muestra**

Para determinar la muestra, se puede utilizar un muestreo aleatorio simple o intencionado, asegurando que los participantes representen de manera adecuada la realidad del contexto educativo en el que se desarrollará la plataforma (Medina et al., 2023).

Para llevar a cabo el presente estudio se contó con la colaboración de un total de 33 personas, de los cuales 21 eran estudiantes, 9 eran docentes y 4 eran padres de familia encuestados. En cuanto al enfoque de la mencionada investigación, este fue el diseño de una plataforma digital orientada a la enseñanza y aprendizaje de Religión a alumnos de tercer grado. Su primera y principal intención era captar información valiosa de distintos agentes educativos que permitieran comprender los requerimientos y las expectativas en relación al uso de dispositivos digitales en los procesos de aprendizaje.

### **1.2.3. Técnicas de obtención de datos**

Para recolectar información precisa y objetiva, se utilizan diferentes técnicas de obtención de datos. Primordialmente, se procede con encuestas dirigidas a estudiantes, docentes, así como a los padres, lo que permite contar su opinión sobre el proceso de enseñanza de la religión antes y después de su automatización con la plataforma. También se realizan entrevistas a algunos profesores y educadores para determinar la pertinencia y viabilidad de la propuesta. De igual manera, se incluye la observación directa del aula, lo que hace posible estudiar en detalle la interacción de los estudiantes con la plataforma y cómo trabajan con ella para que se puedan realizar mejoras a su usabilidad y funcionalidad. Por último, se aplican pruebas de evaluación del aprendizaje a los estudiantes con la expectativa de que su rendimiento sea comparado antes y después del uso de la herramienta digital, de manera que se cumpla con una evaluación objetiva del impacto en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

#### 1.2.4. Instrumentos de investigación

Por otro lado, los instrumentos de investigación utilizados corresponden a los utilizados en cada una de las técnicas mencionadas. Para las encuestas, se preparan cuestionarios estructurados con preguntas cerradas y abiertas para recopilar datos cuantitativos y cualitativos sobre las percepciones y experiencias de los participantes. Con respecto a las entrevistas, se preparan guías que contienen preguntas semiestructuradas dirigidas a docentes y otros profesionales, de modo que se pueda realizar un análisis más detallado de la relevancia y practicidad de la plataforma. Para la observación directa, se utilizan guías de observación que registren las acciones de los estudiantes mientras interactúan con la plataforma, para que se pueda evaluar su nivel de aprendizaje, comprensión y motivación. Finalmente, las pruebas de aprendizaje se realizarán mediante dos tipos de evaluaciones que tienen como objetivo determinar el grado en el que los estudiantes han comprendido y conocimiento los conceptos religiosos enseñados y, en consecuencia, permiten una evaluación integral del mejor rendimiento académico de los estudiantes (Medina et al., 2023).

**Tabla 1.** Proceso investigativo metodológico

Fase del Proceso	Descripción	Técnicas e Instrumentos	Operacionalización de Variables
Enfoque de la investigación	Mixto (cuantitativo y cualitativo)	-	-
Tipo de investigación	Aplicada, descriptiva y experimental	-	-
Métodos de investigación	Descriptivo y experimental	-	-
Población y muestra	Estudiantes de tercer grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Julio María Matovelle. Muestreo aleatorio.	-	-
Fase Diagnóstico	1: Revisión de literatura, encuestas y	Técnicas: documental, entrevistas.	Revisión encuestas, Variable dependiente: Calidad del método de

<b>análisis del problema</b>	entrevistas para conocer la situación actual.			enseñanza-aprendizaje.
		Instrumentos:		Variable
		Cuestionarios, guías de entrevista.		independiente: manejo de la plataforma digital.
<b>Fase 2: Diseño de la plataforma</b>	Definición de objetivos pedagógicos, selección de herramientas tecnológicas, diseño de estructura y contenidos.	Técnicas: Análisis de requisitos, diseño instruccional.		-
		Instrumentos: Prototipos, esquemas de diseño.		
<b>Fase 3: Implementación piloto</b>	Capacitación a docentes y prueba con estudiantes en un entorno controlado.	Técnicas: Observación, aplicación de plataforma.		Variable dependiente: Nivel de interacción y aprendizaje de los estudiantes.
		Instrumentos: Guías de observación, registros de uso.		
<b>Fase 4: Evaluación y ajustes</b>	Análisis de datos obtenidos en encuestas y pruebas de aprendizaje, retroalimentación y mejoras.	Técnicas: Encuestas, ensayo de aprendizaje, entrevistas.		Variable dependiente: Desempeño académico y motivación de los estudiantes.
		Instrumentos: Test de evaluación, análisis de desempeño.		

El método garantiza que la investigación se realice de manera sistemática, lo que ayuda a establecer el impacto de la plataforma en el aprendizaje de la religión. La aplicación de técnicas cualitativas y cuantitativas, así como experimentales y descriptivas, proporciona una comprensión profunda del problema para desarrollar propuestas sólidas. De esta manera, el objetivo no es solo mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, sino también fomentar el avance de la tecnología de la información en la educación. Se piensa que los estudiantes activos mostrarán un nivel máximo de interacción con los contenidos digitales y una mayor actividad física dentro del salón de clases. Se piensa que la inclusión de multimedia y el uso de actividades interactivas ayudarán a incrementar el interés hacia el curso. Las entrevistas a los docentes permitirán evaluar si el control de la atención, participación, involucramiento, y enfoque de los alumnos durante las lecciones fue más eficiente que otros métodos de enseñanza con la plataforma.

Con respecto a la comprensión temática, se espera que las evaluaciones de aprendizaje demuestren contundentemente que se ha mejorado en el dominio de los temas religiosos desarrollados en la plataforma. Se espera que los alumnos utilicen y retengan la información de forma óptima gracias a una metodología que involucra ver y escuchar. A partir de un análisis comparativo de las evaluaciones previas y posteriores a la implementación de la plataforma, será posible saber si esta ha propiciado un aprendizaje más eficaz y de mejor calidad.

Además, se ofrece la propuesta de la encuesta y el trabajo de observación sobre la navegación y accesibilidad que la plataforma ofrece a los usuarios como otro foco de interés importante. Las encuestas y los trabajos de observación deberán determinar si la plataforma es, en realidad, fácil de usar y de navegar y si se puede acceder a ella desde diferentes dispositivos. Se asume que los estudiantes expresarán que el uso de la plataforma resulta a nivel comprensible como a nivel de disfrute, sin haber tenido problemas técnicos significativos. Tanto los docentes como los alumnos, sin duda, también dispondrán de comentarios sobre el diseño y la funcionalidad general de la plataforma, lo que permitirá hacer cambios en todo lo que afecta a la experiencia del usuario.

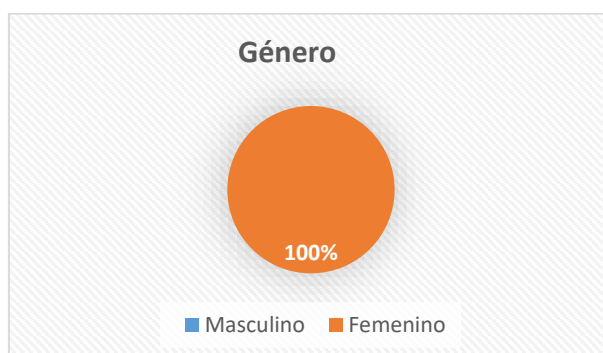
En cuanto a la formación en valores, se espera que la plataforma ayude no solamente en la adquisición de conocimientos religiosos sino también en el cultivo del respeto, solidaridad y empatía. A través de las entrevistas con los docentes y padres de familia, es posible determinar si ha habido cambios positivos en la conducta y actitud de los estudiantes hacia la asignatura. Así, la plataforma no solo ayudará en lo académico a la enseñanza de la religión, sino también en lo ético y formativo.

A nivel general, se espera que la plataforma digital contribuya en la enseñanza de la religión, facilitando un aprendizaje más activo, fácil, y de mayor impacto. Del mismo modo, aumentará la eficiencia del trabajo docente y ayudará en el desarrollo de la enseñanza de los valores en la escuela, haciendo la educación más activa y flexible a las condiciones del siglo XXI.

### 1.3. Análisis de encuestas

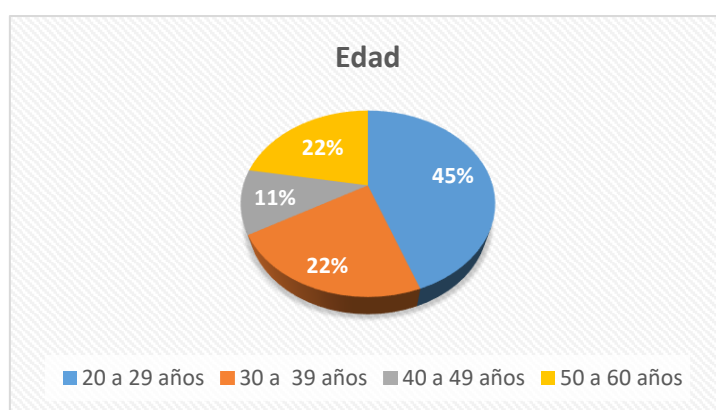
#### 1.3.1. Análisis de la encuesta dirigida a docentes

**Figura 2.** Géneros docentes



El análisis de la encuesta realizada con los docentes muestra que todos los encuestados se identifican como hombres, lo que indica una muestra uniforme respecto a esta variable. Esto puede indicar un sesgo en el proceso de muestreo o un patrón emergente dentro del cuerpo docente en el área de estudio. Dado que no hubo respuestas de profesoras, la ausencia de respuestas de cualquier educadora femenina plantea preguntas importantes sobre la representatividad del resultado. Las perspectivas y enfoques de ambos géneros podrían diferir en cuanto a la adaptación de la plataforma digital en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por lo tanto, se recomienda realizar esfuerzos para lograr una muestra más equilibrada en estudios futuros.

**Figura 3. Edad**



Los resultados revelan que la edad de los docentes comprende de 20 a 29 años, representando un 45% de los participantes en la encuesta, lo cual podría sugerir una mayor implicación de los educadores jóvenes en el proceso educativo asociado con la plataforma digital. No obstante, los grupos de 30 a 39 años y 40 a 49 años también ostentan una representación considerable, con un 22% cada uno, lo que indica que los educadores con experiencia moderada también participan en el estudio. El segmento de edad comprendido entre 50 y 60 años es el menos representado, con un 11%, lo que podría indicar una menor incorporación de educadores de edad avanzada en la utilización de tecnologías digitales. Este perfil de edad subraya una pluralidad de enfoques que pueden potenciar la concepción de la plataforma.

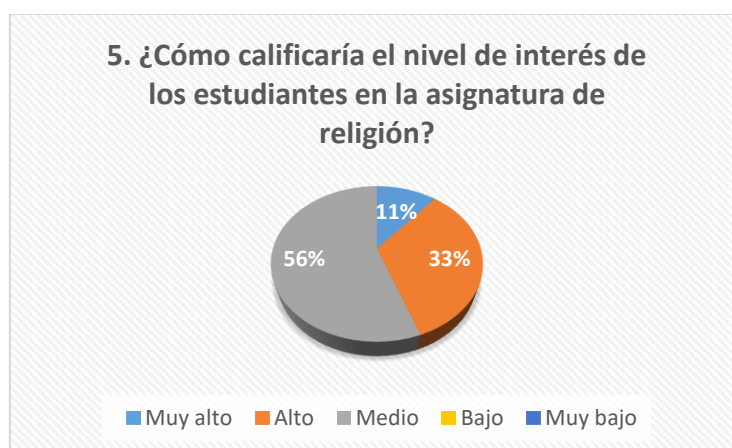


**Figura 4. Pregunta 4. ¿Considera que el aprendizaje de la asignatura de religión es importante?**



Los resultados obtenidos de la encuesta indican que una gran mayoría de los profesores, en particular el 89% de ellos, cree que la religión es importante aprender. Este porcentaje tan alto agrega a su argumento un indicador que no se registró en el proceso de encuesta, es decir, que la religión en gran medida se trata de una de las materias que se suelen considerar como algunas de las claves para la formación integral de los estudiantes. No obstante, una pequeña minoría, que representa el 11%, expresó reticencias o encontró la materia como poco importante, lo que puede demostrar cierto grado de ambigüedad u oscuridad sobre su importancia. Estos hallazgos destacan la necesidad de examinar más a fondo la religión pedagógica junto con su efectiva integración en el currículo escolar para mejorar su enseñanza.

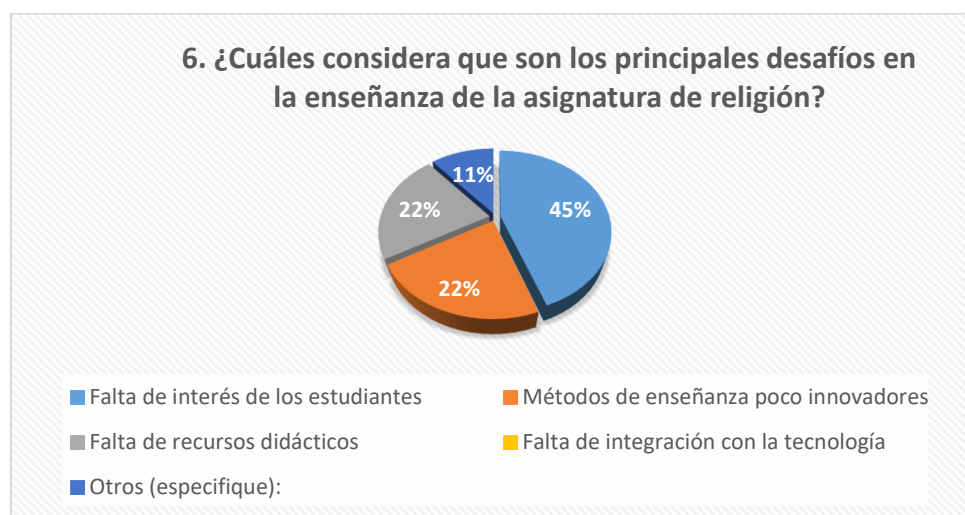
**Figura 5. Pregunta 5. ¿Cómo calificaría el nivel de interés de los estudiantes en la asignatura de religión?**



Los resultados obtenidos con respecto al nivel de interés de los estudiantes en el tema de la religión muestran una distribución variada. El 56% de los docentes consideró que el interés de los estudiantes es medio, lo que sugiere que no hay un entusiasmo notable, pero tampoco hay una apatía total. El 33% de los encuestados afirmó que el interés es alto. Esto puede indicar que una proporción

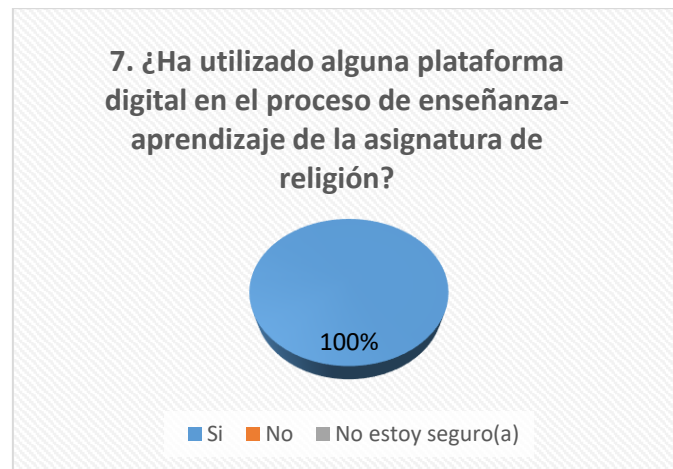
considerable de estudiantes está fuertemente comprometida con el tema. Sin embargo, también hay un 11% de encuestados que calificó el interés como muy bajo y esto, en algunos casos, parece mostrar lo desmotivados que están algunos estudiantes, lo cual, en su caso, podría mejorarse utilizando recursos interactivos como una plataforma digital.

