



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

Facultad de Ciencias de la Educación

Trabajo de Titulación como requisito previo para la obtención del título de Magíster en Educación
Mención Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC

**DISEÑO DE UNA PROPUESTA DE AULA VIRTUAL PARA LA ASIGNATURA DE
ESCALADO DE LA CARRERA DE DISEÑO DE MODAS DEL IST YAVIRAC**

Autor: Daniela Elizabeth Cupueran Andrade

Director -Tutor: Campos Villarroel Beatriz

Quito, agosto 2024

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, Daniela Elizabeth Cupueran Andrade, con C.I. 1720905304 autora del trabajo de graduación titulado: “Propuesta de un aula virtual para la asignatura de escalado de la carrera de diseño de modas del IST Yavirac.”, previo a la obtención del grado académico de MAGÍSTER EN EDUCACIÓN GESTIÓN APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC EN LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.

Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tiene la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, de conformidad con el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de graduación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

Autorizo a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador a difundir a través del sitio web de la biblioteca de la PUCE el referido trabajo de graduación, respetando las políticas de propiedad intelectual de la Universidad.

Quito, 2 de agosto de 2024



DANIELA ELIZABETH CUPUERAN ANDRADE
C.I. 1720905304

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi carácter de Directora – Tutora del Trabajo de Posgrado Titulado: “PROPUESTA DE UN AULA VIRTUAL PARA LA ASIGNATURA DE ESCALADO DE LA CARRERA DE DISEÑO DE MODAS DEL IST YAVIRAC.”, presentado por la maestrante Daniela Elizabeth Cupueran Andrade, titular de la Cédula de Identidad N.º 1720905304 para optar al Grado de Magíster en Educación mención gestión del aprendizaje mediado por TIC, considero que dicho Trabajo de Investigación reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación por parte de los Lectores – Evaluadores que se designen para tal fin por parte de las autoridades de la Facultad de Ciencias de la Educación.

En la ciudad de Quito, a los 15 días del mes de agosto de 2024



Campos Villarroel Gloria Beatriz C.I.
1801672344

bcampos@puce.edu.ec

Tel. Celular 0998010034

NOTA:

Se comunica que en el servicio de análisis Turnitin, el referido trabajo de titulación alcanzó el siguiente resultado: 1% índice de similitud con otras fuentes.

TURNITIN: INCLUIR HOJA DEL INFORME CON EL PORCENTAJE

Trabajo de Titulación Maestría - Daniela Cupueran

INFORME DE ORIGINALIDAD

5%

INDICE DE SIMILITUD

5%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

2%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

scielo.sld.cu

Fuente de Internet

<1%

2

www.dykinson.com

Fuente de Internet

<1%

3

www.risti.xyz

Fuente de Internet

<1%

4

conrado.ucf.edu.cu

Fuente de Internet

<1%

5

Submitted to Universidad Internacional de la Rioja

Trabajo del estudiante

<1%

6

repositorio.ug.edu.ec

Fuente de Internet

<1%

7

www.scilit.net

Fuente de Internet

<1%

8

Submitted to CONACYT

Trabajo del estudiante

<1%

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo, DANIELA ELIZABETH CUPUERAN ANDRADE, titular de la Cédula de Identidad N.º 1720905304, declaro que los resultados obtenidos en la investigación, como requisito previo para la obtención del Grado Académico de Magíster en Educación Gestión Aprendizaje Mediado por Tic, son absolutamente originales, auténticos y personales.

En tal virtud, declaro que el contenido, las conclusiones y los efectos legales y académicos, que se desprenden del trabajo de investigación, y luego de la redacción de este documento, son y serán de mi sola y exclusiva responsabilidad legal y académica.

En la ciudad de Quito, a 1 día del mes de abril 2024.

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Daniela Elizabeth Cupueran Andrade', with a small '20' written below it.

DANIELA ELIZABETH CUPUERAN
ANDRADE.C.I. 1720905304

ÍNDICE DE CONTENIDOS

| | |
|---|----|
| ÍNDICE DE CONTENIDOS | ii |
| INTRODUCCIÓN | 13 |
| CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA | 15 |
| 1.1 Formulación del problema..... | 15 |
| 1.2 Objetivos del proyecto de investigación..... | 17 |
| 1.2.1 <i>Objetivo general</i> | 17 |
| 1.2.2 <i>Objetivos específicos</i> | 17 |
| 1.3 Justificación de la investigación..... | 17 |
| CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO | 20 |
| 2.1 Antecedentes de la investigación..... | 20 |
| 2.2 Bases teóricas | 23 |
| 2.2.1 <i>Aprendizaje en diseño</i> | 23 |
| 2.2.2 <i>Diseño Instruccional ASSURE</i> | 25 |
| 2.2.3 <i>Entornos virtuales de aprendizaje</i> | 29 |
| CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN | 47 |
| 3.1 Tipo de investigación | 47 |
| 3.2 Diseño de investigación..... | 47 |
| 3.3 Unidades de estudio: población - muestra..... | 48 |
| 3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de información | 49 |
| 3.5 Técnicas de análisis de datos | 49 |
| CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS | 51 |
| 4.1 Resultados de la encuesta aplicada a estudiantes | 51 |
| 4.2 Resultados de la encuesta aplicada post | 70 |
| 4.3 Resultados de la entrevista aplicada a docentes | 95 |

| | |
|--|-----|
| CAPÍTULO V: PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA | 101 |
| 5.1 Denominación y definición de la propuesta | 101 |
| 5.2 Justificación de la propuesta..... | 101 |
| 5.3 Descripción de los destinatarios y responsable | 102 |
| 5.4 Objetivos de la propuesta | 102 |
| 5.4.1 <i>Objetivo general de la propuesta</i> | 102 |
| 5.4.2 <i>Objetivos específicos de la propuesta</i> | 102 |
| 5.5 Metodología de la propuesta | 103 |
| 5.6 Diseño de la propuesta..... | 104 |
| 5.6.1 <i>Encabezado</i> | 104 |
| 5.6.2 <i>Menú de secciones</i> | 106 |
| 5.6.3 <i>Primera sección: Información de la asignatura</i> | 107 |
| 5.6.4 <i>Segunda sección: Repositorio de recursos</i> | 110 |
| 5.6.5 <i>Tercera sección: Horario de clases</i> | 112 |
| 5.6.6 <i>Cuarta sección; Unidades didácticas del curso</i> | 113 |
| 5.6.7 <i>Quinta sección: actividades y evaluación</i> | 115 |
| 5.6.8 <i>Sexto sección: lecturas complementarias</i> | 115 |
| 5.6.9 <i>Foros de discusión y trabajo colaborativo</i> | 116 |
| 5.7 Evaluación de la propuesta | 116 |
| 5.8 Factibilidad para la aplicación de la propuesta..... | 116 |
| CONCLUSIONES | 118 |
| RECOMENDACIONES..... | 120 |
| REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS..... | 122 |
| Bibliografía | 123 |

ÍNDICE DE TABLAS

| | |
|--|----|
| Tabla 1. Resultados de la entrevista a docentes | 95 |
|--|----|

ÍNDICE DE GRAFICOS

| | |
|--|----|
| Gráfico 1. Edad..... | 52 |
| Gráfico 2. ¿Con qué frecuencia accedes al aula virtual de esta asignatura? | 53 |
| Gráfico 3. ¿Cuál es el motivo principal por el que entras al aula virtual?..... | 54 |
| Gráfico 4. ¿Qué dispositivos utilizas principalmente para acceder al aula virtual?..... | 55 |
| Gráfico 5. ¿Qué herramientas o recursos en el aula virtual utilizas con mayor frecuencia para reforzar tu aprendizaje?..... | 56 |
| Gráfico 6. ¿De las respuestas antes seleccionadas por qué son de tú preferencia usarlas?..... | 57 |
| Gráfico 7. ¿Cómo calificarías tu experiencia general de aprendizaje en esta aula virtual?..... | 58 |
| Gráfico 8. ¿Qué aspectos dentro del aula virtual consideras que han contribuido positivamente a tu aprendizaje en la asignatura de escalado?..... | 59 |
| Gráfico 9. ¿Qué aspectos dentro del aula virtual consideras que necesitas reforzar para tu aprendizaje en la asignatura de escalado?..... | 60 |
| Gráfico 10. ¿Has tenido interacción con tus compañeros de clase en el aula virtual?..... | 61 |
| Gráfico 11. ¿De las respuestas seleccionadas en la anterior pregunta, cuáles consideras que son las más efectivas para desarrollar el trabajo colaborativo?..... | 63 |
| Gráfico 12. ¿Has tenido una comunicación efectiva con tu profesor/a a través del aula virtual? | 64 |
| Gráfico 13. ¿Cómo calificarías la accesibilidad y la disponibilidad de los recursos y actividades en el aula virtual para esta asignatura práctica?..... | 65 |
| Gráfico 14. ¿Cómo se lleva a cabo la evaluación de tu desempeño en esta asignatura práctica en línea? | 65 |
| Gráfico 15. ¿Consideras que las evaluaciones y la retroalimentación proporcionada por el profesor/a son adecuadas y útiles para tu aprendizaje?..... | 67 |
| Gráfico 16. ¿Has utilizado recursos de apoyo adicionales fuera del aula virtual?..... | 68 |
| Gráfico 17. ¿Qué recursos de apoyo adicionales consideras que serían útiles para mejorar tu aprendizaje en línea?..... | 69 |
| Gráfico 18. ¿Tienes alguna sugerencia o comentario adicional sobre cómo mejorar el aula virtual para esta asignatura?..... | 70 |
| Gráfico 19 Experiencia con la Antigua Propuesta: ¿Has cursado la asignatura de escalado con la antigua propuesta de aula virtual?..... | 72 |
| Gráfico 20. Experiencia con la Antigua Propuesta: ¿Hubo algún desafío específico que enfrentaste con la antigua propuesta? | 72 |

| | |
|---|----|
| Gráfico 21. Nueva Propuesta de Aula Virtual: ¿Has tenido la oportunidad de experimentar la nueva propuesta de aula virtual para la asignatura de escalado? | 72 |
| Gráfico 22. Nueva Propuesta de Aula Virtual: En caso afirmativo, ¿puedes describir brevemente tus impresiones iniciales? | 73 |
| Gráfico 23. Comparación entre Antigua y Nueva Propuesta: ¿Qué mejoras específicas crees que se han realizado en la nueva propuesta en comparación con la antigua?..... | 73 |
| Gráfico 24. Comparación entre Antigua y Nueva: ¿Hay aspectos particulares de la antigua propuesta que consideras que deberían mantenerse o mejorarse en la nueva? | 73 |
| Gráfico 25. Interactividad y Participación: ¿Cómo valoras la interactividad en la nueva propuesta? | 76 |
| Gráfico 26. Interactividad y Participación: ¿Crees que la nueva propuesta fomenta una mayor participación y colaboración entre los estudiantes?..... | 76 |
| Gráfico 27. Metodología de Aprendizaje: ¿Cómo describirías la metodología de aprendizaje en la nueva propuesta de aula virtual? | 77 |
| Gráfico 28. Metodología de Aprendizaje: ¿Qué tipo de actividades o metodologías encuentras más efectivas para comprender los conceptos de escalado? | 78 |
| Gráfico 29. Evaluación del Desempeño: ¿Cómo se lleva a cabo la evaluación del desempeño en la nueva propuesta? | 79 |
| Gráfico 30. Evaluación del Desempeño: ¿Consideras que la nueva propuesta ofrece una variedad adecuada de métodos de evaluación?..... | 79 |
| Gráfico 31. Interacción con el Profesor: ¿Cómo describirías la interacción con los profesores en la nueva propuesta? | 80 |
| Gráfico 32. Interacción con el Profesor: ¿Consideras que la interacción con los profesores es suficiente para aclarar dudas y recibir orientación?..... | 80 |
| Gráfico 33. Recursos de Aprendizaje: ¿Qué tipo de recursos de aprendizaje encuentras más útiles en la nueva propuesta? | 81 |
| Gráfico 34. Recursos de Aprendizaje: ¿Crees que hay suficientes recursos disponibles para apoyar tu aprendizaje? | 82 |
| Gráfico 35. Mejoras en Materiales y Recursos: En relación a los materiales didácticos en la nueva propuesta, ¿qué mejoras sugerirías? | 83 |
| Gráfico 36. Retroalimentación y Evaluación Continua: En cuanto a la retroalimentación recibida sobre tu desempeño, ¿qué mejoras sugerirías? | 84 |
| Gráfico 37. Retroalimentación y Evaluación Continua: En cuanto a la retroalimentación | |

| | |
|---|-----|
| recibida sobre tu desempeño, ¿qué mejoras sugerirías? | 85 |
| Gráfico 38. Retroalimentación y Evaluación Continua: ¿Cómo evalúas la efectividad de las evaluaciones continuas en el proceso de aprendizaje?..... | 85 |
| Gráfico 39. Acceso a Recursos Adicionales: ¿Consideras que se proporcionan suficientes recursos adicionales para ampliar tu comprensión de los temas? | 86 |
| Gráfico 40. Colaboración y Comunicación: ¿Cómo podrían mejorarse las herramientas de colaboración y comunicación en la nueva propuesta?..... | 88 |
| Gráfico 41. Colaboración y Comunicación: ¿Cómo podrían mejorarse las herramientas de colaboración y comunicación en la nueva propuesta?..... | 88 |
| Gráfico 42. Diseño de la Propuesta: ¿Cómo evalúas la organización y estructura general de la nueva propuesta de aula virtual?..... | 89 |
| Gráfico 43. Diseño de la Propuesta: ¿Qué aspectos del diseño de la plataforma encuentras más efectivos para tu aprendizaje? | 90 |
| Gráfico 44. Usabilidad y Accesibilidad: ¿Consideras que la nueva propuesta es fácil de usar y navegar? | 91 |
| Gráfico 45. Estímulo Visual y Multimedia: ¿Cómo evalúas la incorporación de elementos visuales y multimedia en la nueva propuesta? | 92 |
| Gráfico 46. Estímulo Visual y Multimedia: ¿Consideras que la variedad de elementos visuales contribuye positivamente a tu experiencia de aprendizaje?..... | 92 |
| Gráfico 47 Aportes a la educación: ¿Cómo crees que la implementación de esta propuesta de aula virtual puede mejorar tu experiencia educativa? | 93 |
| Gráfico 48. Encabezado antiguo | 104 |
| Gráfico 49. Encabezado Nuevo | 104 |
| Gráfico 50. Menú de secciones antiguo | 106 |
| Gráfico 51. Menú de secciones nuevo | 107 |
| Gráfico 52. Información de la asignatura aula virtual anterior | 108 |
| Gráfico 53. Información de la asignatura aula virtual nueva | 108 |
| Gráfico 54. Información de la asignatura aula virtual nueva 2 | 109 |
| Gráfico 56. Repositorio de recursos del aula virtual anterior | 110 |
| Gráfico 57. Repositorio de recursos del aula virtual nuevo | 110 |
| Gráfico 58. Repositorio de recursos del aula virtual nuevo 2 | 111 |
| Gráfico 59. Horario de clases del aula virtual anterior | 112 |

| | |
|--|-----|
| Gráfico 60. Horario de clases del aula virtual nueva..... | 112 |
| Gráfico 61. Unidades didácticas del curso del aula virtual antigua..... | 113 |
| Gráfico 62. Unidades didácticas del curso del aula virtual nueva | 114 |
| Gráfico 63. Unidades didácticas del curso del aula virtual nueva 2 | 114 |

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DELECUADOR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MAESTRIA EN EDUCACIÓN GESTIÓN APRENDIZAJE MEDIDOS POR TIC

**DISEÑO DE UNA PROPUESTA DE AULA VIRTUAL PARA LA ASIGNATURA DE
ESCALADO DE LA CARRERA DE DISEÑO DE MODAS DEL IST YAVIRAC**

Autor:

Daniela Elizabeth Cupueran Andrade

Director -Tutor:

Campos Villarroel Beatriz

Fecha:

Agosto, 2024

RESUMEN

El presente trabajo “Propuesta de un aula virtual para la asignatura de escalado de la carrera de diseño de modas del IST YAVIRAC.”, tiene como objetivo crear una propuesta pedagógica de aula virtual, que fortalezca los procesos de aprendizaje en la asignatura de escalado mediante el uso de la plataforma Moodle basado en el diseño instruccional ASSURE, el mismo que es dirigido a las estudiantes del tercer semestre de la carrera de diseño de modas, del Instituto Superior Tecnológico de Turismo y Patrimonio Yavirac, en la ciudad de Quito. El estudio se enfoca en una investigación proyectiva, donde se ejecutó entrevistas a dos docentes de la carrera y un docente especialista de otra carrera, así mismo se generaron encuestas a las estudiantes de cuarto semestre que se encontraban cursando el periodo 2023-2. Los resultados obtenidos fueron que el manejo del aula virtual por parte de las estudiantes es como repositorio digital, donde suben sus tareas y los docentes califican, y sentían la necesidad de reforzar los conocimientos adquiridos en clase, la mayoría tiene un aprendizaje bueno y regular, no todo los docentes implementan recursos digitales para lograr un mejor aprendizaje y aprovechar las ventajas que tiene la plataforma virtual, los docentes informan que la mejor estrategia de trabajo con sus estudiantes son los trabajos colaborativos y basados en proyectos. Por lo tanto, se desarrolló una propuesta de aula virtual para obtener un mayor aprendizaje dentro de la misma.

Palabras clave: Diseño de Modas, ASSURE, Aula Virtual, Estrategias de aprendizaje.