**Figura 6.** Pregunta 6. ¿Cuáles considera que son los principales desafíos en la enseñanza de la asignatura de religión?



A partir de la encuesta analizada en relación con los principales desafíos en la enseñanza de religión, se presentan a continuación los resultados más sobresalientes. Al 45% de los docentes les preocupa el desafío más importante: el escaso interés que presentan los alumnos, lo cual pone de manifiesto la necesidad de atender estrategias que atiendan la motivación y atención de los alumnos. El 22% se refirió a la ausencia de recursos didácticos, lo que sugiere que existen materiales, aunque para enseñar la materia, estos son totalmente inadecuados. De la misma manera, un 22% atribuyó la dificultad a la falta de recursos en forma poco creativa, lo cual nos dice que la gran parte de la clase probablemente tradicional ya no funciona. Finalmente, el 11% mencionó como desafío relevante la integración inadecuada de los recursos tecnológicos, lo que implica falta de uso de herramientas digitales que pueden facilitar el aprendizaje.

**Figura 7.** Pregunta 7. ¿Ha utilizado alguna plataforma digital en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de religión?



Los resultados indican que todos los maestros, el 100% de ellos, han utilizado alguna forma de una plataforma digital en la enseñanza o el aprendizaje sobre religión. Esto muestra la disposición y capacidad para usar recursos digitales, lo que significa que, al menos, los educadores valoran el papel de la tecnología en su trabajo. La plena implementación de recursos digitales también refleja la disposición a salir de lo convencional y utilizar otras estrategias que, sin duda, mejorarían la comprensión de los estudiantes sobre la religión, una asignatura que ofrece una multitud de conceptos a través de materiales instruccionales. Esto demuestra la necesidad de desarrollar una plataforma digital destinada a aumentar la interacción y motivación entre los estudiantes dentro de la educación.

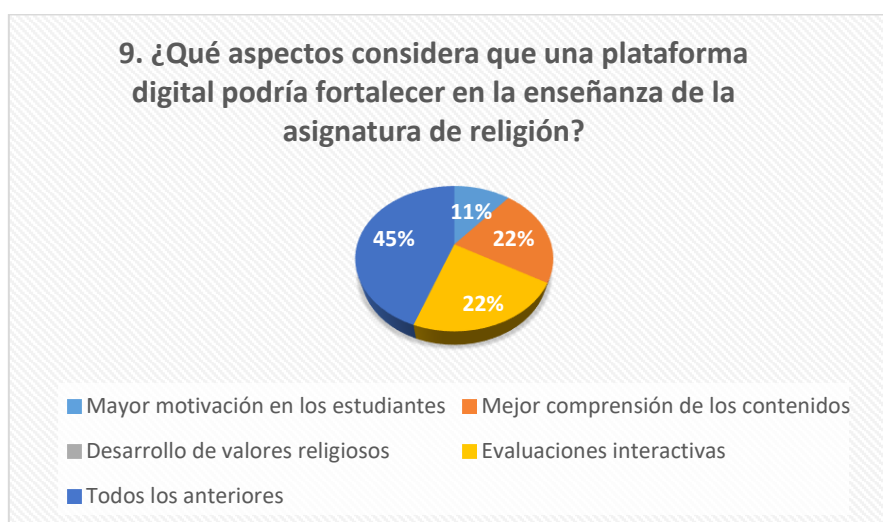
**Figura 8.** Pregunta 8. ¿Cree que el uso de una plataforma digital podría mejorar la enseñanza de la asignatura de religión?



Los resultados de la encuesta muestran que el 100% de los profesores creen que el uso de los medios digitales puede mejorar la enseñanza de la religión. De su acuerdo se puede deducir que hay

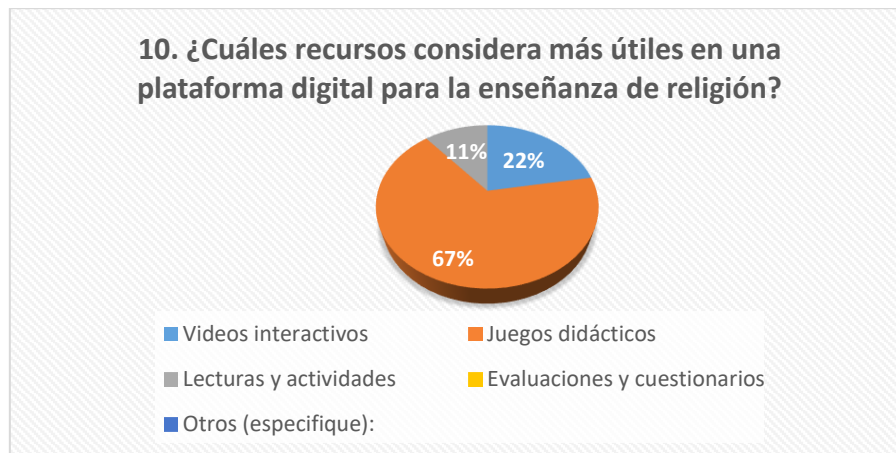
un gran nivel de confianza respecto al impacto positivo que la tecnología, y su utilización, puede provocar en el proceso educativo. Un apoyo tan unánime refleja la utilización y convicción que se tiene en el uso de los recursos digitales como plataforma para el aprendizaje activo, accesibilidad, motivación e innovación en el aprendizaje. De hecho, el empleo de estas herramientas puede contribuir a lograr eficiencias y mayores modernidades en el diseño de las estrategias docentes que se planifiquen. Esto resulta ser de vital importancia en la asignatura de religión, donde se puede utilizar una gran variedad de imagen y video, que sin duda, son atractivos para los estudiantes durante las clases.

**Figura 9.** *Pregunta 9. ¿Qué aspectos considera que una plataforma digital podría fortalecer en la enseñanza de la asignatura de religión?*



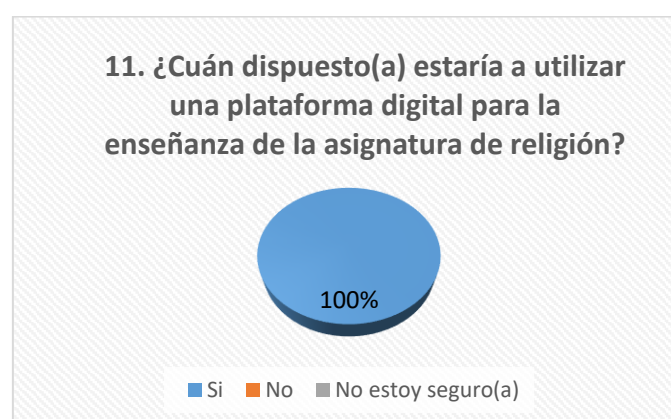
Los resultados obtenidos muestran que la mayoría de los profesores creen que una plataforma digital podría mejorar muchas características de la enseñanza de la materia de religión. El 45% de los encuestados señaló que uno de los principales motivadores que mejoraría, en relación con los estudiantes, sería su motivación, lo que sugiere que las herramientas digitales tienen el potencial de captar la atención e interés de los estudiantes. Además, el 22% pensó que se podría lograr una mejor comprensión del contenido, mientras que otro 22% citó la evaluación interactiva como un factor importante. Finalmente, el 11% comentó que el desarrollo de valores religiosos también se vería mejorado a través de la plataforma. Estos resultados indican cómo la tecnología puede mejorar la calidad de la educación para los alumnos de diferentes grados de escolaridad y cómo la educación religiosa puede ser integrada en los currículos de las instituciones educativas modernas.

**Figura 10.** Pregunta 10. ¿Cuáles recursos considera más útiles en una plataforma digital para la enseñanza de religión?



Los resultados obtenidos sobre los recursos más útiles en una plataforma digital para enseñar religión sugieren que los educadores consideran que los videos interactivos son el recurso más útil con una media del 67% de las respuestas. Esto apoya la idea de que se percibe que los estudiantes responden mejor a la información presentada de manera visual y dinámica, especialmente en lo que se refiere a la clase de religión. Un 22% mencionó que los juegos educativos serían útiles, lo que implica que el aprendizaje basado en juegos podría ser una estrategia útil para promover el aprendizaje lúdico. Solo un 11% señaló que las lecturas y las actividades tradicionales en el aula son los recursos más útiles, lo que indica el cambio hacia enfoques más interactivos y tecnológicos en la educación religiosa. Este panorama revela una clara tendencia hacia el uso de recursos multimedia en el aula.

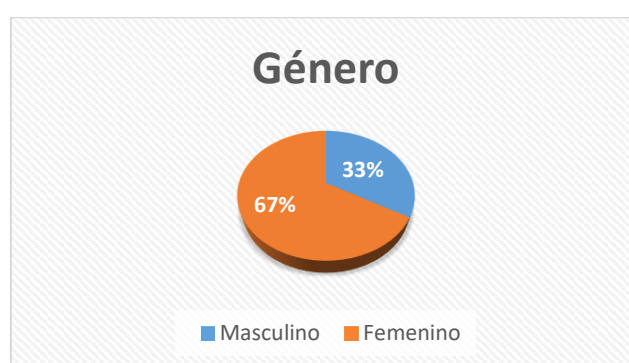
**Figura 11.** Pregunta 11. ¿Cuán dispuesto(a) estaría a utilizar una plataforma digital para la enseñanza de la asignatura de religión?



Los resultados muestran que el 100% de los encuestados está dispuesto a utilizar una plataforma digital para la enseñanza de la religión. Esto indica que, en su mayoría, los profesores tienen una actitud positiva hacia la integración de la tecnología en su docencia. La gran aceptación hacia el uso de la plataforma digital indica que los docentes aprecian las oportunidades que estas herramientas interactivas, actualizadas y de gran variedad metodológica ofrecen para la enseñanza y el aprendizaje. Esta también nos muestra que hay un compromiso por la capacitación continua y el uso de tecnologías en el aula, ante el contexto cambiante de los estudiantes.

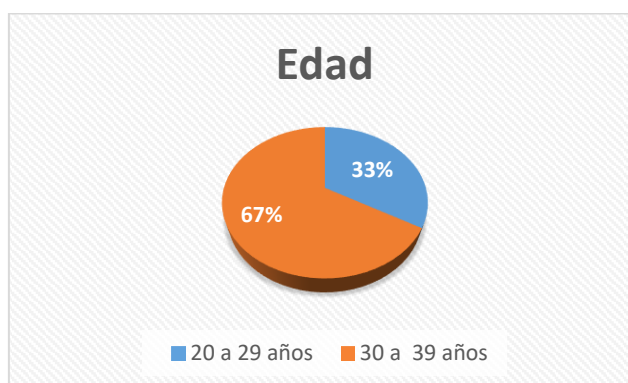
### 1.3.2. Análisis de la encuesta dirigida a padres y madre de familia

**Figura 12.** Géneros padres de familia



Los resultados de la encuesta a padres de familia sugieren una mayoría de encuestados femeninos con un 67% de las respuestas y un escaso 33% de varones. Este desequilibrio puede reflejar que las madres están más involucradas o dispuestas a contestar estas encuestas, pero también puede indicarse la escasa presencia femenina en la educación hacia la religión. Es relevante tener en cuenta que este sesgo en la muestra puede influir como se supone en la interpretación de los resultados, producto de la diferencia que podrían tener las madres y padres con relación al uso de herramientas digitales en la educación. Se sugiere, por lo tanto, un mayor esfuerzo para conseguir representación equitativa de hombres y mujeres en posteriores encuestas para garantizar captura la realidad de manera adecuada.

**Figura 13. Edad**



Los resultados sobre la edad de los padres y madres muestran que la mayoría de los encuestados se encuentra en el rango de 20 a 29 años con un 33%. Esto sugiere que una cantidad considerable de jóvenes padres está participando activamente en el proceso educativo relacionado con el tema de la religión. Por otro lado, el 67% restante corresponde al grupo de 30 a 39 años, lo que muestra una representación sustancial de padres en una etapa de vida más madura. Esta distribución de edades evidencia la participación activa de adultos jóvenes y de mediana edad en la educación religiosa de sus hijos, lo que puede tener un impacto en sus esperanzas y sentimientos hacia la integración de herramientas de enseñanza digitales en el proceso de aprendizaje.

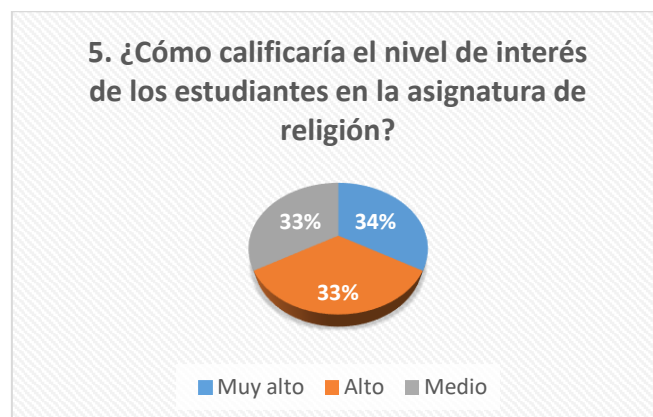
**Figura 14. ¿Considera que el aprendizaje de la asignatura de religión es importante?**



El análisis de las respuestas obtenidas de las madres y padres de familia nos muestra que el 100% de los encuestados asegura que el aprendizaje de la asignatura de religión es importante. Refleja que todos los padres tienen la misma impresión respecto a la importancia de esta materia en la educación de sus hijos e hijas. Esta suma de respuestas positivas es indicativa de un respaldo incondicional hacia la enseñanza religiosa, lo que hace suponer que los padres aprecian los principios y valores que esta asignatura puede ofrecer en la educación integral del alumnado. Esta alianza de ideas fortalece la

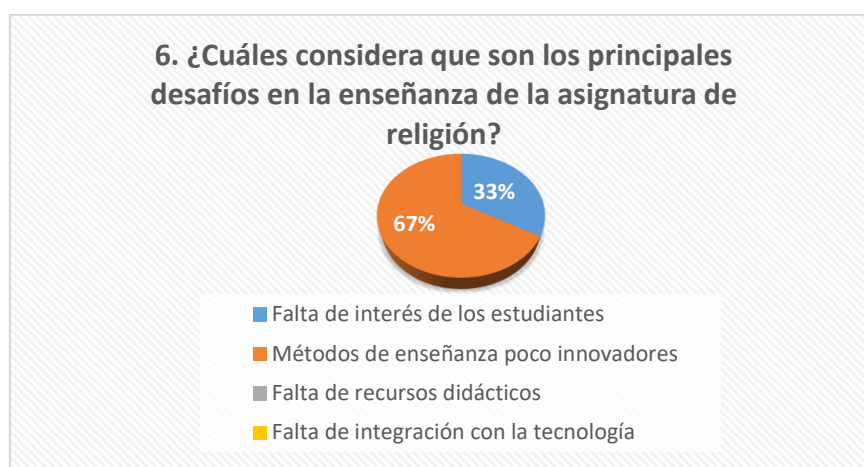
propuesta de que el desarrollo de una plataforma digital dirigida a la enseñanza de religión se llevaría a cabo con facilidad, debido a la predominante aceptación sobre la importancia de la materia.

**Figura 15.** ¿Cómo calificaría el nivel de interés de los estudiantes en la asignatura de religión?



Los resultados recopilados de los padres revelan una distribución más o menos igual de su percepción sobre el nivel de interés de los estudiantes en la religión. Un total del 34% de los encuestados calificó el interés de los estudiantes como muy alto, lo que indica que una cierta proporción de estudiantes parece estar motivada por la materia. Además, un 33% adicional pensó que el interés es alto, lo que significa que una proporción considerable de estudiantes está fuertemente atraída por la materia. Por otro lado, el 33% restante señaló que el interés es medio, lo que indica que algunos estudiantes no muestran entusiasmo o interés. El análisis sugiere que tal vez una solución de plataforma digital pueda ser beneficiosa, particularmente para aquellos estudiantes que muestran un interés moderado hacia la materia.

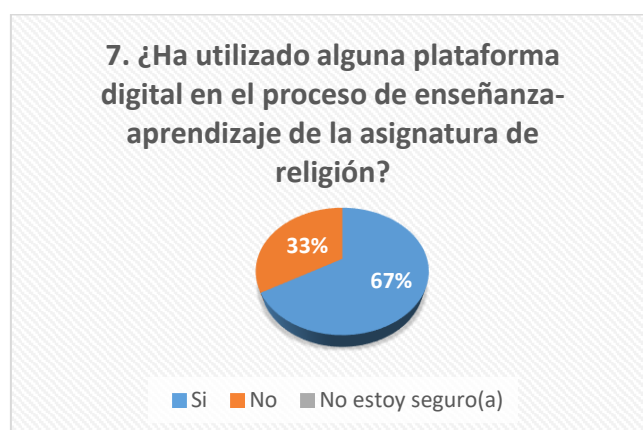
**Figura 16.** ¿Cuáles considera que son los principales desafíos en la enseñanza de la asignatura de religión?





Los resultados obtenidos de la encuesta sobre los principales desafíos relacionados con la enseñanza de la materia de religión, el 67% de los participantes mencionaron que los métodos de enseñanza son poco innovadores. Esto indica que las estrategias pedagógicas que se implementan en la materia pueden resultar poco atractivas o ineficaces para motivar a los alumnos, lo cual puede incidir negativamente en su aprendizaje. Por el contrario, un 33% de los encuestados afirmaron que la falta de interés de los estudiantes también es un desafío significativo. Esta información comprueba que el desinterés que poseen algunos niños y niñas hacia la asignatura es sin duda un problema que se debe solucionar para apoyar la didáctica de la enseñanza de la religión.

**Figura 17.** *¿Ha utilizado alguna plataforma digital en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de religión?*



A partir de los resultados de la encuesta sobre el uso de plataformas digitales en la enseñanza de la Religión, un 67% de los encuestados aseguró que ha utilizado alguna vez en su vida una plataforma digital en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto muestra que hay un progresivo nivel de aceptación sobre la incorporación de la tecnología en la enseñanza de la asignatura, lo que podría beneficiarle a los alumnos en su proceso de aprendizaje. Contrariamente, un 33% de los encuestados contestó de forma negativa, argumentando que no se ha realizado el uso de plataformas digitales. Esta cifra señala que existe un nivel lógico de integración de la tecnología, pero también que hay algunos sectores que aún deben resolverse en lo relativo al aprovechamiento de estas herramientas para que el proceso educativo se optimice.

**Figura 18.** ¿Cree que el uso de una plataforma digital podría mejorar la enseñanza de la asignatura de religión?



Los resultados obtenidos de la encuesta que se realizó sobre el uso de una herramienta digital para potencializar la enseñanza de la religión arrojaron que el 34% de los participantes sostuvieron que el uso de esta herramienta puede mejorar considerablemente el proceso educativo. Con esto se demuestra que existe una postura favorable al uso de la tecnología como recurso pedagógico. Por el contrario, un 33% se mostró en desacuerdo y aseguran que esta herramienta digital no tiene valor. Y, por último, el restante 33% está en una postura neutral. Estos resultados presentan una postura balanceada, lo que enfatiza la necesidad de estudiar a fondo los costos y utilidades de la incorporación de las plataformas digitales al proceso educativo.

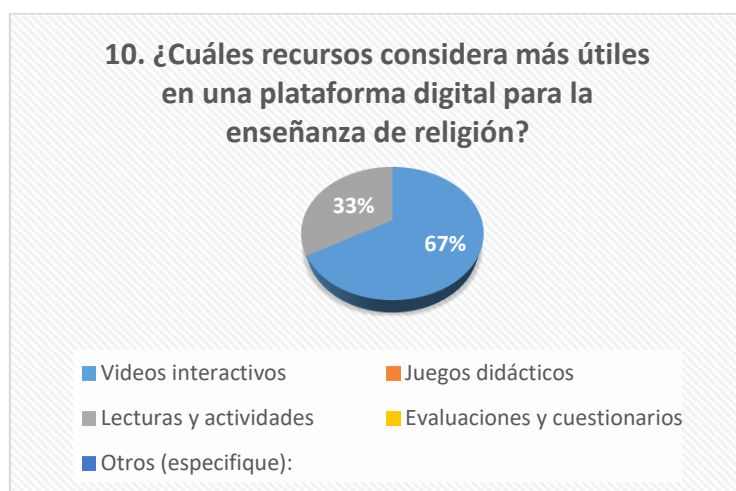
**Figura 19.** ¿Qué aspectos considera que una plataforma digital podría fortalecer en la enseñanza de la asignatura de religión?



La principal parte de los encuestados, un 67%, pensaron que la plataforma ayudaría al desarrollo de valores religiosos en la enseñanza de la religión. Esto indica que los padres consideran necesaria una educación ética y moral para sus hijos. Por otro lado, un 33% de los encuestados opinaron que la

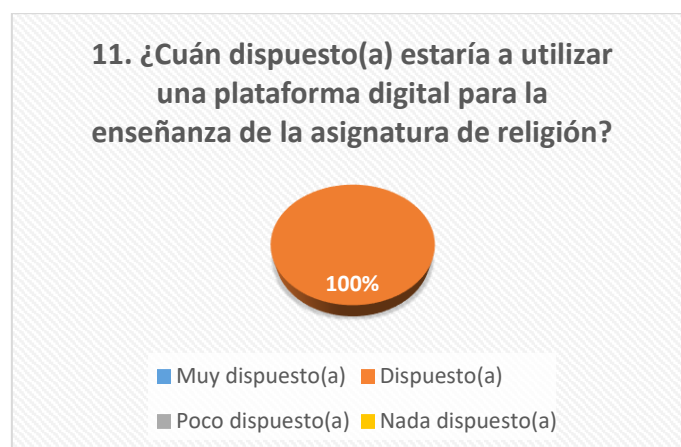
plataforma contribuiría a mayor motivación en el aprendizaje, lo cual se relaciona con el interés que los niños necesitan tener en las materias religiosas y el uso de nuevas tecnologías. En cambio, no hubo una preferencia clara en los otros ámbitos, como "Comprensión de los contenidos" o "Evaluaciones interactivas."

**Figura 20.** *¿Cuáles recursos considera más útiles en una plataforma digital para la enseñanza de religión?*



Los padres de familia señalan que los videos interactivos son los más útiles en una plataforma digital para la enseñanza de religión con un 67% de frecuencia preferencial. Esto evidencia el deseo de hacer que el proceso educativo sea más interactivo y atractivo para los niños con el fin de que participen de manera activa. Por otro lado, un 33% de los encuestados resaltaron la importancia de la utilidad que tienen las lecturas y actividades. Esta cifra indica que, aunque se aprecia la importancia de la didáctica, los recursos didácticos parecen ser los que se prefieren utilizar para la enseñanza y aprendizaje de esta materia. No se registraron preferencias importantes para las lecturas, actividades, evaluaciones o cuestionarios.

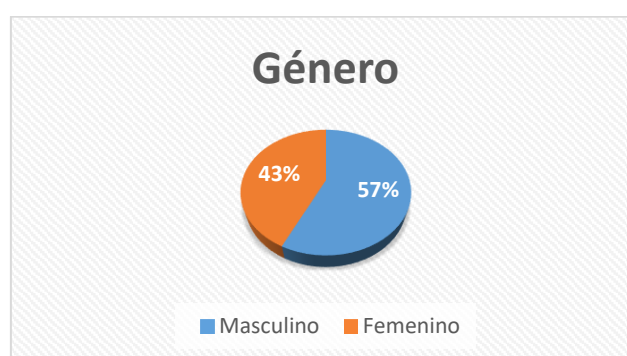
*Figura 21. ¿Cuán dispuesto(a) estaría a utilizar una plataforma digital para la enseñanza de la asignatura de religión?*



En esta pregunta, los resultados indican que el 100 % de los padres estaban dispuestos a utilizar una plataforma digital para enseñar religión. Esto muestra un alto grado de apoyo por parte de los padres respecto a la incorporación de herramientas digitales en el proceso educativo, lo que parece denotar una intención de emplear tecnología en la enseñanza religiosa. Los datos indican el nivel de aceptación e incluso interés, el uso de herramientas tecnológicas modernas planteadas para brindar y facilitar la enseñanza de la religión a los más pequeños en una forma más profunda, invitan. Esta predisposición probablemente indique, en primera instancia, una actitud muy probable esperable hacia la implementación de cambios innovadores en el sistema educativo.

### 1.3.3. Análisis de la encuesta dirigida a estudiantes

**Figura 22.** Géneros estudiantes



Durante la encuesta realizada con los estudiantes, se notó que el 57% de los encuestados eran hombres, mientras que el 43% eran mujeres. Esto sugiere que había más asistentes masculinos entre los encuestados. Estos datos ayudan a entender la proporción de género de los estudiantes muestreados en la investigación, lo cual es importante para establecer si hay diferencias significativas

con respecto a la actitud o la disposición hacia el uso de una plataforma digital en la enseñanza de materias religiosas. Estos datos también se pueden utilizar para abordar las brechas en la adaptación de estrategias para ayudar a los diferentes grupos de estudiantes.

**Figura 23. Edad**



En la encuesta, el 86% de los estudiantes participantes tenía 7 años, mientras que solo el 14% tenía 6 años. Este dato indica que la mayor parte de los estudiantes muestreados pertenecía a la cohorte de 7 años. Esta distribución es relevante para el diseño de la plataforma digital porque permite adaptar los recursos y actividades a la edad predominante del grupo. Se debe tener en cuenta que las características cognitivas y de aprendizaje difieren con la edad, por lo tanto, los enfoques de enseñanza y los recursos digitales deben corresponder a las necesidades de los estudiantes que tienen 7 años y constituyen la mayoría de la muestra.

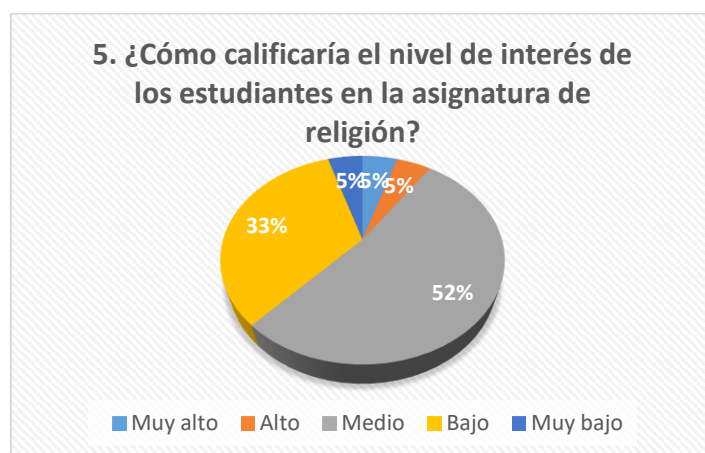
**Figura 24. ¿Considera que el aprendizaje de la asignatura de religión es importante?**



El 86% de los encuestados afirmaron que la enseñanza de la religión resulta de gran importancia, lo que indica una alta valoración hacia esta asignatura en el desarrollo educativo de los niños en edad escolar. Por otro lado, un 5% de los que respondieron la encuesta manifestó que no le daba importancia a esta asignatura, en tanto que un 9% indicó no tener una respuesta clara. Relacionado

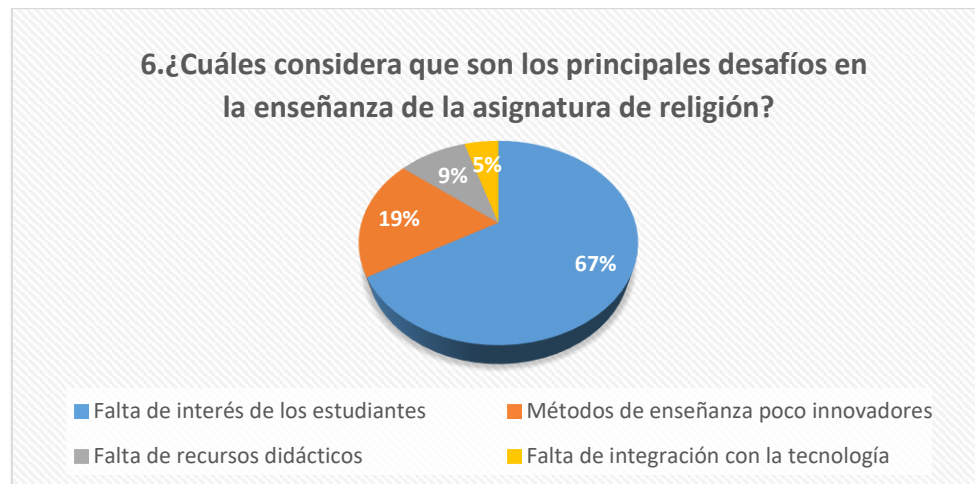
con el contexto proporcionado acerca de los padres de familia, estos resultados son claros: la inmensa mayoría de los padres consideran primordial la educación religiosa en el desarrollo integral de los niños y niñas. Esta referencia teórica permite subrayar la importancia de seguir desarrollando recursos didácticos que potencien esta área, como el propuesto en la plataforma digital, que ayudaría al aprendizaje de la enseñanza religiosa.