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DELECUADOR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MAESTRIA EN EDUCACIÓN MENCION
GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

**DESING PROPOSAL FOR A VIRTUAL CLASSROOM FOR THE SCALING
COURSE OF THE FASHION DESIGN CAREER AT IST YAVIRAC**

Autor:

Daniela Elizabeth Cupueran Andrade

Director -Tutor:

Campos Villarroel Beatriz

Fecha:

Agosto, 2024

ABSTRACT

The present work “Desing proposal for a virtual classroom for the scaling subject of the fashion design career at IST YAVIRAC.”, aims to create a pedagogical proposal for a virtual classroom, which strengthens the learning processes in the scaling subject through the use of the Moodle platform based on ASSURE instructional design, which is aimed at students in the third semester of the fashion design degree, at the Yavirac Higher Technological Institute of Tourism and Heritage, in the city of Quito. The study focuses on projective research, where interviews were carried out with two teachers of the career and a specialist teacher from another career, and surveys were generated for third semester students who were studying the 2023-2 period. The results obtained were that the management of the virtual classroom by the students is like a digital repository, where they upload their tasks and the teachers grade them, and they felt the need to reinforce the knowledge acquired in class, the majority have good and regular learning, Not all teachers implement digital resources to achieve better learning and take advantage of the advantages of the virtual platform; teachers report that the best work strategy with their students is collaborative and project-based work. Therefore, a virtual classroom proposal was developed to obtain greater learning within it.

Keywords: Fashion Design, ASSURE, Virtual Classroom, Learning Strategies.

INTRODUCCIÓN

El estudio nace tras la problemática surgida en pandemia, con la necesidad de implementar al 100% una modalidad virtual, tanto en las carreras técnicas y tecnológicas, lo que se convirtió en un desafío tanto para en la enseñanza y aprendizaje de asignaturas teórico – prácticas y prácticas. En carreras como la de Diseño de Modas, es fundamental adquirir destrezas y habilidades específicas para cumplir con el perfil profesional que este campo lo requiere, para así obtener una inserción laboral. Al regresar a la presencialidad, se palpo la necesidad de seguir utilizando herramientas como las aulas virtuales para el desarrollo de la enseñanza y aprendizaje de las estudiantes, por lo que actualmente de manera general en el IST Yavirac se lo usa en todas las carreras. Pero es importante saber cómo poder utilizar las bondades de estas herramientas para la enseñanza de materias de índole práctico, como es el área de escalado que se basa en la graduación de tallas de diferentes prendas de vestir, para lograr este propósito se debe seguir una serie de procesos con el asesoramiento continuo por parte del docente tanto en clases y con el reforzamiento y apoyo de un aula virtual adecuado.

Como parte del sistema de aprendizaje es necesario apoyarse de un diseño instruccional, por lo que el elegido para este trabajo fue el ASSURE, el mismo que cumple parámetros que se acoplan de manera eficaz en el objetivo de esta propuesta, y de esta manera generar un aprendizaje eficaz y motivacional con las estudiantes y la implementación de recursos digitales a la enseñanza tradicional del alumno y lograr generar un aprendizaje permanente.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Formulación del problema

El diseño de un aula virtual para la educación tecnológica se relaciona directamente con la necesidad de adaptar la enseñanza a los desafíos actuales, como el aumento de la competitividad laboral y las demandas del mercado, que exigen una formación de tercer nivel. Este tipo de entorno educativo ofrece una solución flexible para las personas con ritmos de vida acelerados, permitiéndoles continuar sus estudios mientras equilibran el trabajo, la familia y otras responsabilidades. Al proporcionar acceso a una modalidad presencial con el apoyo de alternativas digitales como el aula virtual, se contribuye a reducir las tasas de deserción, como la identificada en el estudio de la Universidad Central del Ecuador, al ofrecer una alternativa accesible y compatible con las exigencias de la vida moderna. (Passailaigue, 2014).

Para combatir la deserción estudiantil, los centros educativos han adoptado tecnologías y estrategias metodológicas en línea, fomentando una pedagogía activa en una ciudadanía digital en crecimiento. La era digital, con redes sociales, comunicación asincrónica, TIC y entornos virtuales de aprendizaje, ha transformado los procesos educativos tradicionales, desafiando las barreras de tiempo y espacio. Según Cantón (2018), la innovación en educación es esencial para adaptarse a los cambios sociales impulsados por la comunicación mediática y los nuevos estilos de vida. Instituciones, docentes y estudiantes deben integrar dispositivos, entornos virtuales y metodologías activas que promuevan una educación integral. Sin embargo, la constante evolución tecnológica genera incertidumbre y dificulta la consolidación de estas innovaciones en el ámbito educativo.

En este mundo de vanguardia digital, el aprendizaje en el diseño de modas y sus asignaturas de índole productivo (patronaje, confección, escalado) se encuentra en permanente crisis metodológica, Forner (2015) sostiene que dada la complejidad de los procesos que conlleva la conjugación del diseño con la intensa competitividad global, resulta que hablar de métodos de enseñanza y aprendizaje en el área de diseño de modas parece idealista; ya que el entorno educativo en esta área implica la adquisición de destrezas y competencias de los estudiantes dentro del abanico de posibilidades de aprendizaje, es por ello que el autor considera

dar un salto del campo de los métodos tradicionales y estandarizados al de las estrategias y el desarrollo del pensamiento crítico. Esta evolución del enfoque del diseño en general y enlazándolo con la parte productiva del diseño de modas, obedece a la concordancia con las demandas de innovación procedimentales y metodológicas que requiere la pedagogía de la disciplina proyectual, para dejar de formar discentes operativos en el oficio y establecer equilibrio académico entre su desarrollo profesional concatenando la teoría, la investigación y la práctica en el diseño para formular posibles nuevas técnicas de pedagogía activa en los estudios de grado.

El desafío en la enseñanza y práctica del diseño y la producción textil radica en integrar nuevas tecnologías mediante entornos de aprendizaje virtual, equilibrando la automatización digital con la construcción de conocimientos técnicos que aseguren la inserción profesional. El presente estudio propone el diseño de un aula virtual para la asignatura de Escalado en la carrera de Diseño de Modas del IST Yavirac, basado en el modelo instruccional ASSURE, como una alternativa al enfoque tradicional. Esto busca fomentar un aprendizaje más significativo, abordando las problemáticas evidenciadas durante la pandemia en la interacción entre docentes y estudiantes en el uso de aulas virtuales.

1.2 Objetivos del proyecto de investigación

1.2.1 Objetivo general

Diseñar una propuesta de aula virtual para la asignatura de Escalado de la Carrera de Diseño de Modas del IST Yavirac.

1.2.2 Objetivos específicos

- Diagnosticar la situación actual concerniente a los procesos de aprendizaje de la asignatura de escalado tanto en entornos virtuales como presenciales que evidencian las estudiantes de tercer semestre de la carrera de diseño de modas, del Instituto Superior Tecnológico de Turismo y Patrimonio Yavirac, en la ciudad de Quito, para el período lectivo 2023-2.
- Caracterizar las estrategias didácticas que emplean los docentes al impartir la asignatura de escalado, con las estudiantes de tercer semestre de la carrera de diseño de modas, del

Instituto Superior Tecnológico de Turismo y Patrimonio Yavirac, en la ciudad de Quito, para el período lectivo 2023-2.

- Diseñar un aula virtual que cuente con los componentes de una propuesta pedagógica para fortalecer los procesos de aprendizaje necesarios para facilitar una formación autónoma, mediante el enfoque del diseño instruccional ASSURE, dirigido a los estudiantes de tercer semestre de la carrera de diseño de modas, del Instituto Superior Tecnológico de Turismo y Patrimonio Yavirac, en la ciudad de Quito, para el período lectivo 2023-2.

1.3 Justificación de la investigación

Las tecnologías de la información y la comunicación han transformado la educación, favoreciendo el aprendizaje virtual en disciplinas como el diseño de modas y la producción textil. Esto exige que los docentes desarrollen competencias para adaptarse a escenarios pedagógicos en constante cambio, integrando mediación tecnológica y trabajo colaborativo para fomentar aprendizajes autónomos y experienciales. En este contexto, los talleres prácticos evolucionan hacia comunidades de aprendizaje horizontales, donde entornos tecnológicos conectan a diversos agentes que validan saberes heterogéneos y enriquecen el aprendizaje del diseño contemporáneo (Genís y Marimon, 2018).

Se investiga el aprendizaje del diseño de modas en el desarrollo de sus asignaturas de índole práctico centralmente en la industria textil, dentro del contexto de la educación superior ecuatoriana, porque a partir de las primeras propuestas de rediseño curricular de la carrera, en el año 2018, se ratifica que las escuelas de arte y diseño continúan enseñando con metodologías proyectuales que no se alinean con las prácticas pedagógicas actuales, manteniendo un enfoque dependiente del diseño de modas tradicional. A este contexto se suma el desconocimiento de la realidad profesional y contextual, lo que coincide en la insuficiente especialización de los educandos, cuya fundamentación educativa se centra en cumplir con requisitos de la representación visual y física de sus productos.

Frente a este dilema es importante plantear el tema de estudio al entorno educativo y frente al aprendizaje tradicional del diseño de modas y generar una propuesta pedagógica orientada al cambio del modelo actual, que permitan ampliar el campo de aprendizajes significativos. La transformación digital y la educación remota debido a la emergencia

sanitaria modificaron los valores de la educación convencional con modelos de aprendizaje activos que permitan el desarrollo de la capacidad de investigación, autonomía y el pensamiento crítico en el estudiante para que pueda integrarse al mundo real. Este proyecto pretende dinamizar la participación y empoderamiento del proceso que conlleva el escalado de prendas básicas de vestir en entornos de aprendizajes colaborativos, basado en proyectos y gamificación.

La visión del Instituto Superior Tecnológico de Turismo y Patrimonio Yavirac está comprometida con el fortalecimiento del saber hacer como principio de la formación superior técnica y tecnológica, por lo que la innovación educativa forma parte de sus aristas en la construcción de una educación integral para todos sus estudiantes. Estas premisas determinan el desarrollo de la investigación en cuanto a la apertura por parte de las autoridades de la Institución y el oportuno diagnóstico de la situación actual de los procesos de aprendizaje de la asignatura de escalado y la caracterización de las estrategias didácticas que aplican los docentes para la enseñanza con los estudiantes de tercer semestre de la carrera de diseño de modas. La función docente dentro de la Institución permitirá establecer criterios para identificar las falencias presentadas dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje y direccionar la investigación.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

Es importante analizar investigaciones previas que sirven como un pilar teórico esencial para este proyecto, especialmente en su conexión con el tema de estudio. La incorporación de distintas perspectivas, opiniones y métodos de otros autores como referencia inicial, facilitará la guía de futuras investigaciones en el ámbito de la pedagogía del diseño de moda, con un enfoque particular en el escalado. Dentro del amplio espectro de estudios enfocados en el proceso de aprendizaje en diseño de moda y la implementación del modelo de diseño instruccional ASSURE como estrategia de pedagogía activa, es posible destacar algunas investigaciones relevantes.

De acuerdo con la investigación especializada de Castaño (2020) titulada "Análisis documental sobre pedagogía del diseño", el objetivo principal se centró en recopilar información sobre los estudios realizados acerca de la pedagogía del diseño, con el propósito de explorar investigaciones previas de diversos autores, sus definiciones, características y propuestas en este campo. A través de la aplicación de un enfoque cualitativo con un nivel descriptivo, y basándose en la revisión selectiva de documentos, utilizando cuadros de análisis y fichas bibliográficas, se llegó a la conclusión de que resulta esencial abordar aspectos relacionados con la pedagogía del diseño.

La pedagogía del diseño no solo define los métodos de enseñanza del diseño, sino que también influye en cómo se fomenta el pensamiento crítico y creativo, teniendo en cuenta los contextos culturales y sociales relevantes. Esta pedagogía va más allá de impartir habilidades técnicas, promoviendo en los estudiantes la reflexión sobre sus prácticas de diseño dentro de un marco más amplio, permitiéndoles comprender cómo las decisiones de diseño se ven influenciadas por su entorno. En su trabajo, Fernández (2018) destaca la importancia de integrar el pensamiento cognitivo con la práctica del diseño, enfocándose en desarrollar habilidades que permitan a los estudiantes cuestionar, analizar y contextualizar sus proyectos, lo que lleva a una enseñanza del diseño más significativa y reflexiva.

Es importante destacar que, hasta el momento, los procesos de diseño no han recibido la atención necesaria en el ámbito académico como una parte esencial de la pedagogía del diseño,

ya que a menudo se presentan como modelos teóricos y conceptuales sin una adecuada conexión con la práctica pedagógica aplicada. Además, este trabajo señala cómo la valoración del rol del docente de diseño está intrínsecamente relacionada con la perspectiva local del proceso de diseño, el modelo pedagógico de la institución y las estrategias pedagógicas implementadas.

Ponce et al. (2021) destacan en su investigación que, debido a la pandemia, surgieron nuevas necesidades educativas que llevaron al diseño de un curso basado en el modelo instruccional ASSURE, enfocado en el aprendizaje autónomo en entornos virtuales. Resaltan que este modelo permite planificar detalladamente el proceso de enseñanza, mejorando el rendimiento académico y la satisfacción estudiantil cuando se considera el entorno virtual y el apoyo de tutorías. Por su parte, de la Torre y Sosa (2018) evaluaron la pertinencia del modelo ASSURE en la educación a distancia, realizando una investigación sobre las condiciones tecnológicas disponibles y el nivel de conocimiento en TIC de los docentes, lo que les permitió confirmar la aplicabilidad del modelo en la creación de cursos en línea y su impacto en la educación virtual.

Por último, es relevante mencionar que en la investigación llevada a cabo por Roca (2018) titulada "Evaluación de riesgos en el diseño de la plataforma e-learning para institutos superiores técnicos y tecnológicos", se abordan los factores de riesgo que influyen en la implementación de una plataforma virtual como medio para ofrecer programas académicos de educación superior. En su estudio, se procedió a identificar los procesos óptimos a través de la evaluación de las personas responsables de la operatividad de la plataforma. En este contexto de investigación y desarrollo de un entorno virtual de aprendizaje, se adoptó el modelo ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación) como marco de referencia. Este modelo enfatiza la interconexión y la interdependencia de todas las etapas del proceso, lo que resulta fundamental en la evaluación de riesgos en la creación de una plataforma de aprendizaje en línea.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 Escalado

La asignatura de escalado en el contexto del diseño de moda se enfoca en enseñar a los estudiantes a transformar un diseño de prenda de vestir, creado en una talla base, a otras tallas de manera precisa y proporcional. El escalado implica ajustar las medidas y proporciones de

un patrón de costura para que el diseño mantenga su forma y funcionalidad en diferentes tamaños. Este proceso es fundamental para la producción industrial de ropa, ya que permite crear una variedad de tallas sin perder la integridad del diseño original. Los estudiantes aprenden técnicas y herramientas específicas para realizar estos ajustes y garantizar que la prenda se ajuste correctamente a diferentes tipos de cuerpos.

Proceso de escalado de prendas de vestir

El proceso de escalado de prendas de vestir implica adaptar un diseño original, generalmente hecho para una talla base, a diferentes tamaños. Este proceso es esencial para la producción de ropa en diversas tallas sin perder la coherencia del diseño original. A continuación, se describen las etapas clave del proceso de escalado:

1. **Selección de la talla base:** El proceso comienza con una talla base o estándar, que sirve como referencia para la creación del patrón original. Esta talla base puede variar según el sistema de tallas utilizado (por ejemplo, XS, S, M, L, XL, etc.).
2. **Análisis del patrón original:** Se toma el patrón de la prenda en la talla base y se analiza para entender las proporciones y dimensiones clave. Esto incluye detalles como el largo, el ancho, las curvaturas y las medidas de ajuste específicas del diseño.
3. **Determinación de las fórmulas de escalado:** Para ajustar el patrón a otras tallas, se utilizan fórmulas de escalado que varían según el tipo de prenda. Estas fórmulas calculan cómo deben modificarse las dimensiones de la prenda (por ejemplo, añadir o restar centímetros en la parte de la cintura, busto, largo de la pierna, etc.) para crear nuevas tallas. Existen métodos de escalados graduales (como el de aumentos por porcentajes) o específicos, que se basan en medidas estándar de tallas.
4. **Ajustes de medidas:** Se ajustan las proporciones de las partes del patrón (como el largo de las mangas, el ancho de los hombros o el contorno de la cadera) de acuerdo con las fórmulas o métodos establecidos. Estos ajustes deben ser precisos para que la prenda mantenga su forma, comodidad y funcionalidad en diferentes tallas.
5. **Rediseño de detalles específicos:** Algunos detalles de la prenda, como el ajuste en áreas específicas (cuello, cintura, mangas), pueden necesitar modificaciones para cada

talla. Esto es crucial para garantizar que la prenda mantenga su estilo y ajuste adecuado en cada tamaño.

6. **Pruebas y ajustes:** Una vez que el patrón escalado se ha creado, se realiza una prueba de la prenda en un prototipo para asegurarse de que el escalado funciona correctamente y que la prenda se ajusta bien a diferentes tallas. Si es necesario, se hacen ajustes en el patrón.
7. **Digitalización y fabricación:** Finalmente, los patrones escalados se digitalizan (si no se hicieron previamente) y se preparan para la producción. Esto puede implicar la creación de plantillas para la fabricación en masa, ya sea en formatos de papel o mediante software de diseño asistido por computadora (CAD).

El proceso de escalado de prendas es esencial para garantizar que las prendas mantengan su estilo y funcionalidad en todas las tallas y sean aptas para la producción en serie.