**Figura 25.** ¿Cómo calificaría el nivel de interés de los estudiantes en la asignatura de religión?



Según los resultados de la encuesta sobre el interés que tienen los alumnos en la asignatura de religión, parece que la mayor parte de los alumnos calificaron el nivel de interés como “Bajo” (33%), indicándose así una desconexión o falta de motivación para la clase. Un total de 52% lo calificó como “Medio”, lo que indica que algunos estudiantes tienen un promedio de interés. Un reducido grupo de alumnos (5%) calificó el nivel de interés como “Muy alto” y un 5% como “Alto” lo que representa una mínima proporción de alumnos con un interés muy elevado. Estos datos revelan la necesidad de abordar una metodológica nueva y recursos, como una plataforma virtual, que ayuden a mejorar la motivación de los estudiantes dentro de la asignatura.

**Figura 26.** ¿Cuáles considera que son los principales desafíos en la enseñanza de la asignatura de religión?



Los resultados representan la respuesta que más se repitió en el sondeo se relaciona con uno de los principales problemas a abordar en la enseñanza de la religión, siendo este la “Falta de interés de los alumnos”, donde obtuvo una aceptación de 67% en los encuestados. Una desconexión de los alumnos con esta materia es el aspecto más relevante que solucionar. Un 9% mencionó que la “Falta de recursos didácticos” es un problema no menor, lo que muestra una carencia de los materiales didácticos necesarios. También, un porcentaje reducido de 19% opinó que el “Uso de métodos de enseñanza tradicionales” tuvo en esta encuesta relevancia, y un 5% dio relevancia a la “No utilización de herramientas tecnológicas”, lo que marca la posibilidad de la utilización de tecnologías de la información y comunicación en el sistema educativo.

**Figura 27.** ¿Ha utilizado alguna plataforma digital en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de religión?



La investigación mostró que un alto porcentaje de los encuestados, en este caso 76%, manifestó que utilizó alguna plataforma digital durante el proceso de enseñanza-aprendizaje de la religión. Este dato muestra un considerable uso de tecnologías, que, aunque no sean de uso común, permiten un mejor acceso y una aproximación más interactiva al aprendizaje. Del mismo modo, hay un 24% que no utilizó plataformas digitales, lo cual indica que aún queda mucho por hacer en cuanto a la integración de estas tecnologías en el aula. Esta información de la investigación señala la importancia de incorporar con mayor frecuencia el uso de plataformas digitales, con el fin de facilitar el aprendizaje de los alumnos en un ambiente más flexible y atractivo.

**Figura 28.** ¿Cree que el uso de una plataforma digital podría mejorar la enseñanza de la asignatura de religión?



Los resultados recopilados muestran que una considerable mayoría de los encuestados (72%) cree que una plataforma digital podría mejorar la enseñanza de la religión. Es sorprendente que esta cifra demuestre una actitud positiva hacia la percepción de las herramientas digitales. Esto muestra que si se proporcionan herramientas adecuadas, ayudarían en la mejora del aprendizaje del estudiante. Por otro lado, el 14% de los encuestados no cree que la plataforma digital tenga algún valor en la enseñanza de la materia, mientras que el otro 14% está indeciso. Estos resultados fortalecen las posibilidades de explorar soluciones tecnológicas alternativas dirigidas a la mejora de la calidad de la educación en la materia de religión.

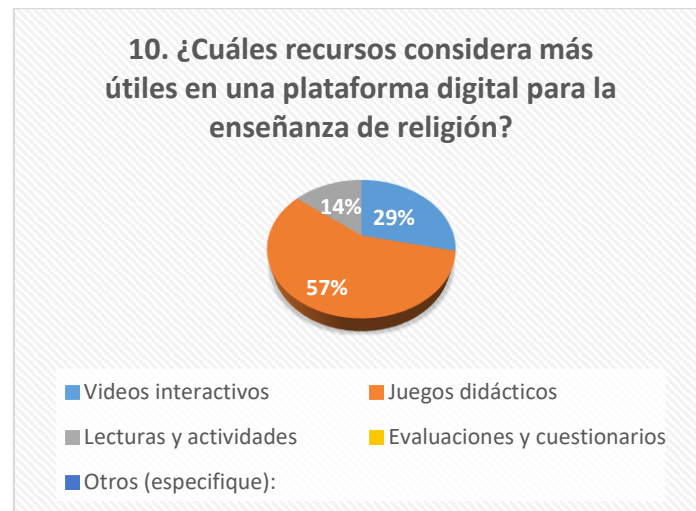


**Figura 29.** ¿Qué aspectos considera que una plataforma digital podría fortalecer en la enseñanza de la asignatura de religión?



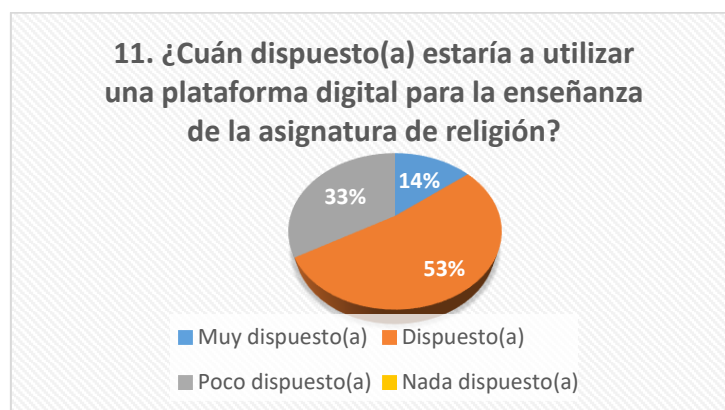
Los resultados, la mayoría de los encuestados (5%) creen que una plataforma digital podría mejorar varios elementos de la enseñanza de la religión, siendo "Todos los anteriores" la opción más seleccionada. Esto indica que los padres reconocen la capacidad de la tecnología para mejorar la motivación del estudiante, la comprensión de los contenidos, el desarrollo de los valores religiosos, y así sucesivamente. De los encuestados, el 14% destacó específicamente el "Desarrollo de valores religiosos", mientras que el 9% citó "Mayor motivación entre los estudiantes". Los porcentajes más altos (62% y 10%) observaron "Mejor comprensión de los contenidos" y "Evaluación interactiva", respectivamente. En general, hay una percepción de que la tecnología puede utilizarse como una forma de fortalecer la educación religiosa.

**Figura 30.** *¿Cuáles recursos considera más útiles en una plataforma digital para la enseñanza de religión?*



Los resultados demuestran que el recurso más utilizado para la enseñanza de la asignatura de religión a través de plataformas digitales fueron los “vídeos interactivos” con un 29% de los encuestados marcando esta opción. Esto indica que los padres en su mayoría consideraron los vídeos como un mecanismo que puede captar la atención de los aprendices y facilitar su entendimiento. Un total del 57% de los encuestados pensaron que los “juegos didácticos” podrían ser igualmente útiles, lo que sugiere que el potencial de actividades lúdicas en la educación es mayor. En cambio, el 14% marcó “lecturas y actividades” como su recurso preferido, y algunos encuestados reportaron otros recursos particulares. Estos hallazgos resaltan que los docentes deben tener en cuenta diferentes tipos de recursos interactivos dentro de las plataformas digitales para optimizar el aprendizaje.

**Figura 31.** *¿Cuán dispuesto(a) estaría a utilizar una plataforma digital para la enseñanza de la asignatura de religión?*



Los hallazgos sugieren que una gran mayoría de los encuestados (53%) mostró una inclinación hacia el uso de una plataforma digital para enseñar la materia de religión, mostrando una actitud positiva

hacia la integración de la tecnología en el aula. Otro 14% declaró que estaría “muy dispuesto” a utilizarla, reforzando la respuesta general de los padres respecto al uso de plataformas digitales. En contraste, el 33% informó estar “algo dispuesto” a usarla, sin respuestas que indiquen un rechazo total. Esta evidencia sugiere un grado de disposición aún considerable, pero hay una amplia oportunidad para fomentar una mayor confianza y comprensión sobre el uso de tales herramientas en el proceso educativo.

#### 1.3.4. Análisis de la entrevista a docentes y expertos en educación

A continuación, la tabla 2 proporciona un resumen de todas las respuestas que surgieron de la entrevista a expertos y docentes sobre los procesos de enseñanza de la materia de religión y el empleo de medios digitales en esta actividad. La información ha sido organizada en divisiones de preguntas, categorías, y subcategorías para su mejor análisis. La información obtenida refleja los relatos, retos, y la metodología empleada, así como las opiniones sobre la fusión de recursos digitales en el contexto educativo, mostrando un enfoque completo sobre la imagen.

**Tabla 2.** Resultados de la entrevista a expertos y docentes

Pregunta	Categoría	Subcategoría	Respuesta
¿Cómo evalúa la enseñanza de la asignatura de religión en la institución?	Evaluación de la enseñanza	Uso de herramientas interactivas, Juegos, Participación de los estudiantes	A través de actividades dinámicas juegos interactivos y obras prácticas. (Muy buena y activa).
¿Cuáles considera que son los principales desafíos que enfrentan los docentes al impartir esta materia?	Desafíos en la enseñanza	Falta de interés, Diferentes creencias, Métodos para despertar el interés	El poder compartir la fe religión las costumbres con estudiante de diversos credos. La falta de interés por parte de los estudiantes.
¿Qué metodologías de enseñanza han resultado más efectivas en la enseñanza de la religión?	Metodologías efectivas	Juegos, Dramatizaciones, Trabajo colaborativo, Videos interactivos, Gamificación	A través de dramatizaciones, entrevistas trabajo sociales. Utilizando medios educativos como

				liveworksheets, juegos didácticos.
<b>¿Ha utilizado herramientas digitales en la enseñanza de religión? ¿Cómo ha sido su experiencia?</b>	Uso de herramientas digitales	de	Uso de herramientas interactivas, Juegos, Prácticas con resultados positivos	Sí. Y me ha traído buenas experiencias, ya que los estudiantes se sienten más interesados.
<b>¿Considera que una plataforma digital podría mejorar la enseñanza de la asignatura de religión? ¿Por qué?</b>	Mejora con plataforma digital	con	Mejora en comprensión, Mayor interacción, Plataforma como apoyo educativo	Sí, porque puede invitar a los estudiantes a realizar investigaciones y conocer nuevas herramientas.
<b>¿Qué elementos considera esenciales en una plataforma digital para que sea efectiva en este contexto?</b>	Elementos esenciales en plataforma	en	Interactividad, Recursos visuales, Actividades para los estudiantes, Juegos	Debe tener juegos interactivos, cuestionarios, fotos y videos. Además, actividades lúdicas y lecturas interactivas.
<b>¿Qué recomendaciones daría para el diseño e implementación de una plataforma digital en la enseñanza de religión?</b>	Recomendaciones para el diseño		Plataforma creativa, Contenido atractivo, Capacitación de docentes, Videos explicativos	Debe ser muy creativa y colorida, con recursos interactivos. Capacitación a docentes y videos explicativos.
<b>¿Cómo cree que se podría medir la efectividad de esta plataforma en el aprendizaje de los estudiantes?</b>	Medición de efectividad	de	Evaluaciones en clase, Observación, Encuestas, Interacción con la plataforma	A través de observación, encuestas, realizando trabajos en clase y con actividades online.

<b>¿Qué estrategias sugeriría para garantizar la aceptación de esta herramienta por parte de docentes y estudiantes?</b>	Estrategias para la aceptación	Juegos, Socialización, Capacitación gradual	Exposición, Juegos, debates, videos, y la socialización gradual de la plataforma para adaptarse mejor.
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------	---------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------

Los docentes y expertos entrevistados brindaron relevante información en el desarrollo de un software para el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura religiosa, correspondiente al tercer grado de educación general básica. Los participantes afirmaron que, en términos generales, la pedagogía de la religión en la institución era considerada como buena, sobre todo en los casos en los cuales se aplicaban técnicas de encuadre interactivas tales como juegos y dinámicas. Sin embargo, también se percibió que el uso de la clase magistral seguía siendo la modalidad de enseñanza más habitual, la cual produjo apatía en los alumnos. Esta falta de motivación fue uno de los desafíos más mencionados, ya que la mayoría de los niños no tenía una formación religiosa en sus hogares, lo que dificultaba su relación con la materia.

El método de enseñanza es otro aspecto relevante de la financiación. Se planteó que los métodos activos y participativos como los juegos de rol y el trabajo en grupo eran particularmente efectivos, ya que permitían a los estudiantes relacionarse mejor con los contenidos. Los profesores señalaron que el uso de herramientas digitales podría mejorar estos enfoques porque facilitarían el aprendizaje y lo harían más atractivo para los estudiantes. En cuanto a la integración de la tecnología, la mayoría de los encuestados pensó que las herramientas digitales no solo mejoraban el contenido, sino que también ofrecían una forma innovadora de abordar conceptos difíciles.

Algunos expertos sugieren que una plataforma digital debería captar la atención de los aprendices y asegurar un aprendizaje significativo a través de características interactivas como juegos, cuestionarios y otros recursos visuales. También sugirieron que la plataforma debería ser fácil de usar y estar creativamente diseñada con contenido atractivo y accesible, así como capacitación continua dirigida a los docentes. Finalmente, en cuanto a la medición de la efectividad, se sugirió utilizar algunas herramientas de evaluación interactivas y analizar cuán motivados y activos están los estudiantes, lo que permitiría ajustar la plataforma para maximizar su valor educativo.

## CAPÍTULO II: PROPUESTA

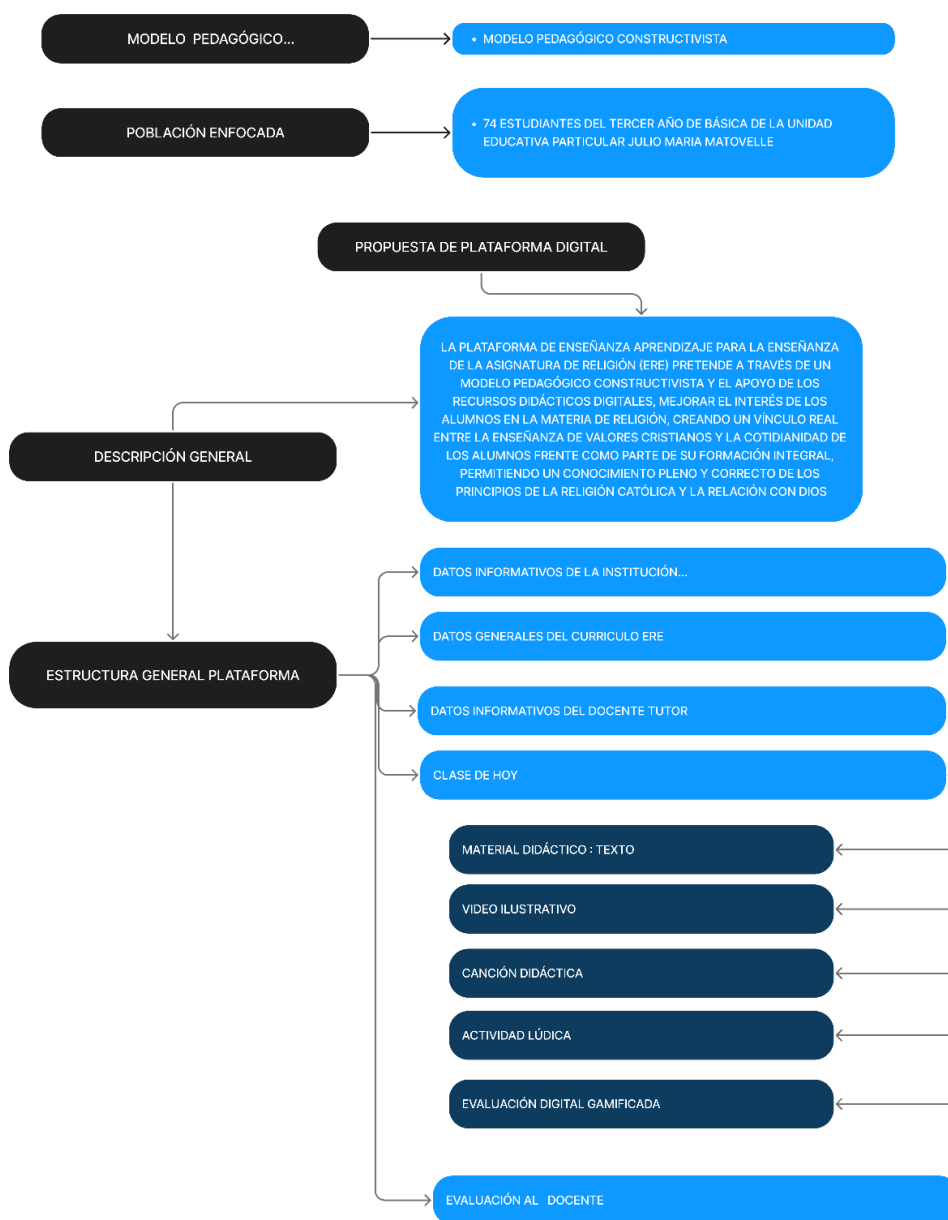
### 2.1. Fundamentos teóricos aplicados

El presente proyecto está orientado en una propuesta donde se fundamenta teóricamente mediante la articulación de los componentes del Modelo Pedagógico mediado por TIC. En la cual se diseña una plataforma digital que se enfoca al aprendizaje en la era digital que estamos hoy en día viviendo. Se diseña en la plataforma Moodle y se aplica con la metodología PACIE que ayuda para que los estudiantes tengan un ambiente de aprendizaje significativo que corresponda a los objetivos de la pedagogía de la educación religiosa escolar mediante juegos interactivos, foros, videos interactivos, cuestionarios y actividades sincrónicas (zoom) y asincrónicas.



## 2.2. Descripción de la propuesta

El proyecto está sustentado bajo una estructura tecno-educativa, donde en la parte tecnológica se seleccionó la plataforma de enseñanza aprendizaje para la enseñanza de la asignatura de religión (ERE) pretende a través de un modelo pedagógico constructivista y el apoyo de los recursos didácticos digitales, mejorar el interés de los alumnos en la materia de religión, creando un vínculo real entre la enseñanza de valores cristianos y la cotidianidad de los alumnos frente como parte de su formación integral, permitiendo un conocimiento pleno y correcto de los principios de la religión católica y la relación con Dios.

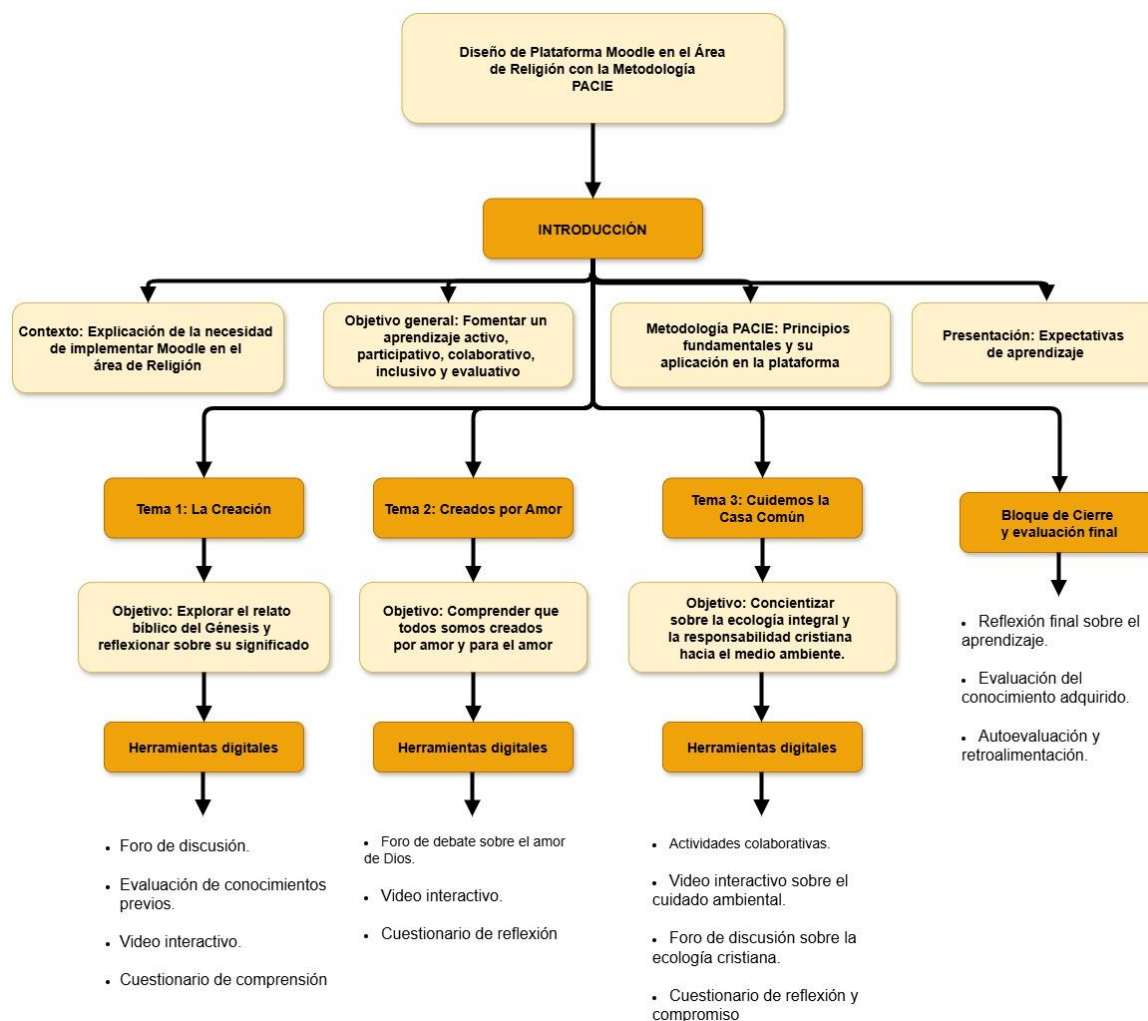


**Tabla 3.**

**a. Estructura general**

Diseño de Plataforma Moodle en el Área de Religión con la Metodología PACIE.

**Figura 32. Estructura general de la propuesta**



**b. Explicación del aporte**

La propuesta pedagógica tiene varios bloques para organizar la introducción al conocimiento. Cada uno de estos elementos tiene un rol particular en el aprendizaje y se ciñen a los principios del PACIE metodológico.

**Bloque Cero: Inducción y Presentación**

Los estudiantes son acompañados con el uso de la Plataforma Moodle por El Bloque Cero, que los orienta en el uso de las herramientas digitales. En esta etapa elemental, se enseña a los alumnos cómo navegar en la plataforma incluyendo el acceso a los materiales de estudio y la participación



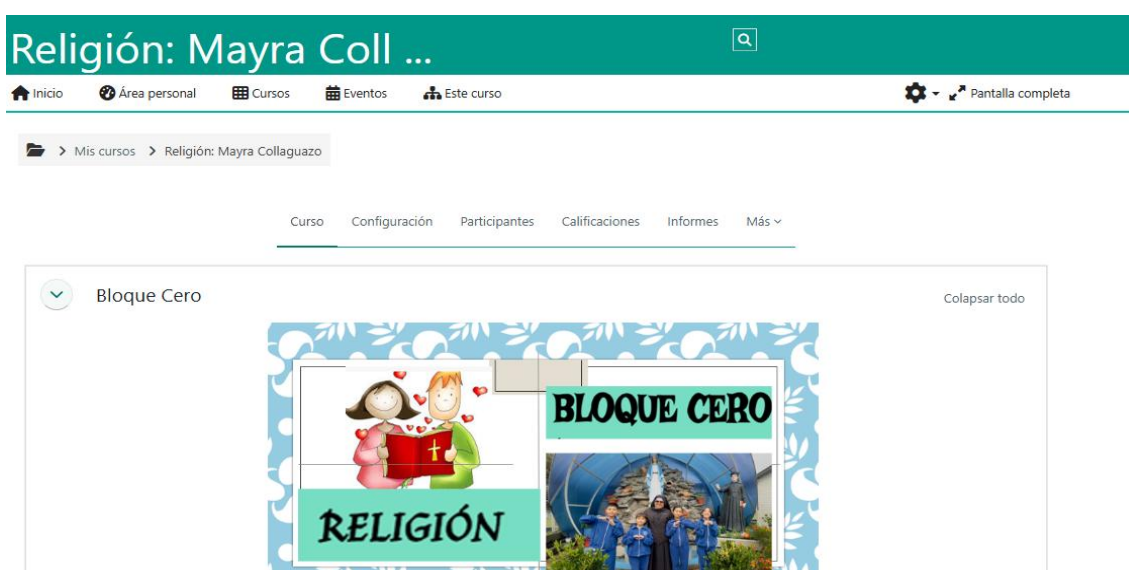
activa en las actividades propuestas. Asimismo, este bloque proporciona un foro de bienvenida en donde los alumnos tienen la oportunidad de describir su perfil y compartir qué es lo que esperan alcanzar a través del curso, contribuyendo así desde un inicio a un clima colaborativo.

### Bloque PACIE

En este bloque se posee tres secciones de:

- Mi información
- Mi comunicación
- Mi Interacción

**Figura 33.** Interfaz principal de la plataforma Moodle



### DATOS INFORMATIVOS

<b>Docente:</b>	<b>Lcda. Jacqueline Mayra Collaguazo Cuso</b>
<b>Email:</b>	<b>jacguazo@gmail.com</b>
<b>Horario de clases:</b>	<b>Miércoles, 11h00 a 11h45</b> <b>Jueves, 11h00 a 12h00</b>



Presentación del docente

Finalización ▾



Planificación de clase (ADDIE)

Finalización ▾



Texto básico

Finalización ▾



**Jacqueline Collaguazo**

*Lcda. Pedagogía de la Religión*

Soy una persona comprometida y apasionada por la educación infantil, con experiencia en el Colegio Julio María Matovelle, trabajando con niños pequeños de 5 y 6 años. Mi enfoque se basa en brindar un ambiente educativo cálido, respetuoso y lleno de valores, fomentando el aprendizaje a través de la creatividad y el juego. Además, tengo una sólida base en principios religiosos que guían mi labor como educadora, promoviendo principios de respeto, empatía y amor en todo.

✉ jacguazo@gmail.com

☎ 0984660071

#### EXPERIENCIA PROFESIONAL Docente de Religión (Básica Superior)

*Fecha de inicio – Fecha de fin*

- Enseñé religión a estudiantes de básica superior, transmitiendo valores y principios cristianos para su formación integral.
- Fomenté un ambiente de respeto, empatía y reflexión religiosa, apoyando el desarrollo moral y espiritual de los estudiantes.
- Desarrollé lecciones que integraban aspectos éticos y religiosos en el día a día escolar, promoviendo la vivencia de la fe y el respeto mutuo.

Unidad Educativa Julio María Matovelle  
Inspectora de Preparatoria Elemental y Media

*Fecha de inicio – Fecha de fin*

- Supervisé y apoyé la gestión académica y administrativa de los estudiantes en los niveles de preparatoria elemental y media.
- Implementé estrategias para el control de asistencia, disciplina y el bienestar general de los estudiantes, promoviendo un ambiente de respeto y aprendizaje.
- Coordiné con los docentes y el personal administrativo para asegurar el buen funcionamiento de las actividades escolares.

#### FORMACIÓN REGLADA

2023 – Pedagogía de la Religión

Universidad UTPL

2024 – Comencé a estudiar la maestría

Universidad de Israel





Finalización ▾

"¡Hola, niños! Hoy vamos a aprender sobre la creación de Dios de una manera muy divertida. Vamos a usar computadoras, videos, canciones y juegos en la tablet para descubrir cómo Dios hizo todo lo que vemos a nuestro alrededor: el sol, la luna, los animales y las plantas. Con la ayuda de la tecnología, vamos a explorar la belleza de la Tierra y aprender por qué es tan importante cuidarla. ¡Será un viaje emocionante para ver cómo Dios nos creó con tanto amor!"

Este enfoque es amigable para los niños pequeños, haciendo que se entusiasmen por el uso de la tecnología para aprender.



Link único para tutoría virtual (Zoom)

Finalización ▾



Foro ¿Qué parte de la creación de Dios te gusta más y por qué?

Finalización ▾

Vencimiento: sábado, 1 de marzo de 2025, 00:00

Herramienta externa

Configuración

Más ▾

## Link único para tutoría virtual (Zoom)

Marcar como hecha

## Foro ¿Qué parte de la creación de Dios te gusta más y por qué?

Ver Hacer publicaciones en el foro: 1

**Vencimiento:** sábado, 1 de marzo de 2025, 00:00

¡Hola, pequeños exploradores! Hoy vamos a hablar sobre algo muy especial: ¡la creación del mundo! ¿Sabían que todo lo que vemos a nuestro alrededor fue creado por Dios? Vamos a aprender cómo Dios hizo el mundo, paso a paso, y cómo todo en la naturaleza tiene un propósito muy importante. Vamos a ver qué hizo Dios en cada día de la creación y luego responderemos esta pregunta:

**¿Qué parte de la creación de Dios te gusta más y por qué?**

**1. Día 1: Dios hizo la luz**

Primero, Dios dijo: "¡Que haya luz!" Y la luz apareció. ¿Qué cosas podemos ver con la luz? ¿Qué pasa cuando está oscuro?

**2. Día 2: Dios hizo el cielo**

El segundo día, Dios separó las aguas y hizo el cielo. El cielo es donde viven las nubes y es de color azul.

**3. Día 3: Dios hizo la tierra, los mares y las plantas**

El tercer día, Dios hizo la tierra y los mares. También creó las plantas, los árboles y las flores para que podamos ver colores hermosos.

**4. Día 4: Dios hizo el sol, la luna y las estrellas**

El cuarto día, Dios creó el sol para que nos dé luz y calor durante el día, la luna para que podamos verla de noche, y las estrellas para hacer el cielo más bonito.

**5. Día 5: Dios hizo los animales del mar y las aves**

El quinto día, Dios creó los peces en el mar y las aves en el cielo. ¡Cuántos animales diferentes hay!