2.2.2 Aprendizaje en diseño

Aprendizaje en Diseño: de lo teórico a lo práctico

A lo largo de su historia, el aprendizaje en el campo del diseño ha involucrado una continua interacción entre desafíos y oportunidades, que han influido en la evolución de las instituciones académicas relacionadas con el diseño, en sus enfoques educativos, y en la complejidad de las prácticas pedagógicas en este ámbito. Comprender cómo ha evolucionado el aprendizaje del diseño implica un análisis complejo que se centra en la cronología y los aspectos pedagógicos de esta disciplina en el contexto de la educación formativa. Al respecto, Génis y Marimon (2018) sostienen que:

El aprendizaje del diseño ha implicado también, desde el pasado hasta la actualidad, habitar espacios pedagógicos en cambio constante, en los que didácticas experimentales y nuevos laboratorios han convivido con prácticas educativas procedentes de los gremios artesanales casi hasta la actualidad (p. 7).

Esto implica que hay que pensar la pedagogía del diseño como el lugar de diálogo de los saberes, de encuentro y desencuentro de discursos desde la academia y la práctica laboral y sobre todo de las tendencias prospectivas de movilización de los aprendizajes en función de

potencializar conocimientos cada vez más heterogéneos y de carácter interdisciplinario. Bajo la misma óptica, es necesario comprender la enseñar a analizar cuadros de tallas y obtener la proporción de graduación y a interpretar estas proporciones dentro de un patrón para la obtención de un nido en una prenda escalada, representa una tarea compleja enfocada en que el profesionalista adquiera competencias de un alto grado de especificidad con la intervención de estrategias y recursos de aprendizaje que permitan una evaluación auténtica. Abordar la didáctica del diseño, patronaje y escala, desde esta pregunta, le permite al docente comprender la articulación entre los dispositivos didácticos del saber práctico proyectual. Además, como lo menciona Mallart, citado por Lozada (2020):

La didáctica tiene en sí, tres enfoques que indudablemente forman parte de la práctica del diseño: artística, tecnológica y científica y que juntos pueden dar lugar al “hacer saber” que comprende la enseñanza, instrucción, comunicación y llevar a cabo el aprendizaje (p.198).

En el taller de moda, se puede observar la presencia de dos enfoques metodológicos que coexisten. En primer lugar, se encuentra la metodología centrada en el aprendizaje de los procedimientos y técnicas necesarios para guiar la concreción de un diseño, así como la graduación de tallas para el mismo. En segundo lugar, se aborda la sistematización de cómo los estudiantes se desenvuelven en el espacio de aprendizaje, es decir, la modalidad de trabajo en el taller que facilita la asimilación práctica de los conocimientos. En relación a esta doble participación de la metodología en el taller de diseño, Mazzeo (2015) argumenta que:

Se entiende al taller de diseño como el lugar en el que los estudiantes incorporan el habitus de la disciplina y se concibe al diseño de modas como disciplina proyectual; la idea de que el diseñar implica un proceso que puede ser explicitado necesita ser desarrollada en la práctica en taller a fin de posibilitar su internalización por parte de los estudiantes. Tenemos así dos formas en las que se manifiesta la metodología, por un lado, como contenido a enseñar en las prácticas propuestas, por el otro como modalidad de trabajo en el taller. (p. 282).

En el taller de moda, la coexistencia de dos enfoques metodológicos distintos es fundamental para el proceso de aprendizaje. Por un lado, se enfoca en enseñar procedimientos y técnicas esenciales para el desarrollo y la graduación de tallas de un diseño. Por otro lado, se pone énfasis en la sistematización del modo en que los estudiantes interactúan y aprenden en este espacio práctico.

Por otro lado, Mazzeo (2015) menciona que el taller de diseño de moda es un espacio multifacético en el que los estudiantes no solo aprenden los “hábitos” propios de la disciplina, sino que también se sumergen en entender el diseño como una actividad proyectiva. La importancia de esta doble perspectiva radica en su capacidad de combinar el aprendizaje teórico con la práctica concreta, creando así un entorno propicio para la adquisición efectiva de conocimientos y habilidades por parte de los estudiantes. En este contexto, parte del método se centra en transmitir contenidos específicos a través de prácticas del mundo real y la otra parte se centra en proporcionar estructura durante el taller. Esta forma de trabajo facilita la absorción de los conocimientos adquiridos, permitiendo al estudiante incorporarlos de forma orgánica a su proceso creativo. Este enfoque integral es necesario para desarrollar una comprensión y aplicación completas del diseño de moda. Al combinar teoría y práctica, los estudiantes no solo desarrollan habilidades técnicas, sino que también aprenden a pensar de manera crítica y creativa dentro del contexto de su disciplina. Además, este enfoque los prepara para enfrentar los desafíos del mundo profesional proporcionándoles una comprensión profunda y práctica de los fundamentos del diseño de moda.

2.2.3 Diseño Instruccional ASSURE

El término Diseño Instruccional (DI) desempeña un papel fundamental en el campo educativo, ya que se refiere a un enfoque sistemático que implica llevar a cabo un análisis, diseño, desarrollo, evaluación y gestión eficiente del proceso de enseñanza (López & D'Silva, 2020). Este enfoque se apoya en el conocimiento y la experiencia en el aprendizaje, así como en las teorías pedagógicas. Según Simonson et al. (2003), la educación puede ser una herramienta esencial para abordar las necesidades individuales de los estudiantes, teniendo en consideración sus características personales, historiales académicos y preferencias de aprendizaje. Para lograr este objetivo, se hace necesario proporcionar una instrucción especializada que se base en la efectiva aplicación del Diseño Instruccional.

De acuerdo con Losada & Peña (2022), el Diseño Instruccional (DI) tiene una naturaleza pragmática y orientada a la prescripción. Comienza con un proceso de evaluación de las necesidades que se centra en lo que los estudiantes deben aprender y se esfuerza por producir resultados óptimos que satisfagan las necesidades específicas en contextos particulares. Este enfoque es de gran relevancia en el ámbito de la educación contemporánea, y su comprensión es de vital importancia para entender cómo se adapta a las diversas necesidades de los

estudiantes.

De acuerdo con Dick, Carey y Carey (como se citó en Eunjung y Reeves, 2010), se plantea de manera general que el empleo de un Diseño de Sistemas Instruccionales (ISD) representa un proceso destinado a determinar qué se debe enseñar y cómo hacerlo. Este enfoque tiene un carácter pragmático, ya que suele iniciar con una evaluación de las necesidades que se enfoca en lo que los estudiantes requieren aprender. Además, posee un carácter prescriptivo, dado que su objetivo es generar resultados óptimos que satisfagan necesidades específicas en contextos particulares.

El Modelo de Diseño Instruccionales ASSURE se caracteriza por ser un enfoque ecléctico que incorpora elementos del conductismo, cognitivismo y constructivismo. Este modelo fue desarrollado a finales de la década de 1990 por Heinich, Molenda, Russell y Smaldino (2005). El acrónimo ASSURE proviene de los seis pasos que lo componen:

- (A) Análisis de las características y necesidades de los estudiantes.
- (S) Establecimiento de objetivos de aprendizaje.
- (S) Selección de métodos, medios y materiales didácticos apropiados.
- (U) Utilización de los medios y materiales en el proceso de enseñanza.
- (R) Requerimiento de la participación activa de los estudiantes.
- (E) Evaluación y revisión constante del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Este enfoque se concentra en asegurar que el diseño instruccional se adecúe a las necesidades específicas de los estudiantes, promoviendo así un proceso de aprendizaje efectivo. Este Modelo de Diseño Instruccionales ASSURE, puede ser adaptado de manera eficiente para la enseñanza de temas específicos, como el escalado en el diseño de prendas de vestir. La adaptación de este enfoque a un campo de estudio particular permite abordar las necesidades y desafíos específicos de ese dominio, garantizando una enseñanza que sea relevante y efectiva para los estudiantes que se especializan en ese ámbito.

La adecuada adaptación de un diseño instruccional desempeña un papel fundamental al facilitar tanto a los estudiantes como a los docentes la realización de actividades en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Esto a su vez estimula la participación activa de los estudiantes y

su compromiso durante todo el proceso. En consecuencia, el material instruccional utilizado se convierte en un componente esencial para garantizar la calidad de la experiencia de aprendizaje (Heinich et al., 2005).

En el contexto de la enseñanza y el aprendizaje del escalado en el diseño de prendas de vestir, la correcta aplicación de este enfoque instruccional puede desempeñar un papel clave. Para lograr el éxito en el uso del material de instrucción, es crucial seleccionar las herramientas y tecnologías apropiadas, ya que representan los medios que contribuyen al logro de los objetivos educativos establecidos. La elección de los medios tecnológicos adecuados es especialmente relevante para asegurar la efectividad del proceso de enseñanza y aprendizaje en esta área específica del diseño de moda.

Es fundamental destacar que las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) desempeñan un papel esencial en este enfoque educativo. Según lo explicado por Juca, et al. (2020), el rápido y amplio desarrollo de las TIC en los últimos años ha presentado un desafío significativo para la educación, en particular en el ámbito de la educación superior. Estas tecnologías han introducido nuevos entornos y modelos de impartición del conocimiento, como el blended learning, que combina el aprendizaje presencial con el aprendizaje en línea. Se presenta como una alternativa para la formación en la educación superior, ya que optimiza los recursos y la flexibilidad en cuanto al tiempo disponible.

Para que esta propuesta resulte exitosa, Cueva, et al. (2020) afirman que es esencial aplicar los principios previamente mencionados. Esto implica que el aprendizaje debe operar en un entorno interconectado, y los estudiantes deben participar activamente en la construcción del conocimiento utilizando redes colectivas. Las TIC ofrecen una oportunidad significativa para potenciar el aprendizaje y fomentar la colaboración entre los estudiantes en este contexto de blended learning.

Además, Cueva, et al. (2020), señalan que para lograr una adecuada implementación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), es esencial tener una comprensión clara de los niveles de complejidad involucrados: estructural, funcional y operacional. El primer nivel se refiere a cómo y dónde se puede acceder a la información, así como a los recursos disponibles para acceder a ella. El segundo nivel se relaciona con la presentación del contenido, es decir, cómo se ofrece a los estudiantes. Por último, el tercer nivel aborda la interacción de los estudiantes con los medios y cómo esto influye en el proceso

de enseñanza y aprendizaje. Por lo tanto, es crucial que los docentes se capaciten en el uso y la integración efectiva de las TIC en el aula, como lo destacan Galán, et al. (2019), y Juanes, et al. (2020). En este proceso de implementación, no basta con enfocarse únicamente en la adquisición de conocimiento a través de recursos digitales, sino que también es fundamental que los estudiantes se apropien de estos recursos y los utilicen de manera efectiva en su proceso de aprendizaje.

Este enfoque instruccional, como el Modelo de Diseño Instruccional ASSURE, se adapta bien a la asignatura de escalado de prendas de vestir porque permite personalizar el aprendizaje a las necesidades de los estudiantes y los objetivos específicos de la materia. A través de la selección de recursos adecuados y actividades interactivas, como tutoriales y prácticas colaborativas, el modelo asegura que los estudiantes adquieran habilidades prácticas en el escalado de prendas. Además, facilita la evaluación continua para monitorear el progreso y garantizar la comprensión profunda de los conceptos clave en el diseño de moda. La incorporación de las TIC y la comprensión de los niveles de complejidad mencionados pueden enriquecer la experiencia educativa en este ámbito específico del diseño de moda.

Características y componentes del diseño instruccional ASSURE

El diseño instruccional ASSURE ofrece un marco sólido y sistemático para la creación de un aula virtual efectiva en la asignatura de escalado dentro de la carrera de Diseño de Modas en el IST Yavirac. Una de sus particularidades fundamentales es el análisis exhaustivo de las estrategias de enseñanza, lo que permite adaptar el proceso educativo al contenido y los objetivos de aprendizaje. (García & Herrera, 2022). Asimismo, la especificación clara de estos objetivos alinea el proceso educativo con los estándares de la carrera, asegurando una formación integral en aspectos cruciales como el escalado en el diseño de prendas de vestir.

La selección y adaptación de estrategias de enseñanza, la incorporación de tecnologías especializadas y la creación de actividades prácticas constituyen elementos clave del diseño instruccional ASSURE. La utilización de recursos instruccionales, como software de diseño asistido por computadora y materiales digitales interactivos, se presenta como un componente esencial para enriquecer la experiencia educativa y fomentar la participación activa de los estudiantes (Ponce, Acosta, & Buendía, 2021). La disponibilidad de tecnología, evaluada a través del componente de requisición tecnológica, asegura que los estudiantes cuenten con los

medios necesarios para llevar a cabo las actividades planificadas, creando así un entorno de aprendizaje efectivo.

La revisión y evaluación continua del proceso, junto con la implementación de evaluaciones formativas y sumativas, garantizan la adaptabilidad del diseño instruccional ASSURE (Zamora, Rodríguez, & Cabrera, 2019). Esto permite realizar ajustes a medida que se desarrolla el curso, asegurando que los estudiantes no solo adquieran conocimientos teóricos en escalado, sino que también desarrollen habilidades prácticas esenciales para el diseño de moda.

2.2.4 Entornos virtuales de aprendizaje

Los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) se han convertido en herramientas clave en la educación, especialmente en la carrera de Diseño de Modas en el IST Yavirac. Estos entornos permiten la interacción entre estudiantes y docentes, facilitando el acceso a recursos educativos en cualquier momento y lugar. Gracias a su flexibilidad, los estudiantes pueden explorar tutoriales, materiales y herramientas de diseño desde casa, promoviendo la autonomía en su aprendizaje. Además, los EVA fomentan la colaboración entre estudiantes a través de proyectos y discusiones en línea, lo que enriquece la experiencia educativa en disciplinas creativas como el diseño de modas.

Para que los EVA sean efectivos, es crucial que sean diseñados con interfaces intuitivas que faciliten la navegación y el acceso a información. Los docentes también deben recibir formación para integrar adecuadamente las herramientas tecnológicas del EVA en sus métodos de enseñanza. Esto garantiza una experiencia de aprendizaje fluida y enriquecedora, mejorando la enseñanza de conceptos clave como el escalado en el diseño de prendas de vestir y promoviendo la creatividad y colaboración entre los estudiantes.

2.2.3.1. Fases diagnósticas de implementación para el desarrollo de un aula virtual

La implementación de un aula virtual para el escalado en la carrera de Diseño de Modas en el IST Yavirac comienza con un diagnóstico inicial para garantizar su efectividad. En la primera fase, se realiza un análisis exhaustivo de las necesidades y características de los estudiantes, como sus habilidades tecnológicas, la familiaridad con plataformas virtuales y sus preferencias de aprendizaje. Este diagnóstico permite adaptar el aula virtual a las demandas

individuales de los estudiantes, facilitando una transición más fluida al entorno en línea.

La segunda fase se enfoca en la evaluación de los recursos tecnológicos y la infraestructura existente en la institución, considerando el acceso a dispositivos, la conectividad a Internet y el soporte técnico necesario. Identificar las limitaciones tecnológicas en esta fase permite planificar soluciones y asegurar que los estudiantes tengan acceso sin problemas al aula virtual. También se contempla la formación del personal docente para utilizar de manera efectiva las herramientas tecnológicas.

La tercera fase se dedica al análisis de los contenidos del curso y los objetivos de aprendizaje, adaptando los materiales didácticos para el entorno virtual. Este paso es clave para seleccionar y desarrollar recursos instruccionales adecuados para enseñar el escalado en el diseño de moda, estableciendo criterios de evaluación para medir el progreso de los estudiantes. Finalmente, en la cuarta fase, se diseñan estrategias de interacción y participación en línea, como actividades colaborativas y foros de discusión, para fomentar un aprendizaje dinámico y efectivo.

2.2.3.2. Planificación de aula virtual

La planificación de un aula virtual para la asignatura de escalado en la carrera de Diseño de Modas en el IST Yavirac requiere una cuidadosa consideración de diversos elementos para asegurar una experiencia de aprendizaje efectiva y enriquecedora. En la primera etapa de la planificación, es esencial establecer los objetivos de aprendizaje específicos que se desean lograr a lo largo del curso (Zambrano & Morales, 2021). Estos objetivos deben ser claros, medibles y alineados con los estándares educativos, garantizando así una formación integral en el escalado de prendas de vestir.

La segunda fase de la planificación se centra en la estructuración del contenido del curso. Se deben identificar los temas clave relacionados con el escalado en el diseño de moda y organizarlos de manera lógica y progresiva. La estructura del aula virtual debe facilitar la navegación de los estudiantes y garantizar que los conceptos se presenten de manera coherente y comprensible. Además, se deben seleccionar o desarrollar recursos multimedia y actividades interactivas que respalden la comprensión y aplicación práctica de los conceptos de escalado.

En la tercera fase, se aborda la selección y configuración de la plataforma virtual. La elección de una plataforma intuitiva y funcional es crucial para facilitar la interacción entre estudiantes y docentes. Además, se deben establecer pautas claras para la participación, las entregas de tareas y las discusiones en línea. Integrar herramientas colaborativas, como videoconferencias y foros de discusión, contribuirá a crear un entorno virtual dinámico y estimulante (Salvat, 2018).

La última fase de la planificación se centra en la evaluación y retroalimentación. Se deben diseñar estrategias de evaluación alineadas con los objetivos del curso, utilizando métodos variados que abarquen desde pruebas prácticas hasta proyectos de diseño. Además, se deben establecer mecanismos efectivos de retroalimentación para guiar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje (Martínez & Jiménez, 2020).

La planificación de un aula virtual integral implica, por lo tanto, una combinación equilibrada de objetivos claros, contenido estructurado, tecnología efectiva y evaluación significativa para proporcionar una experiencia educativa completa y adaptada a las necesidades de los estudiantes de Diseño de Modas.

2.2.3.3. Identificación de objetivos

La identificación de objetivos para el aula virtual de la asignatura de escalado en la carrera de Diseño de Modas en el IST Yavirac es un proceso crítico que orienta la dirección y el propósito del curso. En primer lugar, se busca establecer metas globales que reflejen la misión integral de la formación en escalado de prendas (De Luca, 2020). Estos objetivos generales podrían abordar el desarrollo de habilidades técnicas avanzadas, la comprensión profunda de los principios del escalado y la aplicación creativa de estos conocimientos en el diseño de moda contemporáneo.

Al desglosar estos objetivos generales, se pueden identificar metas específicas y medibles que guíen la enseñanza y la evaluación. Esto podría incluir objetivos como la capacidad de los estudiantes para interpretar y aplicar diferentes métodos de escalado, utilizar eficientemente herramientas de diseño asistido por computadora en el proceso y comunicar de manera efectiva las modificaciones en los patrones escalados. Estos objetivos específicos establecen un marco claro para evaluar el progreso y el éxito de los estudiantes (Gutiérrez & Peña, 2018).

Además, la identificación de objetivos debe considerar la alineación con las demandas y tendencias de la industria de la moda. Se pueden establecer objetivos que aborden competencias profesionales esenciales, como la capacidad de colaborar en equipos multidisciplinarios, mantenerse actualizado con las últimas tecnologías y tendencias en diseño, y demostrar habilidades de resolución de problemas en situaciones prácticas de diseño de moda (Humanante, Fernández, & Jiménez, 2019).

Finalmente, la flexibilidad en la identificación de objetivos es clave. El entorno educativo y la industria de la moda están en constante evolución. Los objetivos deben ser revisados y ajustados periódicamente para garantizar que sigan siendo relevantes y respondan a las necesidades cambiantes del campo y las expectativas de los estudiantes, permitiendo así un enfoque dinámico y adaptativo en la planificación de la educación virtual (López, 2020).

2.2.3.4. Preparación de materiales, diseño y programación de contenidos

La preparación de materiales, diseño y programación de contenidos para el aula virtual de la asignatura de escalado en la carrera de Diseño de Modas en el IST Yavirac implica un enfoque integral que garantice la efectividad y la coherencia en la entrega del contenido educativo.

En primer lugar, es esencial compilar y desarrollar materiales didácticos que aborden los conceptos fundamentales del escalado en el diseño de prendas. Esto puede incluir recursos como tutoriales, presentaciones interactivas, casos de estudio y ejercicios prácticos que respalden la comprensión teórica y práctica de los estudiantes (Barrera & Lugo, 2019).

El diseño de contenidos debe seguir una estructura lógica y progresiva que facilite el aprendizaje secuencial de los conceptos. La información debe presentarse de manera clara y accesible, aprovechando la flexibilidad del entorno virtual para incorporar elementos multimedia, como videos explicativos y animaciones, que enriquezcan la experiencia de aprendizaje (Sánchez, 2020). Además, se deben diseñar actividades prácticas y proyectos de diseño que permitan a los estudiantes aplicar de manera activa los conocimientos adquiridos.

La programación de contenidos implica establecer un calendario que distribuya los temas a lo largo del periodo académico de manera equitativa. Este calendario debe considerar el tiempo necesario para la asimilación de los conceptos, la participación en actividades y la

preparación de proyectos. La secuencia temporal también puede incluir momentos específicos para revisiones, retroalimentación y evaluaciones formativas que aseguren el seguimiento continuo del progreso de los estudiantes (Muñoz, 2022).

La inclusión de interactividad y participación activa es esencial en la programación de contenidos. La programación debe contemplar sesiones de discusión en línea, foros de preguntas y respuestas, así como actividades colaborativas que fomenten la interacción entre estudiantes y docentes. Esto contribuirá a crear un entorno virtual dinámico y estimulante (García & Rodríguez, 2021).

Finalmente, la evaluación continua de los materiales, diseño y programación de contenidos es fundamental. La retroalimentación de los estudiantes y la observación de la efectividad de los recursos permitirán realizar ajustes y mejoras a lo largo del curso, garantizando así una experiencia educativa adaptada y optimizada para la enseñanza del escalado en el diseño de moda.

2.2.3.5. Planificación de actividades para el aprendizaje

La planificación de actividades para el aprendizaje en el aula virtual de la asignatura de escalado en la carrera de Diseño de Modas en el IST Yavirac es un componente crucial para fomentar la participación activa de los estudiantes y garantizar un aprendizaje significativo.

En primer lugar, es esencial incorporar actividades que permitan a los estudiantes aplicar los conceptos teóricos aprendidos en la práctica. Esto podría incluir proyectos de diseño de prendas escaladas, donde los estudiantes utilicen software especializado y presenten sus creaciones de manera virtual (Zambrano & Morales, 2021).

La diversificación de las actividades también juega un papel importante en la planificación. Incorporar ejercicios prácticos, estudios de caso y desafíos creativos asegura que los estudiantes aborden el escalado desde múltiples perspectivas, desarrollando habilidades variadas y una comprensión holística del tema. Las actividades pueden incluir, por ejemplo, la adaptación de patrones de prendas existentes o la resolución de problemas específicos relacionados con el escalado en la moda (Sánchez, 2020).

La interacción entre estudiantes y docentes es fundamental en el diseño de actividades,

incorporar discusiones en línea, sesiones de preguntas y respuestas, y foros de colaboración promueve la participación activa y facilita el intercambio de ideas entre los miembros de la clase virtual. Además, la retroalimentación regular de los docentes en respuesta a las actividades de los estudiantes contribuye al desarrollo continuo de sus habilidades y conocimientos en escalado (García & Rodríguez, 2021).

La planificación de actividades también debe contemplar la flexibilidad y adaptabilidad. La inclusión de actividades opcionales o proyectos alternativos permite a los estudiantes abordar el contenido de manera más personalizada y explorar áreas específicas de interés. (De Luca, 2020). Además, la incorporación de herramientas de evaluación formativa durante y después de las actividades garantiza que los docentes puedan monitorear el progreso de los estudiantes y ajustar la enseñanza según sea necesario.

La planificación debe incluir momentos dedicados a la reflexión sobre las actividades y a la revisión de los resultados. Este enfoque proporciona a los estudiantes la oportunidad de evaluar su propio aprendizaje, identificar áreas de mejora y establecer metas futuras. En conjunto, la planificación de actividades para el aprendizaje en el aula virtual contribuye a un entorno educativo dinámico y enriquecedor para la enseñanza del escalado en el diseño de moda.

2.2.3.6. Resolución de dudas y actividades de consolidación

La resolución de dudas y actividades de consolidación desempeña un papel crucial en la efectividad del aprendizaje en el aula virtual de la asignatura de escalado en la carrera de Diseño de Modas en el IST Yavirac.

Se deben establecer canales de comunicación claros y accesibles para que los estudiantes planteen preguntas y dudas. La incorporación de foros de discusión, sesiones de preguntas y respuestas en tiempo real, y la disponibilidad de correos electrónicos o mensajería directa con los docentes son herramientas esenciales para fomentar la interactividad y resolver dudas de manera oportuna (Gutiérrez & Peña, 2018).

La adaptabilidad en la resolución de dudas es igualmente importante. Los docentes deben estar preparados para abordar una variedad de preguntas, desde consultas específicas sobre el contenido del curso hasta la orientación sobre la aplicación práctica de los conceptos de escalado en el diseño de moda. La atención personalizada y la retroalimentación

constructiva contribuyen a fortalecer la conexión entre estudiantes y docentes en el entorno virtual (González, 2019).

Las actividades de consolidación deben diseñarse para reforzar y aplicar los conocimientos adquiridos. Esto podría incluir ejercicios prácticos adicionales, estudios de caso más complejos, o proyectos de diseño más avanzados que desafíen a los estudiantes a aplicar sus habilidades de escalado en contextos más complejos y realistas.

Estas actividades no solo consolidan el aprendizaje, sino que también fomentan la autonomía y la creatividad de los estudiantes (Vargas, 2021).

Además, se puede incorporar la colaboración entre estudiantes en la resolución de dudas y actividades de consolidación. La creación de espacios virtuales donde los estudiantes puedan discutir, compartir ideas y colaborar en la resolución de problemas fortalece el sentido de comunidad y proporciona oportunidades valiosas para el aprendizaje entre pares.

En el ámbito virtual, la resolución de dudas y las actividades de consolidación deben integrarse de manera estratégica en la planificación del curso. Una forma efectiva de abordar las dudas de los estudiantes es a través de la creación de una sección de preguntas frecuentes (FAQ) donde se aborden consultas comunes.

Esto no solo facilita a los estudiantes acceder a respuestas inmediatas, sino que también permite a los docentes identificar temas que podrían necesitar una mayor clarificación o desarrollo en futuras sesiones. Además, la grabación de sesiones de preguntas y respuestas en video puede proporcionar un recurso valioso que los estudiantes pueden revisar en cualquier momento (Zambrano & Morales, 2021).

Las actividades de consolidación no solo deben centrarse en reforzar conceptos, sino también en promover la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos. La integración de proyectos prácticos, como la adaptación de patrones de prendas de vestir o la creación de prototipos digitales, permite a los estudiantes poner en práctica sus habilidades y experimentar con el escalado de manera más creativa (García & Herrera, 2022). La retroalimentación detallada de los docentes durante estas actividades es esencial para orientar a los estudiantes y ayudarles a perfeccionar sus habilidades.

Es fundamental también fomentar la interacción entre estudiantes durante la resolución de dudas y las actividades de consolidación. Crear espacios virtuales, como grupos de

discusión, donde los estudiantes pueden colaborar, intercambiar ideas y compartir soluciones refuerza la construcción colectiva del conocimiento. Esta dinámica promueve un ambiente colaborativo que refleja la naturaleza interdisciplinaria del diseño de moda, donde la diversidad de perspectivas enriquece la experiencia de aprendizaje.

Por último, la evaluación constante de la efectividad de la resolución de dudas y las actividades de consolidación es esencial. Los docentes pueden recopilar retroalimentación a través de encuestas, análisis del rendimiento de los estudiantes y observaciones de la participación en las actividades. Este proceso de evaluación continua permite realizar ajustes y mejoras iterativas, garantizando así la adaptabilidad y la mejora continua en el diseño de las actividades y la resolución de dudas en el entorno virtual de aprendizaje (Cocunubo, Parra, & Otálora, 2018).

2.2.3.7. Planificación de la evaluación

La planificación de la evaluación en el aula virtual de la asignatura de escalado en la carrera de Diseño de Modas en el IST Yavirac es un componente esencial para medir el progreso de los estudiantes, garantizar la adquisición de habilidades y conocimientos, y proporcionar retroalimentación significativa.

En primer lugar, se debe establecer un conjunto claro de criterios de evaluación que reflejen los objetivos del curso y las competencias deseadas. Estos criterios deben ser comunicados de manera transparente a los estudiantes al inicio del curso para que comprendan las expectativas y los estándares de evaluación (Salvat, 2018).

La diversificación de los métodos de evaluación es clave en la planificación. Además de las evaluaciones tradicionales, como exámenes y trabajos escritos, se deben incorporar evaluaciones prácticas que reflejen las habilidades específicas requeridas en el diseño de modas (Sánchez, 2020). Proyectos de escalados prácticos, presentaciones virtuales y la creación de prototipos digitales pueden ser métodos efectivos para evaluar la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos.

La distribución equitativa de las evaluaciones a lo largo del curso contribuye a un enfoque continuo y sostenible en la evaluación del aprendizaje. Establecer evaluaciones formativas a lo largo del periodo académico proporciona oportunidades regulares para que los estudiantes reciban retroalimentación y ajusten su enfoque de estudio. Además, la inclusión

de evaluaciones sumativas al final del curso permite una evaluación integral del rendimiento de los estudiantes (Zambrano & Morales, 2021).

La retroalimentación efectiva es un componente crucial de la planificación de la evaluación. Los docentes deben proporcionar comentarios constructivos y detallados que no solo destaquen los aspectos a mejorar, sino que también reconozcan los logros y fortalezas de los estudiantes. La retroalimentación puede entregarse de diversas formas, como comentarios escritos, sesiones individuales en línea o comentarios grabados en video, según la naturaleza de la evaluación.

Finalmente, la reflexión y revisión constante de los métodos de evaluación son fundamentales. Los docentes deben analizar la efectividad de las evaluaciones en relación con los objetivos del curso y la retroalimentación de los estudiantes (Vargas, 2021). Este proceso iterativo permite ajustar y mejorar continuamente los métodos de evaluación, asegurando así una evaluación justa y alineada con los objetivos de aprendizaje en el contexto específico de la enseñanza del escalado en el diseño de moda.

2.2.3.8. Estrategias de integración metodológica

Las estrategias de integración metodológica en el aula virtual de la asignatura de escalado en la carrera de Diseño de Modas en el IST Yavirac son fundamentales para proporcionar un enfoque coherente y efectivo en el proceso de enseñanza y aprendizaje. En primer lugar, se puede adoptar un enfoque de aprendizaje basado en proyectos, donde los estudiantes trabajan en proyectos de escalados prácticos que reflejan situaciones reales de la industria de la moda (Blanco & Pirela, 2022). Esta estrategia no solo fomenta la aplicación práctica de los conocimientos, sino que también desarrolla habilidades colaborativas y creativas.

La integración de metodologías activas, como el aprendizaje basado en problemas, puede enriquecer la comprensión de los estudiantes sobre el escalado en el diseño de modas. Presentar a los estudiantes situaciones problemáticas del mundo real relacionadas con el escalado y guiarlos en la búsqueda de soluciones fomenta la investigación independiente y el pensamiento crítico (Gordón, 2019). Además, la resolución de problemas prácticos puede realizarse mediante la simulación de casos y escenarios virtuales que imitan desafíos reales en la industria.

El uso de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) puede potenciar la

integración metodológica al permitir la creación de entornos virtuales interactivos. La utilización de software de diseño asistido por computadora y herramientas de comunicación en línea facilita la práctica del escalado de manera virtual. La programación de sesiones de trabajo en línea, donde los estudiantes pueden colaborar en tiempo real utilizando estas herramientas, promueve la interacción y la construcción colectiva del conocimiento (Forni & Grande, 2020).

La combinación de métodos síncronos y asíncronos puede ser una estrategia efectiva para adaptarse a las necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes. Las sesiones en tiempo real, como videoconferencias o clases virtuales, ofrecen interacción directa y permiten a los estudiantes plantear preguntas en el momento (Carranza & Caldera, 2018). Por otro lado, las actividades asíncronas, como foros de discusión y recursos multimedia, proporcionan flexibilidad para el estudio independiente y la revisión del contenido.

La implementación de estrategias de evaluación formativa también contribuye a la integración metodológica al proporcionar información continua sobre el progreso de los estudiantes (Forni & Grande, 2020). La realización de evaluaciones periódicas y la retroalimentación regular permiten ajustar y adaptar la metodología según las necesidades identificadas, promoviendo así un enfoque más personalizado y centrado en el estudiante y la enseñanza del escalado en el diseño de modas.

2.2.3.9. Aprendizaje colaborativo

El aprendizaje colaborativo emerge como una estrategia pedagógica esencial en el aula virtual de la asignatura de escalado en la carrera de Diseño de Modas en el IST Yavirac. En primer lugar, la colaboración entre estudiantes promueve el intercambio de perspectivas y experiencias, enriqueciendo el proceso de aprendizaje. Los estudiantes pueden aportar diferentes habilidades, conocimientos previos y enfoques creativos al abordar proyectos y actividades relacionadas con el escalado de prendas de vestir (Guilbauth & De Guilbauth, 2020).

La tecnología facilita la colaboración en entornos virtuales, permitiendo la interacción en tiempo real a través de herramientas como videoconferencias y plataformas de mensajería. Estos recursos posibilitan la creación de espacios virtuales donde los estudiantes pueden colaborar, discutir ideas y resolver problemas de manera conjunta, promoviendo así un sentido de comunidad y pertenencia en el curso (Vargas, 2021).

La asignatura puede incorporar proyectos de grupo que simulen situaciones de trabajo del mundo real en la industria de la moda. Los estudiantes pueden trabajar juntos en la adaptación de patrones, la creación de prototipos digitales o la resolución de desafíos prácticos de escalado. Este enfoque no solo refleja la naturaleza colaborativa de la industria de la moda, sino que también prepara a los estudiantes para trabajar eficientemente en equipos interdisciplinarios (Zamora, Rodríguez, & Cabrera, 2019).

La diversidad de habilidades y perspectivas en el aprendizaje colaborativo también contribuye a la construcción colectiva del conocimiento. Los estudiantes no solo aprenden de los docentes, sino también unos de otros. La discusión activa y la colaboración fomentan el pensamiento crítico y la aplicación práctica de los conceptos, lo que lleva a un aprendizaje más profundo y significativo.

La evaluación en el aprendizaje colaborativo puede incorporar la evaluación entre pares, donde los estudiantes participan en la revisión y retroalimentación de los trabajos de sus compañeros. Esta práctica no solo alinea la evaluación con la naturaleza colaborativa del aprendizaje, sino que también desarrolla habilidades de evaluación crítica y ofrece a los estudiantes una perspectiva adicional sobre su propio trabajo (Alcántar & Montes, 2018). En conjunto, el aprendizaje colaborativo en el entorno virtual fortalece la comunidad de aprendizaje y prepara a los estudiantes de Diseño de Modas para enfrentar desafíos reales en la industria de la moda.