**6. Día 6: Dios hizo los animales terrestres y al ser humano**

El sexto día, Dios hizo los animales que viven en la tierra, y finalmente creó al hombre y a la mujer.

**7. Día 7: Dios descansó**

Después de todo su trabajo, el séptimo día, Dios descansó y vio que todo lo que había hecho era muy bueno.

### Bloques Académicos: Temas de Desarrollo

#### TEMA 1 LA CREACIÓN



- Contenido 1 **La creación**
- Contenido 2 **Creados por amor**
- Contenido 3 **Cuidemos la Casa Común**





Utilizar recursos tecnológicos para que los estudiantes comprendan el don de la creación, reconociendo que fuimos creados por amor por Dios. A través de herramientas digitales interactivas, los niños aprenderán sobre la importancia de cuidar la Casa Común, promoviendo valores de respeto, responsabilidad y amor por el medio ambiente, y aplicando estos principios en su vida cotidiana.

🔒 Disponible desde 3 de enero de 2023



La creación PDF

Finalización ▾

## LA CREACIÓN

El desarrollo de esta unidad coincide con la llegada de la primavera, época del año en la que se producen algunos cambios considerables en el entorno que rodea a los niños. Aprovechando esta estación haremos referencia a la importancia del cuidado de la naturaleza por parte de todos. También trataremos de iniciar a los niños en la figura de Dios Creador, Padre bueno que nos ama y que quiere que seamos felices, por lo que nos regala un mundo maravilloso para poder disfrutarlo y cuidarlo.


Recordaremos el relato de la Creación para fomentar la escucha atenta y el interés por conocer historias nuevas de la Biblia, libro de los cristianos.

La creación, obra de Dios y regalo a sus hijos. Dios pide colaboración y respeto en el cuidado y uso de la naturaleza y de las cosas. Gratitud y admiración por la creación.


### la creación





 Video interactivo de la creación de Dios

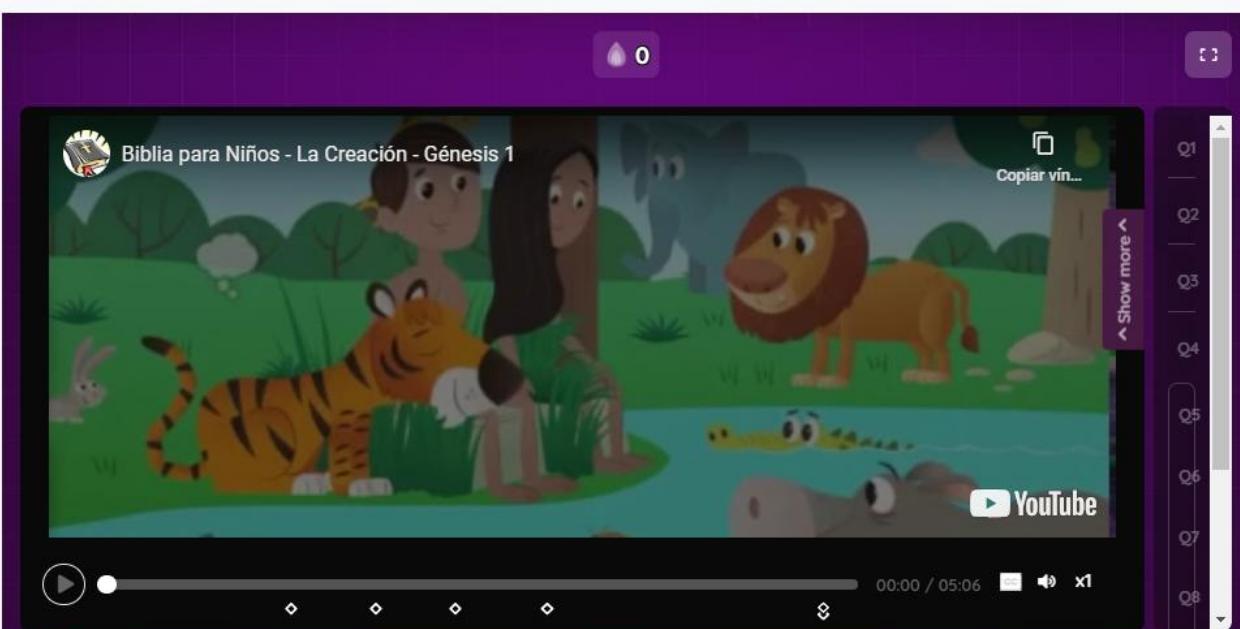
Finalización ▾

 No disponible hasta que: La actividad Construyendo el conocimiento colaborativamente tema 1 ...

Mostrar más ▾

## Video interactivo de la creación de Dios

Marcar como hecha



The video player shows a cartoon illustration of Adam and Eve in a savanna setting with animals like a tiger, lion, and crocodile. The video title is 'Biblia para Niños - La Creación - Génesis 1'. The player controls show a progress bar at 00:00 / 05:06. On the right, there is a list of questions labeled Q1 through Q8, with a 'Show more' button above them.



 Construyendo el conocimiento colaborativamente tema 1 (foro)

Finalización ▾

Vencimiento: martes, 1 de abril de 2025, 00:00

## Construyendo el conocimiento colaborativamente tema 1 (foro)

Ver Hacer publicaciones en el foro: 1

---

**Vencimiento:** martes, 1 de abril de 2025, 00:00

---

¡Hola a todos! Hoy vamos a hablar sobre algo muy importante: **la creación de Dios**. Cada uno de nosotros tiene diferentes ideas y pensamientos sobre el mundo que Dios ha hecho para nosotros. ¿Sabían que podemos cuidar el mundo de muchas maneras?

Ahora quiero hacer una pregunta para que todos participen y compartan sus ideas con sus compañeros.

**Pregunta:**  
Si pudieras cuidar un lugar de la creación de Dios (un bosque, el mar, una montaña, tu jardín, etc.), ¿Qué harías para cuidarlo y por qué?

Buscar en los foros

Añadir un nuevo tema de debate

Suscribirse a este foro



Video motivacional inicial tema 2 (Youtube-Vimeo)

Finalización ▾



Taller presencial Tema 2 Creados por amor

Finalización ▾

**Apertura:** sábado, 22 de febrero de 2025, 00:00 **Cierre:** miércoles, 30 de abril de 2025, 00:00

## Video motivacional inicial tema 2 (Youtube-Vimeo)

Ver



Última modificación: lunes, 24 de febrero de 2025, 20:51



Marcar como hecha

**Apertura:** sábado, 22 de febrero de 2025, 00:00

**Cierre:** miércoles, 30 de abril de 2025, 00:00

**¡Hola! Hoy vamos a hacer una actividad muy divertida para recordar que Dios te creó con mucho amor. ¿Estás listo para dibujar y colorear? ¡Vamos!**

### Instrucciones:

**1. Dibuja una carita feliz o tu propio dibujo**

Dibuja un retrato de ti mismo. ¡Hazlo como más te guste! Puedes dibujar solo tu carita o tu cuerpo entero. Recuerda, Dios te hizo muy especial.

**2. Colorea tu dibujo**

¡Usa muchos colores! Colorea tu ropa, el fondo, y todo lo que quieras. ¡Hazlo bien bonito!

**3. Escribe una frase**

Escribe algo que te haga sentir feliz, como:

- o "Dios me creó con amor."
- o "Gracias, Dios, por crearme."

**4. Muestra tu dibujo a tu familia**

Cuando termines, muéstrales tu dibujo a mamá, papá o a tus hermanitos. Diles que tú eres una creación especial de Dios.

5. Por último subir la actividad por este medio.

Ver todos los envíos

Calificar



Finalización ▾

Tema 1 Cuestionario QR creación de Dios

join my quiz.com • 15082920



Cuestionario La creación de Dios

## Cuestionario La creación de Dios

0

1/6

¿Qué te gustaría que hicieran para cuidar el planeta?

1

No hacer nada

2

Dejarlo sucio

3

Plantar más árboles y reciclar

 me

Cada uno de las etapas académicas se ha desarrollado para atender una área de la Religión en particular y en todos los casos incluyen materiales interactivos que potencian el aprendizaje.

### **Tema 1: La Creación**

En este paso, guía a los estudiantes hacia el relato bíblico de la creación, permitiéndoles analizar los diferentes componentes de la creación tal como se describe en el libro del Génesis. Para mejorar la comprensión, el tema se apoya con recursos como: videos, actividades reflexivas y cuestionarios de evaluación. La estructura de este módulo incluye un foro de discusión donde el alumno emite juicios acerca de la relación entre Dios, el ser humano y la naturaleza, lo cual permite el fortalecimiento del pensamiento crítico y el aprendizaje colaborativo.

### **Tema 2: Creados por Amor**

Este módulo profundiza en la apreciación de cada persona como alguien que ha sido creado por amor y para el amor. Se proponen ejercicios que ayudan a pensar en el amor de Dios y cómo este se presenta en la vida de los creyentes. Los alumnos participan en foros y debates en los que analizan textos sobre el tema y comparten relatos de su vida personal que están relacionados. También se utilizan videos interactivos que, junto con los cuestionarios, permiten evaluar el alcance de comprensión y de reflexión logrado.

### **Tema 3: Cuidemos la Casa Común**

En este último módulo, el enfoque se coloca en enseñar la protección del medio ambiente como parte de la responsabilidad social desde una perspectiva cristiana. En este caso, se instruye sobre la reflexión integradora de la ecología y qué pasos está dispuesto a tomar en el cuidado de la tierra en relación con la encíclica Laudato Si' del Papa Francisco. Las actividades a este nivel incluyen diseñar propuestas de acción ecológica que puedan ser fácilmente implementadas junto con recursos cotidianos para que los aprendices puedan participar de manera significativa en el cuidado de la naturaleza.

### 3. Bloque de cierre: Reflexión y Evaluación

✓ Bloque de cierre



Examen final

Finalización ▾

**Abrió:** lunes, 24 de febrero de 2025, 13:00 **Cierra:** jueves, 1 de mayo de 2025, 00:00



Evaluación al Docente (heteroevaluación)

Finalización ▾

**Abrió:** lunes, 24 de febrero de 2025, 16:54 **Cierra:** jueves, 1 de mayo de 2025, 00:00

🔒 No disponible hasta que: La actividad Examen final esté marcada como realizada

## Examen final

Ver Recibir una calificación

**Abrió:** lunes, 24 de febrero de 2025, 13:00  
**Cierra:** jueves, 1 de mayo de 2025, 00:00

Continuar la previsualización anterior

Intentos permitidos: 3

Límite de tiempo: 40 minutos

Método de calificación: Calificación más alta

Calificación para aprobar: 7,00 de 10,00

## Sus intentos

Intento 1	
<b>Estado</b>	En curso
<b>Comenzado</b>	lunes, 24 de febrero de 2025, 16:35

Atrás

Pregunta 2

Sin responder  
aún

Se puntúa como  
0 sobre 1,00

🚩 Marcar  
pregunta

⚙ Editar  
pregunta

v1 (última)

¿Qué separó Dios para formar el cielo?

- ☐ a. La aguas de arriba de las de abajo
- ☐ b. El día de la noche
- ☐ c. La luz de la oscuridad
- ☐ d. La tierra del mar

Página anterior

Siguiente página

## Evaluación al Docente (heteroevaluación)

Marcar como hecha

**Abrió:** lunes, 24 de febrero de 2025, 16:54  
**Cierra:** jueves, 1 de mayo de 2025, 00:00

Editar preguntas

Vista previa

### Vista general


**Respuestas enviadas:** 0  
**Preguntas:** 6

1. ¿Te gustaron los recursos que usamos en Moodle (como videos, juegos, actividades interactivas)?


- ☒ No seleccionada
- ☐ 😄 Me gusta mucho.
- ☐ 😊 Está bien.
- ☐ 😞 No me gusta mucho.

¿Te resultaron fáciles de usar las actividades y recursos de Moodle (por ejemplo, hacer tareas, ver videos)?

- ☒ No seleccionada
- ☐ 😄 Me gustaron mucho, me ayudaron a aprender.
- ☐ 😊 Estuvieron bien, pero me gustaría que fueran diferentes.
- ☐ 😞 No me gustaron mucho, me gustaría que fueran más divertidos.

3. ¿Los videos y las actividades en Moodle te ayudaron a aprender más sobre lo que estamos estudiando? 

- ☒ No seleccionada
- ☐ 😄 Sí, los videos y las actividades me ayudaron mucho a entender.
- ☐ 😊 Me ayudaron un poco, pero a veces no entendí todo.
- ☐ 😞 No me ayudaron mucho, prefiero otras maneras de aprender.

4. ¿Te gustaron los juegos y actividades divertidas que hicimos en Moodle? 

- ☒ No seleccionada
- ☐ 😄 Sí, me encantaron y aprendí jugando.
- ☐ 😊 Estuvieron bien, pero no todos me parecieron divertidos.
- ☐ 😞 No me gustaron mucho, me gustaría hacer otras cosas.

5. ¿Te gustaría que usáramos más recursos como estos en Moodle?

- ☒ No seleccionada
- ☐ 😄 Sí, quiero hacer más actividades como estas.
- ☐ 😊 Está bien, pero no todo el tiempo.
- ☐ 😞 No, prefiero hacer otras cosas en clase.

6. ¿Te gustaría decirle algo al profesor sobre los recursos de Moodle que usamos? (Aquí el estudiante puede escribir o grabar un pequeño mensaje de voz, dependiendo de la plataforma utilizada)

El objetivo del bloque de cierre es promover la participación estudiantil en actividades evaluativas y de reflexión. En esta etapa, se espera que los aprendices reflexionen sobre sí mismos a partir de la experiencia y construyan una evaluación final centrada en medir la efectividad de Moodle como plataforma educativa en Educación Religiosa. Además, se lleva a cabo una sesión de retroalimentación en la que los aprendices pueden dar comentarios generales y argumentar sobre la experiencia de aprendizaje en general. Esto da la oportunidad a los aprendices de presentar recomendaciones que podrían servir para mejorar el curso en un futuro.

Diseñar e implementar una plataforma de tipo Moodle para la asignatura Religión con la ayuda del método PACIE representa una gran ayuda en la enseñanza de las materias religiosas. Un marco claro y lógico con ciertos componentes de interacción no solo asegura la obtención de un aprendizaje significativo del contenido, sino que también permite el conocimiento del aprendiz que fomenta su desarrollo personal y espiritual. El uso de recursos digitales mejora la accesibilidad de los contenidos para los estudiantes y asegura que cada aprendiz los utilice dentro de su propio tiempo y forma flexibles. La estructura de foros, videos interactivos y cuestionarios evaluativos ayudan a obtener un ambiente activo que transforma el aprendizaje en una experiencia. En suma, Moodle es una nueva herramienta para la enseñanza de la Religión que, además de la educación cristiana tradicional, integra otras herramientas tecnológicas educativas modernas y, por lo tanto, crea un nuevo modelo de enseñanza integral moderno.