La implementación del aprendizaje colaborativo en el ámbito virtual de la asignatura de escalado en la carrera de Diseño de Modas también destaca por su capacidad para desarrollar habilidades socioemocionales clave. La colaboración en entornos virtuales requiere la comunicación efectiva, el trabajo en equipo y la capacidad de resolver conflictos a distancia (Barrera & Lugo, 2019). Estas habilidades son fundamentales en el mundo profesional y preparan a los estudiantes para enfrentar desafíos interpersonales en sus futuras carreras en la industria de la moda.

La flexibilidad inherente al aprendizaje colaborativo en línea permite a los estudiantes adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje y ritmos individuales. Al trabajar en grupo, los estudiantes pueden aprovechar las fortalezas de sus compañeros para superar sus propias debilidades, creando así un ambiente de apoyo mutuo (Blanco & Pirela, 2022).

Este enfoque no solo facilita la comprensión del escalado, sino que también promueve una cultura de aprendizaje inclusiva y equitativa.

La integración de herramientas tecnológicas, como plataformas de colaboración en línea y documentos compartidos, mejora aún más la experiencia de aprendizaje colaborativo. Los estudiantes pueden colaborar de manera simultánea en documentos, compartir recursos y proporcionar retroalimentación en tiempo real, lo que agiliza el proceso de trabajo conjunto y refuerza la conexión virtual entre los participantes (Rojas & Esparza, 2020).

Además, el aprendizaje colaborativo fomenta la responsabilidad compartida en el proceso educativo. Los estudiantes asumen roles y responsabilidades dentro del grupo, lo que promueve un sentido de autodirección y compromiso. Esta autonomía fortalece la motivación intrínseca de los estudiantes y contribuye a un ambiente virtual donde la participación activa y la responsabilidad personal son valores fundamentales.

2.2.3.10. PEPEOLA (Preparación y Estudio Previo por Evaluación On Line Automática)

PEPEOLA (Preparación y Estudio Previo por Evaluación On Line Automática) es un modelo educativo que combina el estudio autónomo y la evaluación continua a través de plataformas digitales. Consiste en que los estudiantes acceden a materiales de estudio en línea, como lecturas y ejercicios, y luego realizan evaluaciones automáticas que proporcionan retroalimentación inmediata sobre su desempeño. Este sistema permite a los estudiantes avanzar a su propio ritmo, reforzando su comprensión antes de la evaluación final, y facilita la preparación eficaz al ajustar los contenidos a sus necesidades de aprendizaje. Se erige como un enfoque vanguardista en el panorama educativo virtual. Con una base sólida en la entrega de evaluaciones en línea automáticas, esta metodología se destaca por su capacidad para proporcionar retroalimentación inmediata, brindando a los estudiantes la oportunidad de identificar áreas de mejora y reforzar conceptos antes de avanzar en su aprendizaje.

La fusión de PEPEOLA con el modelo de aprendizaje combinado (blended learning) da como resultado una sinergia educativa digital única. Al combinar la enseñanza presencial y en línea, el blended learning ofrece flexibilidad y acceso a recursos digitales. PEPEOLA potencia este enfoque al proporcionar evaluaciones automáticas en línea, adaptándose al ritmo individual de cada estudiante (Reyes, 2022). Esta combinación equilibrada maximiza la

eficacia pedagógica al ofrecer interacción personalizada y autonomía de aprendizaje.

Una característica clave de PEPEOLA es su capacidad para individualizar el proceso de aprendizaje. Proporcionando evaluaciones automáticas y retroalimentación inmediata, esta metodología permite que cada estudiante progrese a su propio ritmo y se centre en áreas específicas que requieren atención (Torregrosa, 2018). La personalización del aprendizaje es esencial en la educación virtual, donde los estilos de aprendizaje y las necesidades individuales varían ampliamente.

La implementación exitosa de PEPEOLA se apoya en el uso efectivo de herramientas tecnológicas. Plataformas de evaluación en línea, sistemas de gestión de aprendizaje (LMS) y otras herramientas digitales son componentes clave para facilitar la entrega y evaluación automáticas de pruebas. Estas tecnologías permiten una integración fluida de PEPEOLA en entornos virtuales, mejorando la accesibilidad y eficiencia del proceso de aprendizaje (Prieto, 2021).

PEPEOLA, al unirse al blended learning, no solo se ajusta a la naturaleza digital de la educación actual, sino que también ofrece beneficios concretos. Entre estos beneficios se incluyen una mayor participación estudiantil, retroalimentación inmediata que fomenta la autorregulación del aprendizaje y una mayor eficacia en la identificación y abordaje de lagunas en el conocimiento (Barrera & Lugo, 2019). PEPEOLA se erige como un modelo innovador que responde a los desafíos y oportunidades de la educación del siglo XXI, abriendo nuevas posibilidades para la enseñanza y el aprendizaje en entornos virtuales.

2.2.3.11. Blended Learning

El Blended Learning, o aprendizaje híbrido, es un enfoque educativo que combina la enseñanza presencial tradicional con el aprendizaje en línea. Este modelo permite a los estudiantes participar en actividades de aprendizaje tanto en el aula como a través de plataformas digitales, lo que ofrece mayor flexibilidad y personalización. El Blended Learning busca aprovechar lo mejor de ambos métodos, promoviendo la interacción cara a cara con los docentes y compañeros, mientras que las herramientas digitales enriquecen la experiencia con recursos multimedia, actividades interactivas y acceso a contenido adicional. En este enfoque, los estudiantes tienen la oportunidad de participar tanto en actividades presenciales como en actividades en línea, aprovechando lo mejor de ambos entornos educativos. Este modelo ha

ganado prominencia en la era digital, donde la tecnología desempeña un papel central en la educación (García & Rodríguez, 2021).

Una de las fortalezas clave del Blended Learning radica en su capacidad para adaptarse a diversos estilos de aprendizaje y necesidades individuales. Al integrar la enseñanza presencial con recursos digitales, se crea un ambiente de aprendizaje dinámico que permite a los estudiantes participar en actividades interactivas, acceder a recursos multimedia y recibir retroalimentación inmediata, todo mientras mantienen una conexión directa con sus instructores y compañeros de clase (Zambrano & Mendoza, 2018).

El Blended Learning también facilita la personalización del proceso educativo. Los estudiantes pueden avanzar a su propio ritmo, revisar materiales según sus necesidades y participar en actividades de aprendizaje autodirigido. Esto no solo fomenta la autonomía del estudiante, sino que también abre oportunidades para la diferenciación instruccional, permitiendo a los educadores adaptar su enfoque según las habilidades y niveles de comprensión de cada estudiante (Castro & Lara, 2018).

La flexibilidad del Blended Learning es especialmente valiosa en el contexto actual, donde las demandas de la vida cotidiana pueden variar significativamente. Al permitir que los estudiantes accedan a contenido en línea en cualquier momento y lugar, este enfoque elimina las barreras de tiempo y espacio, brindando una mayor accesibilidad a la educación y apoyando a aquellos que tienen responsabilidades adicionales, como el trabajo o la familia.

Además, el Blended Learning prepara a los estudiantes para el entorno laboral actual, donde la capacidad de utilizar herramientas digitales y colaborar en línea es cada vez más esencial. Al involucrar a los estudiantes en actividades en línea, proyectos colaborativos y el uso de tecnologías educativas, el Blended Learning contribuye a desarrollar habilidades digitales y competencias clave para el siglo XXI, preparando a los estudiantes para enfrentar los desafíos y aprovechar las oportunidades de un mundo cada vez más digitalizado.

El Blended Learning se destaca por su capacidad para ofrecer una experiencia educativa más rica y personalizada al integrar de manera efectiva las interacciones presenciales y virtuales. La combinación de actividades en el aula con recursos en línea permite a los estudiantes beneficiarse de la orientación directa de los profesores mientras aprovechan las ventajas de la tecnología para explorar conceptos de manera más profunda (Cocunubo, Parra, & Otálora, 2018). Este enfoque híbrido fomenta una mayor participación y compromiso, ya

que los estudiantes tienen la flexibilidad de aprender de acuerdo con sus estilos y ritmos individuales.

La implementación del Blended Learning impulsa la innovación pedagógica al ofrecer una variedad de métodos de enseñanza y evaluación. Desde lecciones interactivas en el aula hasta actividades prácticas en línea, los educadores pueden diversificar sus estrategias para abordar distintos estilos de aprendizaje y mantener la atención de los estudiantes (Ramírez & Peña, 2022). La tecnología se convierte así en una aliada estratégica para enriquecer la enseñanza y mejorar la comprensión de los conceptos por parte de los estudiantes.

La adaptabilidad del Blended Learning también facilita el acceso a recursos educativos globales y a expertos en el campo, ampliando así el alcance de la educación. Los estudiantes pueden beneficiarse de conferencias virtuales, colaborar con compañeros de diferentes ubicaciones geográficas y acceder a una amplia gama de materiales educativos en línea (Zambrano & Morales, 2021). Este enfoque rompe las barreras tradicionales de aprendizaje, ofreciendo una perspectiva global y preparando a los estudiantes para participar en una sociedad cada vez más conectada.

En el contexto del Blended Learning, la evaluación formativa y sumativa se entrelaza de manera fluida. Los educadores pueden utilizar herramientas en línea para realizar evaluaciones continuas y recibir retroalimentación en tiempo real sobre el progreso de los estudiantes (Rojas & Esparza, 2020). Esto no solo permite ajustes inmediatos en la enseñanza, sino que también brinda a los estudiantes la oportunidad de reflexionar y mejorar constantemente, promoviendo así un enfoque de aprendizaje continuo y autodirigido.

2.2.3.12. Rol del docente y estudiante en el modelo

En el modelo de Blended Learning, tanto el rol del docente como el del estudiante experimentan transformaciones significativas para adaptarse a la combinación de modalidades presenciales y virtuales. El docente actúa como un facilitador del aprendizaje, diseñando experiencias que integren efectivamente los componentes en línea y en el aula.

Se espera que el educador guíe a los estudiantes en la exploración activa de los recursos digitales, proporcione dirección y contexto para las actividades en línea, y cree un entorno en el aula que fomente la participación y la colaboración.

La responsabilidad del estudiante también evoluciona en el modelo Blended Learning. Los estudiantes asumen un papel más activo y autónomo en su proceso de aprendizaje al aprovechar los recursos en línea para revisar conceptos, realizar investigaciones independientes y participar en actividades interactivas (García, Aguaded, & Bartolomé, 2018). Se espera que gestionen su tiempo de manera efectiva, participen en discusiones en línea, colaboren con compañeros y demuestren un mayor nivel de autorregulación en su aprendizaje.

La colaboración entre docentes y estudiantes se convierte en un pilar fundamental del modelo Blended Learning. Los docentes deben fomentar la comunicación abierta y el intercambio de ideas tanto en el entorno presencial como en el virtual. La retroalimentación continua, ofrecida por el docente y entre pares, se convierte en un elemento crucial para el desarrollo del estudiante (Alcántar & Montes, 2018). Esta colaboración promueve un ambiente de aprendizaje enriquecedor donde la interacción constructiva impulsa el crecimiento académico y el desarrollo de habilidades clave.

El docente, además, desempeña un papel fundamental en la personalización del aprendizaje. Utiliza la información recopilada de evaluaciones en línea y observaciones en el aula para adaptar su enfoque de enseñanza y proporcionar intervenciones específicas según las necesidades individuales de los estudiantes. Esta atención personalizada permite que cada estudiante progrese a su propio ritmo y aborde áreas de dificultad de manera más efectiva.

El modelo Blended Learning busca transformar la relación tradicional entre docente y estudiante, promoviendo un enfoque más colaborativo y centrado en el estudiante. A medida que el docente se convierte en un guía del aprendizaje y el estudiante asume un papel más activo y autónomo, este modelo crea un entorno dinámico que prepara a los estudiantes para el aprendizaje a lo largo de toda la vida y el éxito en una sociedad digital.

En el modelo Blended Learning, el docente se convierte en un diseñador instruccional que selecciona cuidadosamente los recursos en línea y las actividades presenciales para crear experiencias de aprendizaje coherentes y efectivas.

El diseño de contenido digital y la estructuración de actividades en línea requieren habilidades para utilizar plataformas educativas y tecnologías de manera efectiva. Los docentes también desempeñan un papel crucial al establecer expectativas claras y guiar a los estudiantes sobre cómo maximizar las oportunidades de aprendizaje en ambos entornos (Castro & Lara, 2018).

Por otro lado, el estudiante, en el modelo Blended Learning, se convierte en un aprendiz autodirigido. La gestión efectiva del tiempo y la responsabilidad personal son habilidades esenciales que los estudiantes desarrollan al participar en actividades en línea y cumplir con los plazos establecidos. Además, la capacidad para navegar y utilizar plataformas en línea, participar en foros de discusión y colaborar virtualmente con compañeros son habilidades valiosas que los estudiantes adquieren en este modelo (Hrastinski, 2019).

La interacción en el modelo Blended Learning se amplía a través de la participación activa en foros en línea, discusiones virtuales y proyectos colaborativos. Docentes y estudiantes pueden utilizar herramientas de comunicación digital para mantenerse conectados más allá del aula física, facilitando la discusión continua, la retroalimentación y el apoyo mutuo. Este tipo de interacción enriquece la experiencia de aprendizaje al proporcionar perspectivas diversas y fomentar la comunidad educativa (Carranza & Caldera, 2018).

El monitoreo del progreso del estudiante se transforma en una tarea más dinámica en el Blended Learning. Los docentes utilizan datos recopilados de plataformas en línea para evaluar el rendimiento de los estudiantes y ajustar su enseñanza según sea necesario (Ramírez & Peña, 2022). Esta monitorización permite intervenciones tempranas para aquellos estudiantes que pueden necesitar apoyo adicional, contribuyendo así a un aprendizaje más personalizado y eficaz.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Tipo de investigación

El marco metodológico en este trabajo de investigación se basa en un enfoque de investigación de tipo proyectiva. Siguiendo la definición de Hurtado (2012), este tipo de investigación se centra en la generación de propuestas que puedan actuar como posibles soluciones en un contexto específico. Su propósito radica en explorar, describir, explicar y presentar alternativas de cambio para abordar problemas prácticos, sin necesariamente concentrarse en la ejecución de la propuesta en sí. En el contexto de este estudio, se ha determinado que la investigación de tipo proyectiva es la más apropiada, ya que se alinea con el objetivo general del proyecto, que consiste en diseñar una propuesta pedagógica para fortalecer los procesos de aprendizaje en la asignatura de escalado mediante el uso de la plataforma Moodle, basándose en el enfoque de diseño instruccional ASSURE. Este enfoque instruccional puede adaptarse eficazmente a la enseñanza y el aprendizaje del escalado en el diseño de prendas de vestir.

3.2 Diseño de investigación

En la primera etapa, el diagnóstico, se realizó una observación y recolección inicial de datos en el Instituto Superior Tecnológico Yavirac, esta fase se centró en entender el entorno y contexto de los sujetos de investigación, tanto estudiantes como docentes, recabando información relevante para identificar las necesidades, comportamientos y dinámicas actuales. Este diagnóstico inicial fue crucial para establecer una línea base y comprender a fondo la situación actual. Posteriormente, en la segunda etapa, la validación, se aplicó nuevamente el instrumento de recolección de datos. Esta segunda aplicación tuvo como objetivo verificar la eficacia de las estrategias o intervenciones implementadas y evaluar los cambios o evoluciones que hayan ocurrido desde el primer momento de recolección. Esta etapa fue esencial para contrastar los resultados iniciales y determinar la efectividad de las acciones realizadas, así como para identificar áreas de mejora o ajustes necesarios.

Este enfoque de dos momentos permitió no solo una comprensión más profunda y contextualizada del entorno de estudio, sino también una evaluación efectiva de los impactos y resultados de las intervenciones realizadas. Siguiendo la perspectiva de Sampieri (2016),

aunque los diseños transeccionales suelen centrarse en una observación en un único punto temporal, la adaptación a un diseño que incluye dos momentos distintos facilita un enfoque más dinámico y adaptativo, permitiendo un análisis más completo y una validación más robusta de los hallazgos del estudio.

Finalmente, en cuanto al alcance del diseño, fue multivariable o multieventual, ya que abordará tres variables específicas. Estas variables incluyeron la situación actual en lo que se refiere a los procesos de aprendizaje en la asignatura de escalado, las estrategias didácticas empleadas por los docentes al enseñar la asignatura a los estudiantes y los componentes de una propuesta pedagógica diseñada para fortalecer los procesos de aprendizaje en el escalado de prendas básicas. Es importante destacar que este enfoque de investigación es perfectamente aplicable a la enseñanza y el aprendizaje del escalado en el diseño de prendas de vestir, especialmente cuando se considera su implementación en un entorno virtual de aprendizaje.

3.3 Unidades de estudio: población - muestra

Esta investigación fue dirigida a un grupo específico de personas cuyas actividades están vinculadas al proceso de enseñanza y aprendizaje en el campo del Diseño de Modas, y a la enseñanza híbrida mediante el uso de EVA y presencial. El grupo objetivo incluyó estudiantes y docentes con edades comprendidas entre 18 y 60 años, todos pertenecientes a la carrera de Diseño de Modas y al IST Yavirac, ya sea desempeñando la labor de docencia o cursando el cuarto semestre de esta carrera en el Instituto Superior Tecnológico de Turismo y Patrimonio Yavirac.