Otro criterio es la descripción y delimitación de funciones para el control de actividades. Los docentes tienen la posibilidad de cambiar, calificar las tareas, moderar los foros. Los alumnos solo pueden visualizar los materiales y las actividades, no pueden modificar el curso. Se definieron diferentes roles en la plataforma para restringir a los usuarios de diferentes contenidos y actividades. Los roles principales son:

- **Administrador:** Responsable de la configuración de la plataforma y gestión de usuarios.
- **Docente:** responsable del desarrollo y supervisión de los materiales educativos.
- **Estudiante:** Usuario que utiliza los materiales y participa en las actividades.

Esta división de roles facilita la gestión del entorno de aprendizaje y garantiza que solo se proporcionen el conjunto adecuado de herramientas que coincidan con el rol del usuario.

La plataforma se mejoró para que pueda ser accesible desde una computadora personal, tableta y teléfono móvil. Esto ayuda a garantizar que los estudiantes puedan acceder a los materiales en

cualquier momento y lugar. Además, se añadieron características como lector de pantalla y ajustes de contraste inclusivos para hacer la plataforma accesible a todos los estudiantes.

La plataforma Moodle usada en la enseñanza de la religión fue desarrollada con la incorporación de pedagogía y tecnología que permite un aprendizaje integrado, activo y accesible. Cada alumno puede participar de manera activa en su aprendizaje por la modularidad de los cursos, diseño gráfico áulico y el uso de recursos audiovisuales interactivos.

A partir de estas herramientas, se puede cultivar la reflexión y pensamiento crítico con el uso de evaluación formativa y sumativa y foros de discusión. Desde un enfoque tecno-céntrico, la conformación de figuras, diseño responsive, y la inclusión aumenta la usabilidad de la plataforma, lo que a su vez, asegura su efectividad dentro del proceso educativo. Como resultado, la integración de estas metodologías y tecnologías facilita la creación de un entorno virtual de aprendizaje donde el alumno puede no solo adquirir conocimientos sobre religión, sino desarrollar pensamiento crítico a través de la reflexión, la colaboración y la acción.



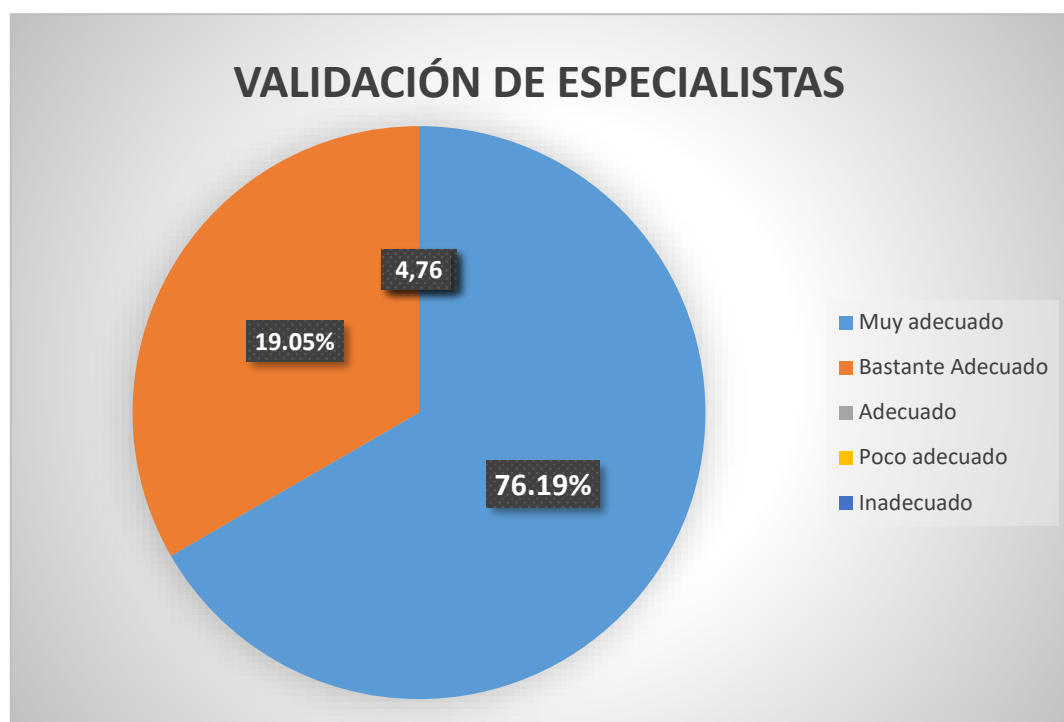
### C. Estrategias y técnicas

TEMA	TEORÍA DE APRENDIZAJE	METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA MOODLE PACIE	ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS	CLASIFICACIÓN TIC							
					R. Recurso AA: Actividad Asincrónica AS: Actividad Sincrónica	P	OG	R	E	S	I	O
Religión	Constructivismo - Conectivismo (CON)	Conocimiento Previo	Plantillas del tema	Conocimiento adquirido en un contexto sociocultural a través de la transferencia de experiencias	R. YouTube – Vimeo			1				
			Leer reportajes		R. URL – Blog							1
			Lluvia de ideas		R. Sutory		1					
			Revisión de diapositivas		R. Lucidchart		1					
					R. Prezi – Slides	1						
		Aprendizaje Individual	Video interactivo	Analiza y reflexiona las experiencias a través del diálogo	R. E-book							1
			Cooperación		AA. Foro						1	
			Debate		AS. Chat						1	
		Aprendizaje Colaborativo	Foro	Sistematiza la información mediante una explicación de lo aprendido	R. YouTube (Creately)			1				
					AA. Creately		1					
			Exposición		AS. Videoconferencia (Zoom)						1	

				R. Google Slides	1							
		<b>Aprendizaje de Clase</b>	<b>Video motivacional</b>	Crea, planifica y soluciona casos reales usando lo aprendido	A. Padlet		1					
			Taller presencial		AA. PollEverywhere				1			
			Dibujo		AA. Scratch – Code					1		
		<b>Evaluación</b>	Examen final	Crea, planifica y soluciona casos reales usando lo aprendido	AA. Tarea				1			
			Evaluación al docente		AA. Taller-Moodle				1		1	
			Autoevaluación		AA. Scratch – Code				1			

### 2.3. Validación de la propuesta

El proyecto fue certificado por tres expertos en el área de religión con conocimiento y una amplia trayectoria en estudio de Pedagogía y TIC, con experiencia de 6 a 18 años, de los cuales evaluaron las siguientes variables: pertinencia, aplicabilidad, factibilidad, novedad, fundamentación pedagógica, fundamentación tecnológica, indicaciones para el uso (diseño instruccional).



En términos generales, se obtuvo en todas las variables evaluadas en particular un 76.19% de muy adecuado, 19.05% bastante adecuado y por último 4.76% adecuado.

## 2.4. Matriz de articulación de la propuesta

En la presente matriz se sintetiza la articulación del producto realizado con los sustentos teóricos, metodológicos, estratégicos-técnicos y tecnológicos empleados.

**Tabla 4.** Matriz de articulación

EJES O PARTES PRINCIPALES	SUSTENTO TEÓRICO	SUSTENTO METODOLÓGICO	ESTRATEGIAS / TÉCNICAS	DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS	INSTRUMENTOS APLICADOS
Diseño de la Plataforma Moodle	Basado en la metodología PACIE, que promueve un aprendizaje activo, colaborativo e inclusivo (Bustillos y Gómez, 2022). Además, se sustenta en la Teoría del Aprendizaje Constructivista de	Investigación aplicada con enfoque mixto, combinando análisis cualitativo y cuantitativo. Uso de técnicas descriptivas y experimentales para validar la propuesta	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diseño modular en bloques temáticos.</li> <li>- Uso de interfaz intuitiva con elementos visuales atractivos.</li> <li>- Implementación de herramientas interactivas como foros, videos y cuestionarios</li> </ul>	Se espera mejorar la motivación y participación de los estudiantes, optimizando su comprensión de la asignatura de Religión a través de recursos digitales interactivos	Encuestas a docentes, estudiantes y padres de familia. Observación del uso de la plataforma y análisis de desempeño académico.

	Piaget y Vygotsky, que enfatiza la construcción del conocimiento mediante la interacción con el entorno (Martínez y López, 2024)				
<b>Estructura de Contenidos</b>	La estructura sigue los elementos de los Principios de Diseño Instruccional de Gagné (1985) y organiza el aprendizaje en pasos secuenciales para promover una fácil asimilación del contenido	Desarrollo de contenidos con base en recursos digitales y estrategias didácticas activas. Aplicación de la teoría del aprendizaje multimedia de Mayer (2001)	- Organización en cuatro bloques: Bloque Cero (inducción), temas centrales y bloque de cierre. - Incorporación de actividades basadas en aprendizaje activo	Mayor retención y comprensión de los contenidos religiosos, permitiendo a los estudiantes reflexionar sobre su fe de manera interactiva	Evaluaciones formativas y sumativas dentro de Moodle. Análisis de interacciones en foros y actividades colaborativas

<b>Uso de Recursos Digitales</b>	Fundamentado en la importancia de las TIC en la educación religiosa y en el Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) para mejorar la accesibilidad y dinamismo en la enseñanza	Implementación de herramientas digitales como videos interactivos, foros de discusión y cuestionarios automatizados	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Integración de videos explicativos y multimedia interactivo.</li> <li>- Uso de cuestionarios con retroalimentación automática.</li> <li>- Espacios de debate en foros para fomentar la reflexión</li> </ul>	Aumento en la participación y motivación de los estudiantes. Reducción del desinterés en la materia al hacerla más atractiva y accesible	Análisis del tiempo de interacción en la plataforma. Encuestas sobre experiencia de usuario y satisfacción con los recursos digitales.
<b>Estrategias Tecnológicas</b>	Basado en la gestión de plataformas digitales educativas como Moodle, que permite personalizar el aprendizaje y adaptar los contenidos a	Aplicación de estrategias de gamificación y aprendizaje colaborativo dentro del entorno virtual	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Configuración de roles en Moodle (administrador, docente, estudiante).</li> <li>- Adaptabilidad de la plataforma a diferentes dispositivos (PC, móvil, tablet).</li> <li>- Incorporación de herramientas de accesibilidad para</li> </ul>	Mejora en la interacción con el contenido y optimización del proceso de enseñanza-aprendizaje. Incremento del uso de herramientas tecnológicas por parte de los docentes.	Observación del uso de la plataforma en distintos dispositivos. Análisis de accesibilidad y usabilidad en estudiantes y docentes

	distintos ritmos cognitivos		estudiantes con necesidades especiales		
<b>Evaluación y Validación de la Propuesta</b>	Basado en estudios previos que demuestran la eficacia de entornos digitales en la educación religiosa (Parra y Solórzano, 2019)	Aplicación de pruebas piloto con estudiantes y docentes. Validación de la propuesta mediante encuestas y entrevistas a expertos en educación tecnológica	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Encuestas de percepción sobre la efectividad de la plataforma.</li> <li>- Pruebas de desempeño antes y después del uso de la plataforma.</li> <li>- Análisis de datos cualitativos y cuantitativos</li> </ul>	Se espera un impacto positivo en la enseñanza de la religión, con mejoras en la comprensión, la motivación y la participación de los estudiantes.	Aplicación de test de aprendizaje. Análisis de encuestas de satisfacción docente y estudiantil.

## CONCLUSIONES

La educación académica y cívica también se ve influenciada por la enseñanza religiosa, además de la educación moral, ética y el conocimiento fundamental. Este cúmulo de enseñanza ayuda a la formación personal y social del estudiante de forma positiva. El uso de las tecnologías de la comunicación y la información (TIC) en la enseñanza de la religión facilita un aprendizaje más activo y crítico, en comparación con las formas anteriores. El aprendizaje a través de videos, audios e imágenes aporta un valor significativo a la educación.

Los docentes y padres valoran la enseñanza de la Religión, pero los estudiantes no le encuentran atractivo ese enfoque tradicional. Existen otros problemas que contribuyen a la falta de interés: inflexibilidad pedagógica y escasez de recursos didácticos interactivos. Muy pocos pedagogos se han tomado el tiempo de aplicar tecnologías modernas, y su implementación se hace a partir de un fragmento de una idea, estrategia sin fundamento, lo que ahoga la educación religiosa.

Los expertos consultados confirmaron que la propuesta de una plataforma digital basada en un modelo tecno-pedagógico apoyado por principios de diseño instruccional y el enfoque PACIE es viable y pertinente. La plataforma está disponible en diferentes dispositivos y apoya la personalización del aprendizaje. Sin embargo, todavía se requiere formación adicional para los docentes para que la plataforma pueda ser utilizada en su máximo beneficio con los estudiantes en el aula.

Se anticipa que la adopción de esta plataforma mejorará los resultados de aprendizaje de los estudiantes al mejorar su participación y comprensión de las materias religiosas impartidas. Para aprovechar al máximo los posibles beneficios, debe haber una evaluación y modificación consistente de la plataforma basada en los requisitos de los estudiantes.



## **Recomendaciones**

Es aconsejable realizar estudios que evalúen la influencia de las TIC en el aprendizaje de materias religiosas adoptando un nuevo enfoque digital y pedagógico. La enseñanza de la religión debería mejorarse con tecnologías emergentes como la inteligencia artificial y la realidad virtual para hacerla más efectiva y atractiva.

Dada la falta de interés en la religión utilizando métodos tradicionales, es sensato investigar nuevas descripciones pedagógicas que mejoren la motivación entre los alumnos. Se deberían desarrollar programas de formación docente que enfatizen la pedagogía innovadora, especialmente en lo que respecta a plataformas digitales y materiales interactivos.

Se deben realizar cambios en la plataforma digital y debe ser mejorada de manera perpetua y continua para cumplir con los requerimientos de los estudiantes. Su uso debería ampliarse a otros niveles educativos, adaptándola para su uso en el nivel terciario y en la educación en valores para docentes y padres.

Para cumplir con los requerimientos de los educadores, es importante desarrollar archivos paso a paso que guíen a los usuarios a través de la estructura y funciones de la plataforma para un uso óptimo. Además, debería haber una evaluación y modificación continua de la plataforma basada en las necesidades del educador.

Los resultados alcanzados a través de la plataforma deben ser divulgados en conferencias y seminarios de innovación educativa, así como publicados en revistas educativas especializadas. Esto permitirá que otras instituciones educativas adopten y adapten las propuestas tecnológicas, ampliando el impacto del proyecto.