La delimitación de la aplicación de las unidades de estudio se basa a que el enfoque de esta investigación se centra en el desarrollo de la práctica educativa dentro de una asignatura específica y no abarca a la totalidad de docentes y estudiantes de la institución educativa mencionada. La población total fue de 60 estudiantes, distribuidos en tres cursos y tres modalidades de estudio (matutino, vespertino y nocturno) en el caso de la asignatura de escalado. Dado que el número total de unidades de estudio no supera las 60 personas, no fue necesario llevar a cabo un proceso de muestreo, ya que la muestra será idéntica a la población. En cuanto al otro grupo poblacional, dado el número limitado de especialistas en esta asignatura, la población y muestra de docentes estuvo compuesta por 2 personas de la carrera de diseño de modas y un docente externo a la carrera con especialización en educación superior, es decir, todos los integrantes que conformaron este grupo específico de docentes.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de información

El enfoque de investigación mencionado empleó la técnica de encuesta como método de recopilación de información. A través de esta técnica, se formularon preguntas dirigidas tanto a estudiantes que participaron en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de escalado, como a docentes que imparten clases en el área o afines con el uso de EVA. Según Hurtado (2010), "la técnica de encuesta corresponde a un ejercicio de búsqueda de información acerca del evento de estudio, mediante preguntas directas, a varias unidades o fuentes" (p. 874).

Se utilizó un cuestionario estructurado como instrumento de recolección de información, combinando preguntas de opción múltiple y abiertas. Las preguntas de opción múltiple permitieron recopilar datos cuantitativos sobre la frecuencia o preferencia de respuestas, facilitando la comparación y segmentación de los encuestados, mientras que las preguntas abiertas proporcionaron datos cualitativos, permitiendo una exploración más profunda de opiniones y comentarios. Esta combinación enriqueció la comprensión del tema, centrado en los procesos de aprendizaje del escalado, mediante dos tipos de cuestionarios: uno para evaluar las reacciones y actitudes de los estudiantes, y otro para identificar la práctica pedagógica de los docentes.

3.5 Técnicas de análisis de datos

Para el análisis de datos, este estudio empleó la técnica de estadística descriptiva básica, destinada a obtener medidas de tendencia central para cada ítem formulado, considerando las variables y categorías del evento de estudio. Siguiendo la sugerencia de Hurtado (2010), esta técnica se utilizó cuando se busca comprender la magnitud, intensidad, frecuencia y modalidades de un evento o comportamiento. A través de esta técnica, se desarrollaron tablas de distribución de frecuencias para luego organizar la información en gráficos y facilitar su interpretación. Es relevante destacar que esta técnica de análisis abordó aspectos de interés significativos que fueron aplicados en la estructura de la propuesta de aula virtual en el contexto de la enseñanza del escalado en el diseño de prendas de vestir.

CAPÍTULO IV

PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS

El análisis de datos que se presenta a continuación se basa en el uso de la técnica de encuesta, para la cual se diseñaron dos cuestionarios. El primer cuestionario se dirigió a 60 estudiantes del cuarto semestre de la carrera de Diseño de Modas en el Instituto Superior Tecnológico Yavirac. Su objetivo principal fue realizar un diagnóstico de la situación actual relacionado a los procesos de aprendizaje de la asignatura de escalado y la utilización del Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) en su experiencia educativa. Por otro lado, el segundo cuestionario se aplicó a 3 docentes de la misma institución, quienes son expertos en el campo de la moda y la enseñanza en entornos virtuales. Este segundo cuestionario busco caracterizar las estrategias didácticas utilizadas por los docentes y explorar propuestas pedagógicas en el contexto de la enseñanza tanto virtual como presencial.

4.1 Resultados de la encuesta aplicada a estudiantes

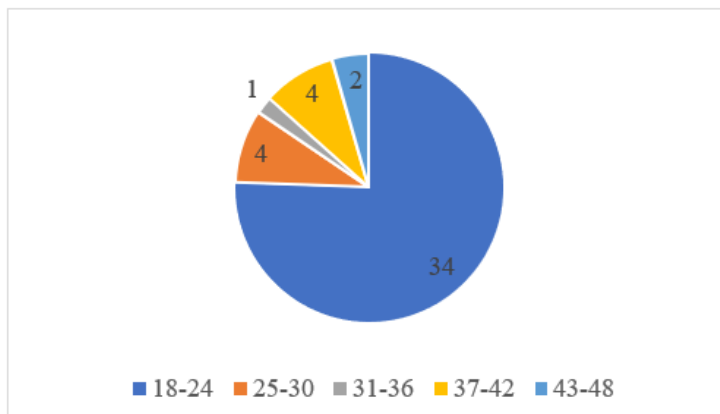
En el contexto del desarrollo y la mejora continua del aula virtual para la asignatura de Escalado en la Carrera de Diseño de Modas del IST Yavirac, se llevó a cabo una encuesta detallada compuesta por 17 preguntas clave. El objetivo de esta encuesta fue recopilar información valiosa directamente de la población de estudio, quienes son los usuarios finales y principales beneficiarios de este entorno de aprendizaje virtual, los resultados obtenidos proporcionan una visión profunda sobre diversos aspectos

Las preguntas de la encuesta abarcaron temas como los dispositivos utilizados para acceder al aula, las herramientas y recursos preferidos por los estudiantes, y la eficacia de la comunicación y la colaboración dentro del aula virtual. Además, se indagó sobre la experiencia general de aprendizaje, la accesibilidad y disponibilidad de recursos, y la eficacia de las evaluaciones y retroalimentación proporcionadas. Los encuestados también tuvieron la oportunidad de expresar su opinión. El análisis de estos resultados fue crucial para entender cómo los estudiantes interactúan con el aula virtual y cómo perciben su eficacia en el apoyo a su proceso de aprendizaje. Esta información fue fundamental para realizar ajustes y mejoras en el diseño y funcionamiento del aula virtual, asegurando que se alinee eficazmente con las necesidades y expectativas de los estudiantes.

Presentación de resultados:

Gráfico 1.

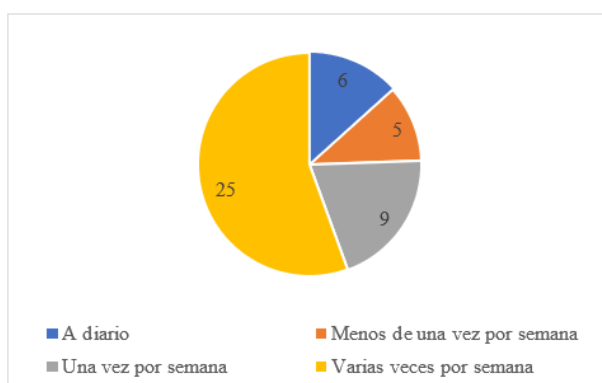
Edad



Considerando que el grupo objetivo de la propuesta del aula virtual para la asignatura de Escalado en Diseño de Modas del IST Yavirac abarca edades de 18 a 60 años, con predominancia en el rango de 18-24 años, lo que sugiere un enfoque en métodos interactivos, visuales y flexibles para estudiantes nativos digitales. A su vez, la presencia de personas de mayor edad requiere que la plataforma sea intuitiva y accesible, diversificando las estrategias pedagógicas para atender tanto a jóvenes estudiantes como a profesionales que buscan actualización. La inclusión de herramientas sincrónicas y asincrónicas es clave para adaptarse a diferentes necesidades y garantizar la eficacia del aula virtual para toda la comunidad educativa.

Gráfico 2.

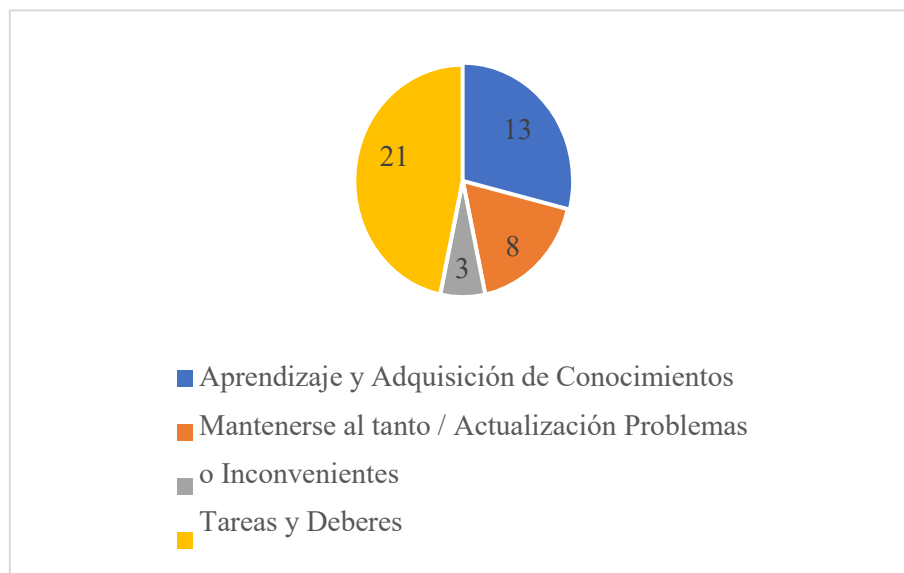
¿Con qué frecuencia accedes al aula virtual de esta asignatura?



La mayoría de los usuarios accede al aula virtual varias veces por semana, lo que indica un compromiso considerable con este recurso, aunque no sienten la necesidad de utilizarlo diariamente. Este patrón sugiere un equilibrio saludable entre el uso del aula virtual y otros métodos de estudio, permitiendo flexibilidad en la gestión del tiempo. Sin embargo, la menor frecuencia de acceso de algunos usuarios revela la oportunidad de mejorar la integración de la plataforma en las actividades académicas, posiblemente a través de ajustes en contenido, usabilidad o comunicación de su valor, con el fin de hacer del aula virtual un elemento esencial en la experiencia educativa del IST Yavirac.

Gráfico 3.

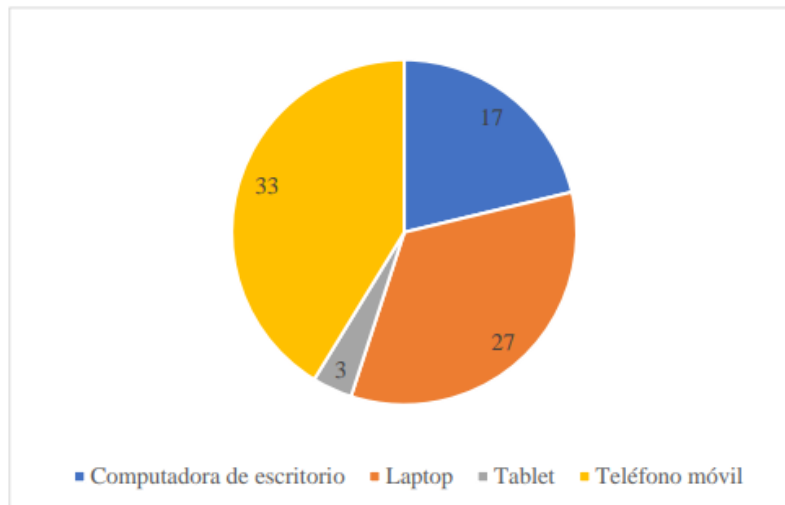
¿Cuál es el motivo principal por el que entras al aula virtual?



El gráfico muestra que la principal motivación de los usuarios para acceder al aula virtual del instituto es la realización de tareas y deberes, lo que destaca la importancia de la plataforma como un medio esencial para el aprendizaje y el crecimiento profesional. Aunque el aula es utilizada tanto para adquirir conocimientos como para completar trabajos, existe un grupo menor que la emplea para actualización profesional o para resolver problemas, indicando áreas de mejora. Fomentar su uso para el desarrollo profesional continuo y asegurar una experiencia fluida son aspectos clave para consolidar la percepción del aula virtual como un recurso integral en la educación.

Gráfico 4.

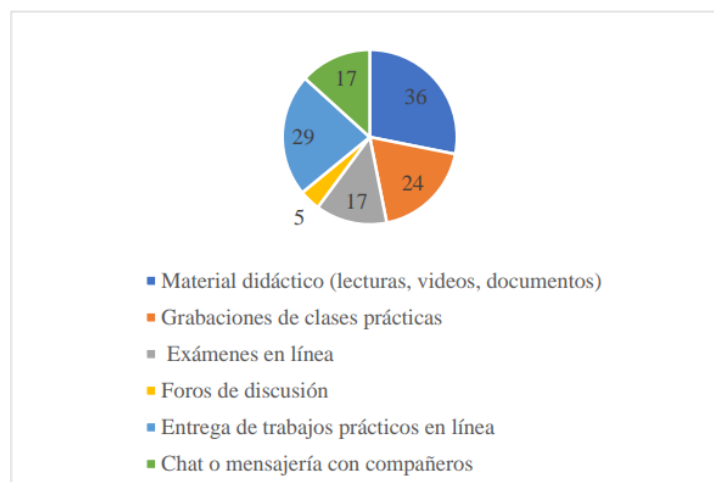
¿Qué dispositivos utilizas principalmente para acceder al aula virtual?



El gráfico revela que teléfonos móviles y laptops son los dispositivos preferidos en igual medida por estudiantes y docentes para acceder al aula virtual, destacando la importancia de la funcionalidad y la comodidad de pantallas más grandes. Aunque las computadoras de escritorio y las tabletas tienen una menor preferencia, su uso subraya la necesidad de que la plataforma sea responsiva y adaptable a diferentes dispositivos. Esto enfatiza la importancia de diseñar interfaces educativas que ofrezcan una experiencia óptima en cualquier dispositivo, crucial en un entorno educativo cada vez más móvil y digital.

Gráfico 5.

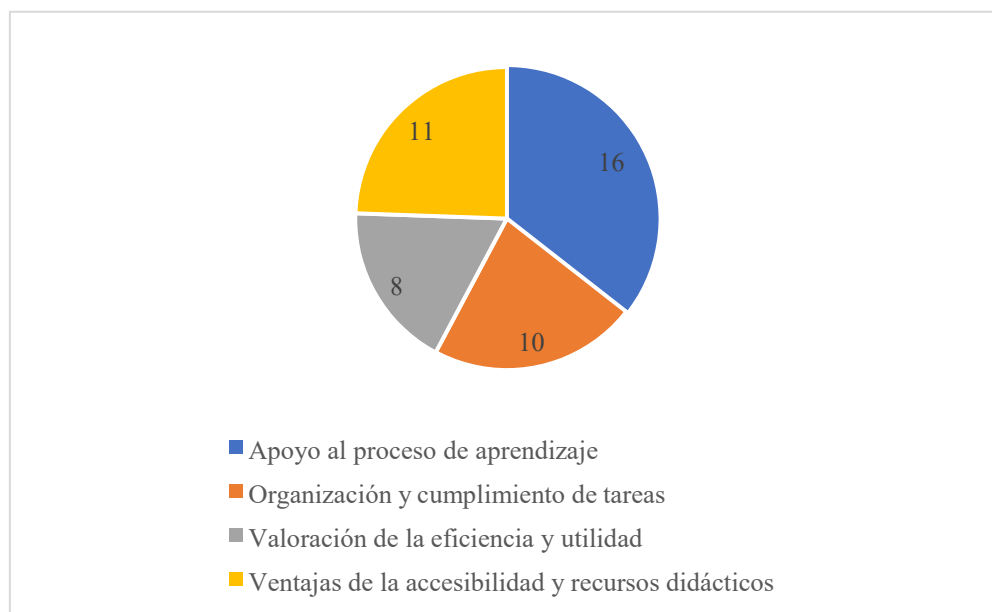
¿Qué herramientas o recursos en el aula virtual utilizas con mayor frecuencia para reforzar tu aprendizaje?



El gráfico muestra que el material didáctico, como lecturas, videos y documentos, es el recurso más utilizado en el aula virtual del IST Yavirac, con un 36% de preferencia, reflejando una inclinación hacia el autoaprendizaje y el estudio independiente. También destacan las grabaciones de clases prácticas (24%) y los exámenes en línea (17%), subrayando la importancia del material interactivo y la evaluación continua. Sin embargo, el menor uso de herramientas colaborativas, como foros y chat, indica una oportunidad para fomentar un aprendizaje más interactivo y fortalecer habilidades críticas como el trabajo en equipo y la comunicación, esenciales en el ámbito profesional.

Gráfico 6.

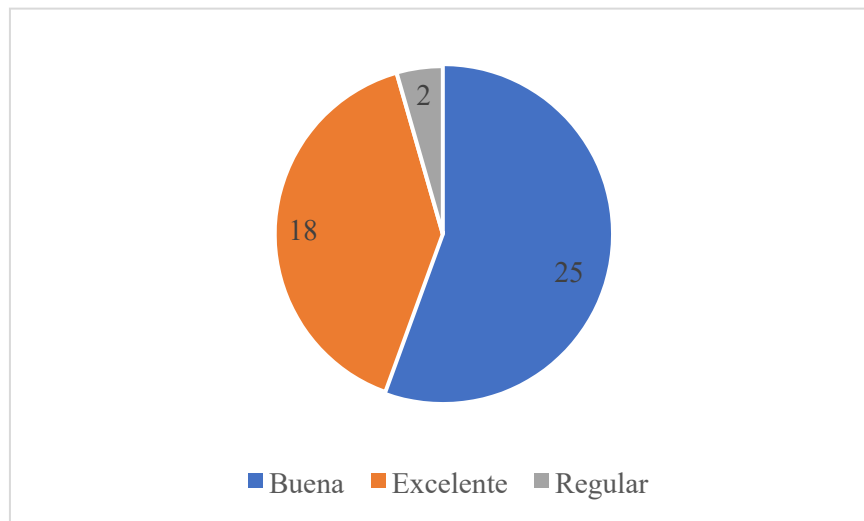
¿De las respuestas antes seleccionadas por qué son de tú preferencia usarlas?



El gráfico revela que el aspecto más valorado en la propuesta de un aula virtual es el apoyo al proceso de aprendizaje, seguido por la accesibilidad y los recursos didácticos, lo que subraya la importancia de una estructura bien organizada y accesible. La organización y el cumplimiento de tareas también son aspectos apreciados, destacando la necesidad de claridad en la gestión del aprendizaje. Aunque la eficiencia y utilidad del aula virtual se consideran positivas, su menor valoración indica áreas de mejora en la interacción y el soporte pedagógico, esenciales para el éxito del aprendizaje autónomo y colaborativo en cursos prácticos como el diseño de modas.

Gráfico 7.

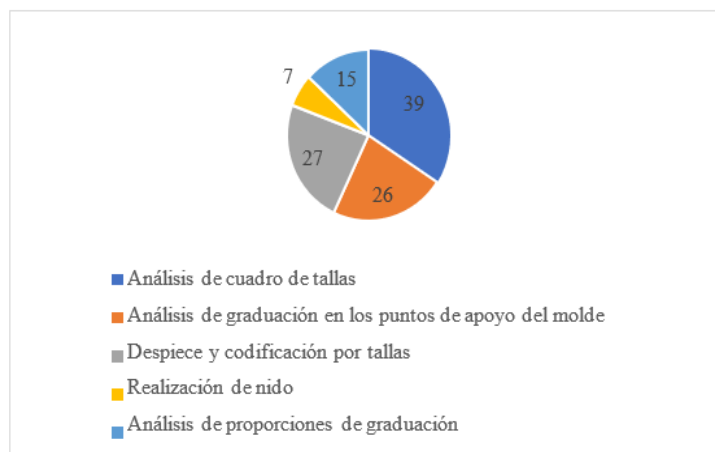
¿Cómo calificarías tu experiencia general de aprendizaje en esta aula virtual?



El gráfico muestra que la experiencia general de aprendizaje en el aula virtual es mayoritariamente positiva: un 56% de los encuestados la califican como buena y un 40% como excelente, mientras que solo un 4% la considera regular. Esto indica que, aunque la mayoría de los usuarios están satisfechos y sus expectativas se cumplen adecuadamente, hay espacio para mejorar hacia la excelencia. Las bajas experiencias negativas sugieren que se necesitan ajustes específicos, como aumentar la interactividad, personalización y soporte técnico, para optimizar aún más la calidad del aprendizaje virtual.

Gráfico 8.

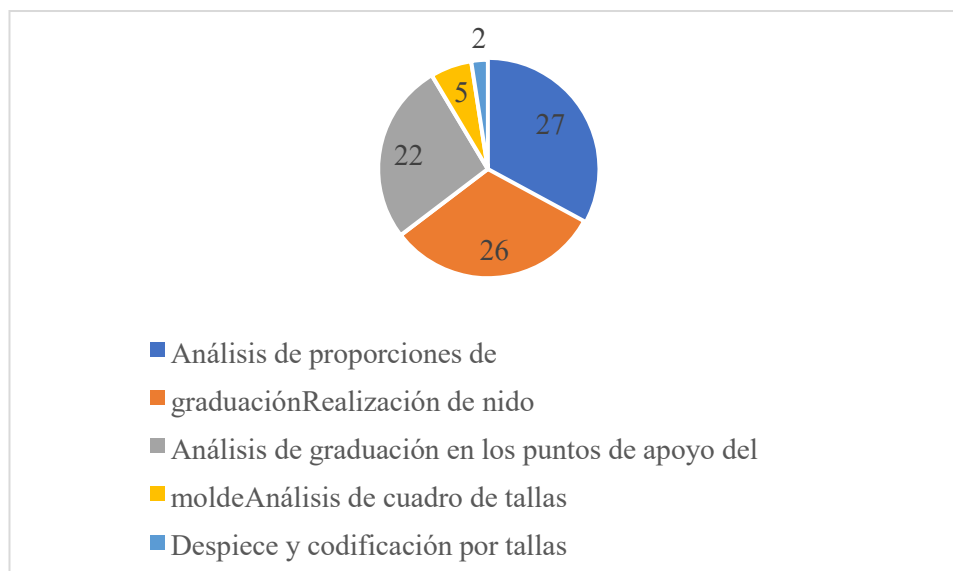
¿Qué aspectos dentro del aula virtual consideras que han contribuido positivamente a tu aprendizaje en la asignatura de escalado?



El gráfico destaca que los componentes más valorados en el aula virtual para la asignatura de escalado son el análisis de proporciones de graduación y el despiece y codificación por tallas, representando juntos más del 70% de las respuestas, lo que subraya su relevancia en el proceso educativo. También se aprecia una alta valoración en el análisis de graduación en los puntos de apoyo del molde. Por otro lado, la realización del nido es vista como la menos contributiva, aunque algunos estudiantes la consideran positiva. Estos resultados reflejan la importancia de entender las dimensiones y adaptabilidad de los patrones en el diseño de modas, sugiriendo la necesidad de mejorar la enseñanza de ciertos conceptos a través de recursos más interactivos y detallados.

Gráfico 9.

¿Qué aspectos dentro del aula virtual consideras que necesitas reforzar para tu aprendizaje en la asignatura de escalado?

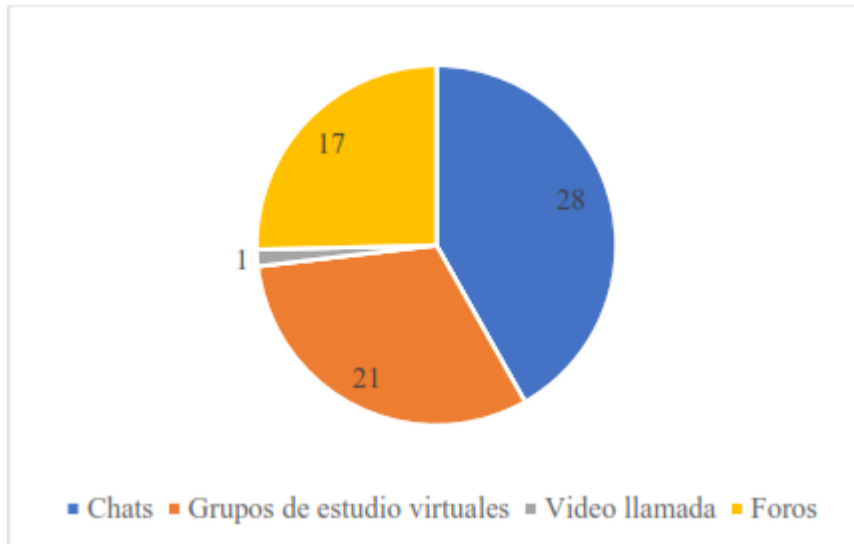


El gráfico muestra que los estudiantes consideran prioritario reforzar el análisis de proporciones de graduación, evidenciando su relevancia y las posibles dificultades que enfrentan en este proceso clave para la creación de patrones. Áreas secundarias como la realización de nido y el análisis de graduación en los puntos de apoyo del molde también requieren atención, aunque en menor medida. En contraste, el análisis de cuadro de tallas y el despiece y codificación por tallas son percibidos como suficientemente abordados. Estos resultados resaltan la necesidad de ajustar los materiales y actividades del aula virtual para garantizar una comprensión sólida y habilidades prácticas, con especial énfasis en los aspectos

más desafiantes del escalado.

Gráfico 10.

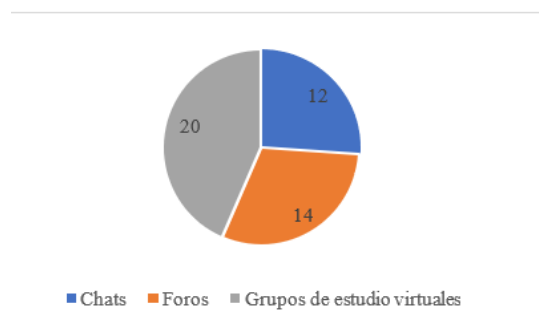
¿Has tenido interacción con tus compañeros de clase en el aula virtual?



El gráfico muestra que el chat es el método de interacción preferido por los estudiantes en el aula virtual debido a su inmediatez y conveniencia, mientras que los foros y las videollamadas son las menos utilizadas, reflejando una desconexión entre las expectativas de los usuarios y la funcionalidad de estas herramientas. Los grupos de estudio virtuales ocupan un término medio, destacando la necesidad de priorizar herramientas que fomenten una comunicación ágil y alineada con las necesidades de los estudiantes para optimizar su experiencia educativa en línea.

Gráfico 11.

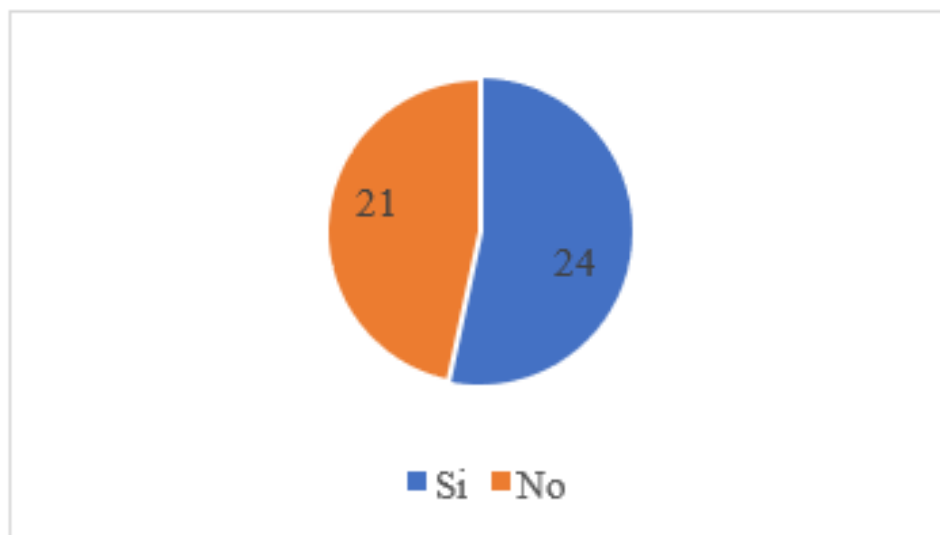
¿De las respuestas seleccionadas en la anterior pregunta, cuáles consideras que son las más efectivas para desarrollar el trabajo colaborativo?



El gráfico revela que los estudiantes perciben los grupos de estudio virtuales como la herramienta más efectiva para el trabajo colaborativo, seguidos por los chats y los foros. Los grupos de estudio destacan por su inmediatez y flexibilidad, mientras que los foros son valorados por su estructura para discusiones más formales. Aunque útiles, los chats son considerados menos efectivos en comparación, posiblemente debido a su enfoque en interacciones rápidas. Estos resultados sugieren la necesidad de priorizar herramientas que equilibren agilidad y estructura para optimizar la colaboración en entornos educativos virtuales.

Gráfico 12.

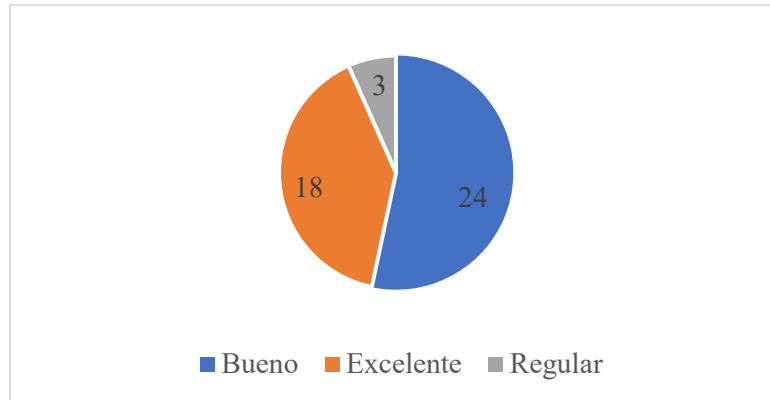
¿Has tenido una comunicación efectiva con tu profesor/a a través del aula virtual?



El gráfico muestra que el 53% de los estudiantes percibe la comunicación con sus profesores en el aula virtual como efectiva, mientras que el 47% no lo considera así, evidenciando una división notable en la satisfacción. Esto subraya la necesidad de mejorar las estrategias de comunicación en el entorno virtual mediante capacitación en competencias digitales y la implementación de diversos canales de interacción, para garantizar que todos los estudiantes puedan beneficiarse de una comunicación clara y efectiva, fundamental para el éxito en la educación en línea.

Gráfico 13.

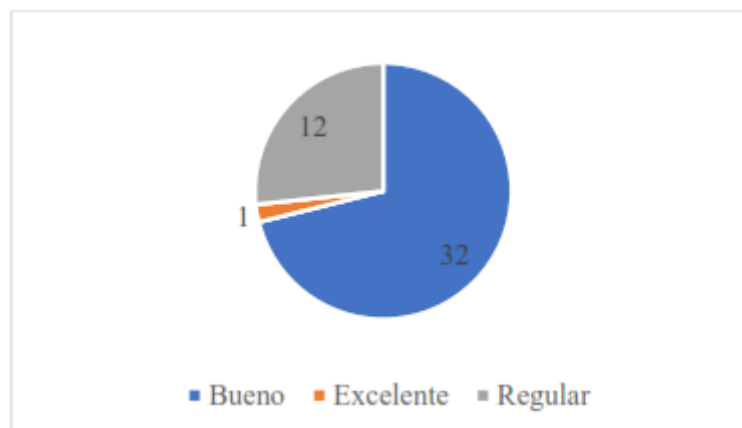
¿Cómo calificarías la accesibilidad y la disponibilidad de los recursos y actividades en el aula virtual para esta asignatura práctica?



El gráfico refleja que la mayoría de los estudiantes califican como buena la accesibilidad y disponibilidad de recursos en el aula virtual para una asignatura práctica, con una menor proporción otorgando calificaciones de excelente y solo unos pocos evaluándola como regular. Esto indica una satisfacción general, pero también la posibilidad de mejoras para alcanzar una excelencia más amplia. Optimizar la calidad y usabilidad de los recursos podría fortalecer la experiencia educativa y maximizar el impacto en el aprendizaje práctico.

Gráfico 14.

¿Cómo se lleva a cabo la evaluación de tu desempeño en esta asignatura práctica en línea?

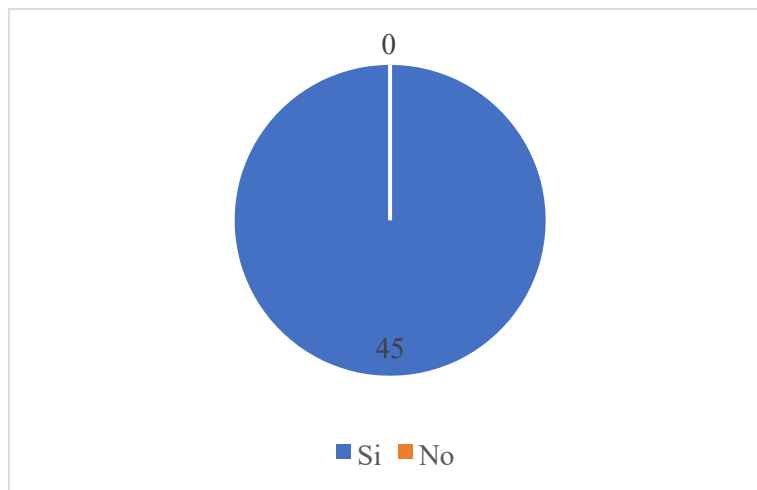


El gráfico indica que la mayoría de los estudiantes califican como bueno el proceso de evaluación de su desempeño en una asignatura práctica en línea, mientras que una menor

proporción lo evalúa como regular y solo un estudiante lo considera excelente. Esto sugiere que, aunque el método actual es percibido como adecuado, existe una oportunidad significativa para mejorarlo y alcanzar un nivel de excelencia que satisfaga a un mayor número de estudiantes. Implementar evaluaciones más diversificadas y personalizadas podría optimizar la medición de habilidades y conocimientos, fortaleciendo la experiencia de aprendizaje en un entorno práctico y digital.

Gráfico 15.

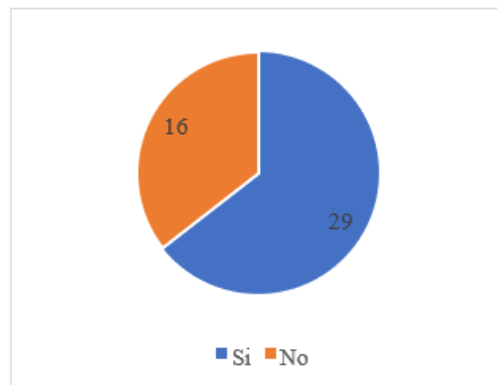
¿Consideras que las evaluaciones y la retroalimentación proporcionada por el profesor/a son adecuadas y útiles para tu aprendizaje?



El gráfico revela una respuesta unánime de los estudiantes sobre la utilidad de las evaluaciones y la retroalimentación proporcionada en un aula virtual, con el 100% calificándolas como adecuadas y útiles para su aprendizaje. Este resultado destaca la alineación exitosa entre las estrategias del profesorado y las necesidades educativas de los estudiantes, mostrando que las evaluaciones y la retroalimentación son pertinentes y constructivas. Este aspecto positivo refuerza la calidad del diseño del curso, aunque sería útil profundizar mediante encuestas o entrevistas para garantizar que esta percepción unánime refleje realmente una experiencia óptima y no esté influenciada por factores no evaluados.