## BIBLIOGRAFÍA

- Aponte, A. (2021). Implementación de la teoría aprendizaje multimedia de Mayer apoyado en sitio web para mejorar la motricidad fina mediante técnicas grafo plásticas (U. d. Santander, Ed.). <https://repositorio.udes.edu.co/entities/publication/f4e220cb-497a-4877-bb33-4173f7a53c70>
- Arévalo Tapia, F. R. (2016). Plataforma virtual Moodle en la enseñanza aprendizaje de religión y dignidad humana. <https://doi.org/https://repositorio.puce.edu.ec/items/5544ff26-1aee-4caa-bff1-55784a0ef826>
- Avellán, L., Arteaga, I., Joza, L., & Párraga, E. (2021). La educación formal en el desarrollo de los valores. 5(38), 156–163. <https://doi.org/https://doi.org/10.29018/issn.2588-1000vol5iss38.2021pp156-163>
- Avellaneda, P. (2023). Entornos virtuales de aprendizaje y logros de aprendizaje en la Institución Educativa Santo Domingo de Guzmán Palca, Tarma (U. N. PERÚ, Ed.). <http://hdl.handle.net/20.500.12894/10185>
- Benítez, B. (2023). El Constructivismo (C.-C. B. 3, Ed.). <https://doi.org/https://orcid.org/0000-0002-8055-418X>
- Betancur, V., & Valcárcel, A. (2023). Aplicación de los principios de la teoría cognitiva del aprendizaje multimedia al diseño de situaciones de aprendizaje y escenarios de formación (E. i. (EKS), Ed.). <https://doi.org/https://doi.org/10.14201/eks.30882>
- Bustillos, M., & Gómez, A. (2022). Entorno Virtual de aprendizaje con herramientas tecnológicas para la enseñanza de las leyes de Newton (U. Israel, Ed.). <https://doi.org/http://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/3343>
- Coca, J. (2022). Aula virtual para la enseñanza de la Educación Religiosa Escolar en la educación general básica (U. T. Indoamérica, Ed.).
- Colmenares, H. (2023). Las TIC como estrategia didáctica para el desarrollo del aprendizaje autónomo de los estudiantes de octavo grado en el área de educación religiosa en la Institución Educativa Técnica Enrique Olaya Herrera del municipio de Guateque (Boyacá) (U. N. UNAD, Ed.). <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/59013>
- Comisión Episcopal de Educación y Cultura. (2013). Estándares para la Educación Religiosa Escolar (I. Católica, Ed.). <https://ueoblatas.edu.ec/cm/wp-content/uploads/2021/03/Estandares-de-la-Educacion-Religiosa-Escolar.pdf>
- Coronel, J., & Sillo, I. (2011). Estudio de las plataformas utilizadas en la actualidad, para incorporarla en la Educación a Distancia de la Unidad Educativa Técnica Vida Nueva de la sección Marín (U. T. Israel, Ed.). <https://doi.org/http://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/128>
- Cortijo, R., & Gaybor, S. (2020). Integración de la plataforma MOODLE en la Gestión Educativa del Colegio William Thomson (U. T. Israel, Ed.). <https://doi.org/http://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/2380>

- Cortijo, R., & Rengel, V. (2023). Entorno virtual con recursos digitales 4.0 para el aprendizaje de Sistemas Operativos en el primer curso de bachillerato técnico en Informática (U. T. Israel, Ed.). <https://doi.org/http://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/3867>
- De la Torre, J., & Arroyo, J. (2020). Desarrollo de una aplicación interactiva de promoción de un producto y/o un servicio mediante la plataforma Ginga NCL/LUA para el estándar ISDB-Tb de televisión digital y con canal de retorno (U. T. Israel, Ed.). <https://doi.org/http://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/2418>
- EDocentes. (2023). Recursos TIC para clases de religión. <https://edocentes.com/recursos-tic-para-clases-de-religion/>
- Fernández, E., & Tukup, C. (2020). Herramientas Web 2.0 Para El Aprendizaje de la División en Quinto año de Educación Básica (U. T. Israel, Ed.). <https://doi.org/http://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/2375>
- Francisco. (2015). Laudato Si': Sobre el cuidado de la casa común. [https://www.vatican.va/content/francesco/es/encyclicals/documents/papa-francesco\\_20150524\\_enciclica-laudato-si.html](https://www.vatican.va/content/francesco/es/encyclicals/documents/papa-francesco_20150524_enciclica-laudato-si.html)
- Gil, J., García, A., & Atiaja, N. (2021). El diseño instruccional: ruta necesaria en la educación virtual (EcoCiencia, Ed.). <https://doi.org/https://doi.org/10.21855/ecociencia.80.601>
- Gualán, J. (2020). Herramientas Web 3.0 para mejorar el aprendizaje de las ciencias naturales en décimo de básica superior (U. T. Israel, Ed.). <https://doi.org/http://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/2530>
- Guzmán, C. (2021). Opciones de la Educación Religiosa Escolar para promover el pluralismo en la escuela (R. d. religiosa, Ed.). <https://revistas.uft.cl/index.php/rer/article/view/130>

## ANEXOS

### ANEXO 1. FORMATO DE ENCUESTA

#### ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES, DOCENTES Y PADRES DE FAMILIA

##### Objetivo:

Recolectar información sobre la percepción y efectividad del uso de plataformas digitales en la enseñanza de la asignatura de religión en niños y niñas del tercer grado de educación general básica.

##### Instrucciones:

A continuación, se presentan una serie de preguntas. Marque con una “X” la opción que mejor represente su respuesta o complete la información en los espacios proporcionados.

#### I. DATOS GENERALES

1. **Edad:** \_\_\_\_\_ años
2. **Género:**
  - ☐ Masculino
  - ☐ Femenino
3. **Rol en la institución:**
  - ☐ Estudiante
  - ☐ Docente
  - ☐ Padre/Madre de familia

#### II. PERCEPCIÓN SOBRE LA ENSEÑANZA DE LA ASIGNATURA DE RELIGIÓN

4. ¿Considera que el aprendizaje de la asignatura de religión es importante?
  - ☐ Sí
  - ☐ No
  - ☐ No estoy seguro(a)
5. ¿Cómo calificaría el nivel de interés de los estudiantes en la asignatura de religión?
  - ☐ Muy alto
  - ☐ Alto
  - ☐ Medio
  - ☐ Bajo

- ☐ Muy bajo
- 6. ¿Cuáles considera que son los principales desafíos en la enseñanza de la asignatura de religión? (Puede seleccionar más de una opción)
  - ☐ Falta de interés de los estudiantes
  - ☐ Métodos de enseñanza poco innovadores
  - ☐ Falta de recursos didácticos
  - ☐ Falta de integración con la tecnología
  - ☐ Otros (especifique): \_\_\_\_\_

### III. USO Y EFECTIVIDAD DE PLATAFORMAS DIGITALES

- 7. ¿Ha utilizado alguna plataforma digital en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de religión?
  - ☐ Sí
  - ☐ No
- 8. ¿Cree que el uso de una plataforma digital podría mejorar la enseñanza de la asignatura de religión?
  - ☐ Sí
  - ☐ No
  - ☐ No estoy seguro(a)
- 9. ¿Qué aspectos considera que una plataforma digital podría fortalecer en la enseñanza de la asignatura de religión? (Puede seleccionar más de una opción)
  - ☐ Mayor motivación en los estudiantes
  - ☐ Mejor comprensión de los contenidos
  - ☐ Desarrollo de valores religiosos
  - ☐ Evaluaciones interactivas
  - ☐ Todos los anteriores
- 10. ¿Cuáles recursos considera más útiles en una plataforma digital para la enseñanza de religión?
  - ☐ Videos interactivos
  - ☐ Juegos didácticos
  - ☐ Lecturas y actividades
  - ☐ Evaluaciones y cuestionarios

- ☐ Otros (especifique): \_\_\_\_\_

#### IV. EXPECTATIVAS SOBRE LA PLATAFORMA DIGITAL

11. ¿Cuán dispuesto(a) estaría a utilizar una plataforma digital para la enseñanza de la asignatura de religión?

- ☐ Muy dispuesto(a)
- ☐ Dispuesto(a)
- ☐ Poco dispuesto(a)
- ☐ Nada dispuesto(a)

12. ¿Qué mejoras sugeriría para que una plataforma digital sea efectiva en la enseñanza de religión?

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

#### ANEXO 2: FORMATO DE ENTREVISTA

##### ENTREVISTA DIRIGIDA A DOCENTES Y EXPERTOS EN EDUCACIÓN

###### Objetivo:

Obtener información cualitativa sobre la enseñanza de la asignatura de religión y la viabilidad de implementar una plataforma digital en este proceso.

###### Instrucciones:

Esta entrevista es de carácter semiestructurado y se aplicará a docentes y expertos en educación. Se busca profundizar en la experiencia y percepción de los entrevistados sobre la enseñanza de la asignatura de religión y el uso de plataformas digitales.

##### I. ENSEÑANZA DE LA ASIGNATURA DE RELIGIÓN

1. Desde su experiencia, ¿cómo evalúa la enseñanza de la asignatura de religión en la institución?
2. ¿Cuáles considera que son los principales desafíos que enfrentan los docentes al impartir esta materia?
3. ¿Qué metodologías de enseñanza han resultado más efectivas en la enseñanza de la religión?

##### II. USO DE TECNOLOGÍA EN LA ENSEÑANZA

4. ¿Ha utilizado herramientas digitales en la enseñanza de religión? ¿Cómo ha sido su experiencia?
5. ¿Considera que una plataforma digital podría mejorar la enseñanza de la asignatura de religión? ¿Por qué?
6. ¿Qué elementos considera esenciales en una plataforma digital para que sea efectiva en este contexto?

### **III. VALORACIÓN DE LA PROPUESTA**

7. ¿Qué recomendaciones daría para el diseño e implementación de una plataforma digital en la enseñanza de religión?
8. ¿Cómo cree que se podría medir la efectividad de esta plataforma en el aprendizaje de los estudiantes?
9. ¿Qué estrategias sugeriría para garantizar la aceptación de esta herramienta por parte de docentes y estudiantes?

# UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

## ESCUELA DE POSGRADOS “ESPOG”

### MAESTRÍA EDUCACIÓN MENCIÓN GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

#### INSTRUMENTO PARA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Estimado colega:

Se solicita su valiosa cooperación para evaluar la calidad del siguiente contenido digital “a”. Sus criterios son de suma importancia para la realización de este trabajo, por lo que se le pide que brinde su cooperación contestando las preguntas que se realizan a continuación.

#### Datos informativos

Validado por: LÓPEZ ROSADO JULIO JOSE
Título obtenido:  MAESTRIA EN EDUCACION EN EL AREA DE DOCENCIA E INVESTIGACION
C.I.:0915166490
E-mail: <a href="mailto:Julioj.lopez@educacion.gob.ec">Julioj.lopez@educacion.gob.ec</a>
Institución de Trabajo: Ministerio de Educación
Cargo: Docente
Años de experiencia en el área: 18 años



**Instructivo:**

- Responda cada criterio con la máxima sinceridad del caso.
- Revisar, observar y analizar la propuesta de la plataforma virtual, blog o sitio web.
- Coloque una X en cada indicador, tomando en cuenta que Muy adecuado equivale a 5, Bastante Adecuado equivale a 4, Adecuado equivale a 3, Poco Adecuado equivale a 2 e Inadecuado equivale a 1.

**Tema: “DISEÑO DE UNA PLATAFORMA DIGITAL PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE RELIGIÓN DIRIGIDO A NIÑOS Y NIÑAS DEL TERCER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA**

Indicadores	Muy adecuado	Bastante Adecuado	Adecuado	Poco adecuado	Inadecuado
Pertinencia	x				
Aplicabilidad	x				
Factibilidad	x				
Novedad	x				
Fundamentación pedagógica	x				
Fundamentación tecnológica	x				
Indicaciones para su uso	x				
<b>TOTAL</b>					

**Observaciones:**

El diseño de una plataforma digital para la enseñanza de religión en Ecuador es crucial, ya que refuerza la formación en valores y principios dentro del marco educativo nacional. Sin embargo, existen algunos retos, como el escaso acceso rural a Internet e inequidad en el uso de tecnología en ciertos sectores de la población. Además, la infraestructura digital podría fortalecerse con herramientas interactivas y accesibles para todos los estudiantes. La viabilidad y del proyecto podrían enfrentar desafíos en su implementación, a debido a las limitaciones financieras y la necesidad de capacitación docente.

**Recomendaciones:**

- ✓ Integrar recursos multimedia interactivos que hagan más fácil el aprendizaje y la comprensión de los contenidos religiosos.

- ✓ Asegurarse de que la plataforma sea accesible desde dispositivos móviles, ya que muchos estudiantes en Ecuador se conectan a internet principalmente a través de sus teléfonos celulares.
- ✓ Formar alianzas con instituciones religiosas y educativas para recibir apoyo en la implementación y sostenibilidad de la plataforma.

**Lugar, fecha de validación: 15/03/2025**



---

**Firma del especialista**  
**Msc Julio José López Rosado**

# UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

## ESCUELA DE POSGRADOS “ESPOG”

### MAESTRÍA EDUCACIÓN MENCIÓN GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

#### INSTRUMENTO PARA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Estimado colega:

Se solicita su valiosa cooperación para evaluar la calidad del siguiente contenido digital “a”. Sus criterios son de suma importancia para la realización de este trabajo, por lo que se le pide que brinde su cooperación contestando las preguntas que se realizan a continuación.

#### Datos informativos

Validado por: Angamarca Tania
Título obtenido:  MAESTRIA EN EDUCACION EN EL AREA DE DOCENCIA EN EDUCACIÓN BÁSICA
C.I.:1721392544
E-mail: <a href="mailto:taniaangamarca@gmail.com">taniaangamarca@gmail.com</a>
Institución de Trabajo: Unidad Educativa Julio María Matovelle
Cargo: Docente
Años de experiencia en el área: <b>6 años</b>

**Instructivo:**

- Responda cada criterio con la máxima sinceridad del caso.
- Revisar, observar y analizar la propuesta de la plataforma virtual, blog o sitio web.
- Coloque una X en cada indicador, tomando en cuenta que Muy adecuado equivale a 5, Bastante Adecuado equivale a 4, Adecuado equivale a 3, Poco Adecuado equivale a 2 e Inadecuado equivale a 1.

**Tema: “DISEÑO DE UNA PLATAFORMA DIGITAL PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE RELIGIÓN DIRIGIDO A NIÑOS Y NIÑAS DEL TERCER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA”**

Indicadores	Muy adecuado	Bastante Adecuado	Adecuado	Poco adecuado	Inadecuado
Pertinencia		x			
Aplicabilidad	x				
Factibilidad	x				
Novedad		x			
Fundamentación pedagógica			X		
Fundamentación tecnológica	x				
Indicaciones para su uso	x				
TOTAL					

**Observaciones:**

La creación de una plataforma digital para impartir la materia de Religión en el tercer grado de Educación General Básica constituye una oportunidad para potenciar la educación en valores y principios. No obstante, su puesta en marcha se topa con obstáculos como el acceso restringido a la tecnología en algunos sectores y la demanda de estrategias educativas interactivas que incentiven a los niños en su proceso de formación.

Es esencial asegurar que la plataforma sea accesible, dinámica y se ajuste a las demandas de los alumnos para generar un efecto relevante en su proceso educativo.

**Recomendaciones:**

- ✓ Integrar recursos multimedia interactivos que hagan más fácil el aprendizaje y la comprensión de los contenidos religiosos.

- ✓ Asegurarse de que la plataforma sea accesible desde dispositivos móviles, ya que muchos estudiantes en Ecuador se conectan a internet principalmente a través de sus teléfonos celulares.

**Lugar, fecha de validación: 15/03/2025**

A handwritten signature in blue ink, consisting of stylized, overlapping loops and vertical strokes, likely representing the name Tania Angamarca.

**Firma del especialista  
Magister Tania Angamarca**