Gráfico 16.

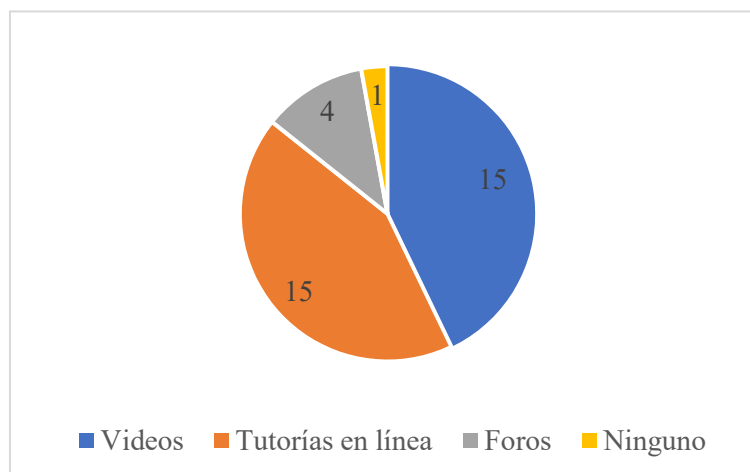
¿Has utilizado recursos de apoyo adicionales fuera del aula virtual?



El gráfico muestra que el 64% de los estudiantes utiliza recursos de apoyo adicionales fuera del aula virtual, mientras que el 36% no lo hace. Esto indica que la mayoría percibe la necesidad de complementar los materiales ofrecidos en la plataforma, lo que podría sugerir una insuficiencia en los recursos proporcionados. Sin embargo, el hecho de que una proporción significativa no recurra a recursos externos refleja la oportunidad de enriquecer el contenido del aula virtual y apoyar mejor a los estudiantes. Comprender qué recursos buscan y por qué puede ayudar a integrar estas herramientas en el diseño del curso, optimizando la experiencia educativa y adaptándola a diferentes estilos de aprendizaje.

Gráfico 17.

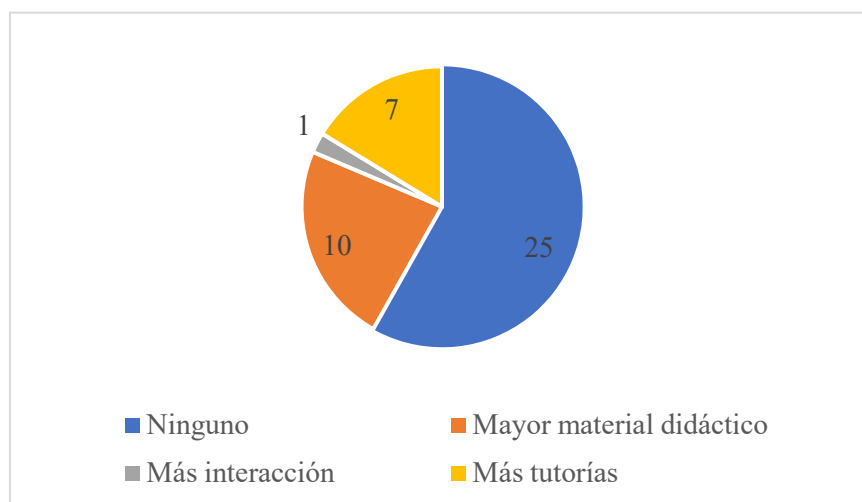
¿Qué recursos de apoyo adicionales consideras que serían útiles para mejorar tu aprendizaje en línea?



El gráfico muestra que los estudiantes valoran principalmente los vídeos y las tutorías en línea como recursos adicionales para mejorar su aprendizaje, con 15 votos cada uno, seguidos por los foros de discusión. Solo un estudiante considera que no son necesarios recursos adicionales. Esto refleja una preferencia por métodos de aprendizaje visuales e interactivos que permitan autonomía y flexibilidad, complementados por espacios de discusión estructurados. Estos datos sugieren la necesidad de integrar más recursos audiovisuales y oportunidades interactivas en el aula virtual, atendiendo así a diversos estilos de aprendizaje y fortaleciendo la experiencia educativa en línea.

Gráfico 18.

¿Tienes alguna sugerencia o comentario adicional sobre cómo mejorar el aula virtual para esta asignatura?



El gráfico muestra que la mayoría de los estudiantes no tienen sugerencias adicionales sobre cómo mejorar el aula virtual, lo que podría indicar una satisfacción general con el sistema actual. Sin embargo, un grupo considerable propone mejoras, como más material didáctico, mayor interacción y más tutorías, lo que refleja un deseo de enriquecer su experiencia de aprendizaje. Esto sugiere que, aunque algunos estudiantes están satisfechos, otros buscan un entorno más dinámico y colaborativo, lo que resalta áreas clave para que los educadores mejoren la experiencia educativa, como ampliar los recursos y fomentar más interacción y apoyo en tiempo real.

4.2 Resultados de la encuesta aplicada post

La aplicación de la encuesta post propuesta, estuvo compuesta por dos fases; la primera con preguntas referente a un cotejo entre el aula virtual que se emplea en el Instituto (antigua propuesta) y la propuesta creada en la realización de este proyecto (nueva propuesta); la segunda fase de la encuesta fue direccionada a temáticas pertinentes a la estructura y componentes de la propuesta de aula virtual como:

- Interactividad y participación
- Metodología de aprendizaje
- Evaluación del desempeño
- Interacción con el profesor
- Recursos de aprendizaje
- Mejoras en materiales y recursos
- Feedback y evaluación continua
- Acceso a recursos adicionales
- Colaboración y comunicación
- Diseño de la propuesta
- Usabilidad y accesibilidad
- Estímulo visual y multimedia
- Aportes a la educación

Previo a la realización de la encuesta se realizó una socialización de la propuesta a estudiantes de tercer y cuarto semestre de la carrera de diseño de modas.

4.2.1 Fase uno de encuesta: cotejo entre antigua propuesta y nuevapropuesta de aula virtual

Gráfico 19

Experiencia con la Antigua Propuesta: ¿Has cursado la asignatura de escalado con la antigua propuesta de aula virtual?

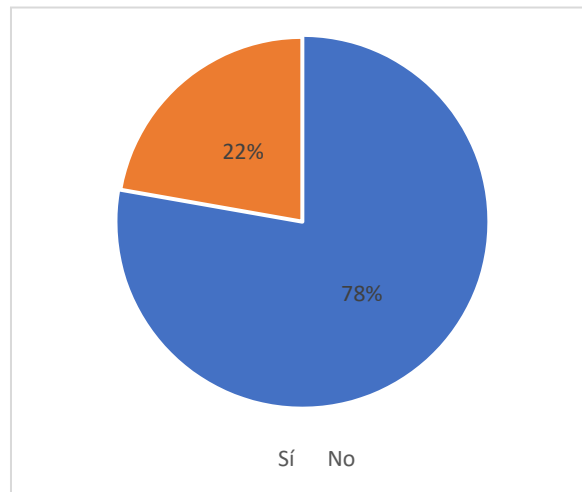


Gráfico 20.

Experiencia con la Antigua Propuesta: ¿Hubo algún desafío específico que enfrentaste con la antigua propuesta?

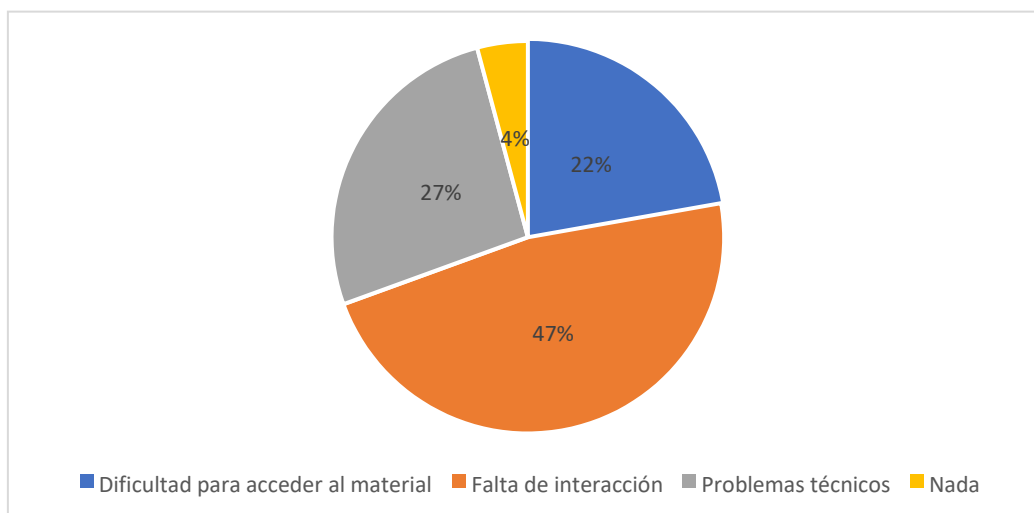


Gráfico 21.

Nueva Propuesta de Aula Virtual: ¿Has tenido la oportunidad de experimentar la nueva propuesta de aula virtual para la asignatura de escalado?



Gráfico 22.

Nueva Propuesta de Aula Virtual: En caso afirmativo, ¿puedes describir brevemente tus impresiones iniciales?

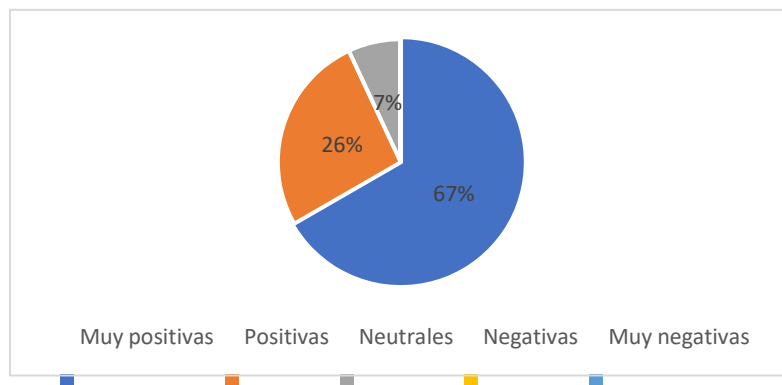


Gráfico 23. *Comparación entre Antigua y Nueva Propuesta: ¿Qué mejoras específicas crees que se han realizado en la nueva propuesta en comparación con la antigua?*

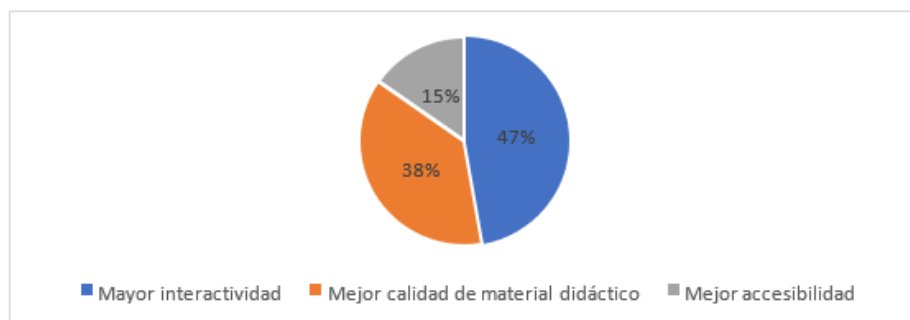
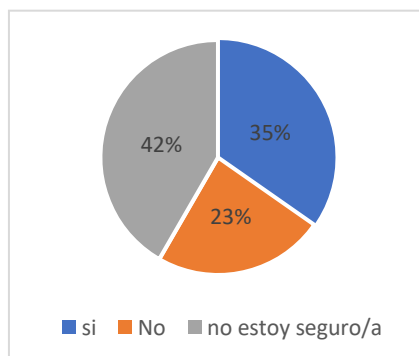


Gráfico 24.

Comparación entre Antigua y Nueva: ¿Hay aspectos particulares de la antigua propuesta que consideras que deberían mantenerse o mejorarse en la nueva?



El análisis de los resultados de la fase uno de la encuesta muestra que la mayoría de los encuestados tienen un conocimiento considerable sobre las plataformas evaluadas. Estos resultados sugieren que, al mejorar las aulas virtuales, es fundamental tener en cuenta las opiniones tanto de quienes tienen experiencia con propuestas anteriores como de quienes no. Los comentarios específicos sobre la necesidad de más materiales de aprendizaje, mayor interacción y más capacitación ofrecen valiosas directrices para identificar áreas clave de mejora en el diseño y funcionalidad del aula virtual.

Además, el análisis reveló que la falta de interacción y los problemas técnicos fueron los mayores obstáculos que enfrentaron los estudiantes al utilizar la antigua oferta de aula virtual, adicionalmente, la falta de interacción puede afectar negativamente la calidad de la experiencia de aprendizaje al limitar las oportunidades de participación activa y colaboración entre estudiantes y profesores. Es importante destacar que un pequeño número de encuestados dijeron que no enfrentaban ningún problema particular con las antiguas propuestas lo que indica que, si bien algunos estudiantes experimentaron dificultades, otros pueden encontrar el sistema satisfactorio o no tener problemas significativos.

El alto nivel de participación en la nueva experiencia de ofertas de aulas virtuales puede indicar un amplio interés entre los estudiantes por explorar y utilizar las nuevas herramientas y funciones que ofrece el sistema, sin embargo, también hay que tener en cuenta que un pequeño número de participantes aún no ha tenido la oportunidad de experimentar las nuevas propuestas, lo que puede afectar a la representatividad de los comentarios recopilados. En términos de implicaciones prácticas, estos hallazgos sugieren que la nueva propuesta de

aula virtual ha tenido inicialmente un impacto positivo en la experiencia de los estudiantes.

Los resultados indican que los estudiantes percibieron cambios positivos en la nueva propuesta de aula virtual, destacando mejoras en la interactividad y la calidad de los materiales de aprendizaje. Estos cambios fomentan una participación más activa y un aprendizaje más significativo, mientras que los recursos de mayor calidad enriquecen la experiencia educativa. Además, mejorar la accesibilidad es clave para garantizar que todos los estudiantes, independientemente de sus necesidades, puedan acceder a los materiales del curso, promoviendo la inclusión y la equidad educativa. En conjunto, estos avances satisfacen las expectativas de los estudiantes y mejoran su experiencia en el aula virtual.

Los participantes que sugirieron mantener o mejorar aspectos de la propuesta anterior destacaron elementos que consideraron útiles para su aprendizaje, mientras que aquellos que no vieron la necesidad de conservar elementos previos parecen satisfechos con los cambios de la nueva propuesta. Estos resultados subrayan la importancia de recoger diversas opiniones al desarrollar y mejorar un aula virtual, ya que comprender las preferencias y necesidades individuales de los estudiantes es clave para crear un sistema educativo que satisfaga eficazmente sus necesidades y fomente experiencias de aprendizaje enriquecedoras.

4.2.2 Fase dos de encuesta: estructura y componentes de la propuesta de aula virtual

La fase dos de la encuesta está conformada por trece ítems, los mismos que se los analizaron a continuación:

Interactividad y participación

Gráfico 25.

Interactividad y Participación: ¿Cómo valoras la interactividad en la nueva propuesta?

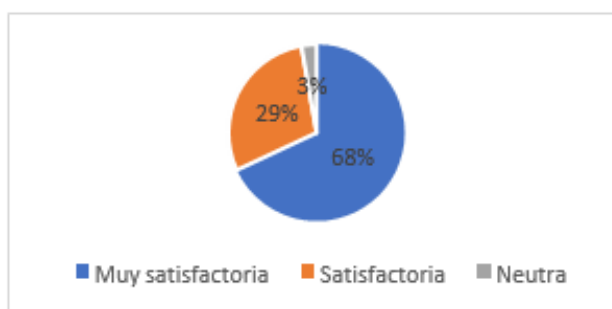


Gráfico 26.

Interactividad y Participación: ¿Crees que la nueva propuesta fomenta una mayor participación y colaboración entre los estudiantes?



El análisis de los resultados destaca que las estudiantes valoran positivamente la interactividad de la nueva propuesta de aula virtual, reflejando una alta satisfacción general. Esta interactividad es clave para promover un aprendizaje activo y significativo, facilitando la colaboración, discusión y retroalimentación en tiempo real mediante herramientas como foros, actividades grupales y comunicación online. Aunque no se registraron reacciones negativas, algunos participantes expresaron incertidumbre, lo que sugiere la necesidad de seguir perfeccionando las funcionalidades para fomentar el compromiso y la colaboración. Estos hallazgos indican que la propuesta satisface en gran medida las necesidades de las estudiantes, contribuyendo a un entorno de aprendizaje dinámico y enriquecedor.

Metodología de aprendizaje

Gráfico 27.

Metodología de Aprendizaje: ¿Cómo describirías la metodología de aprendizaje en la nueva propuesta de aula virtual?



Gráfico 28.

Metodología de Aprendizaje: ¿Qué tipo de actividades o metodologías encuentras más efectivas para comprender los conceptos de escalado?



Los resultados muestran que la nueva propuesta de aula virtual combina de manera efectiva teoría y práctica, ofreciendo métodos de aprendizaje diversos y flexibles que se adaptan a diferentes estilos y preferencias de los estudiantes. Un 75% de los encuestados destacó las actividades y proyectos prácticos como los más eficaces para comprender conceptos ampliados, lo que evidencia el valor que los estudiantes otorgan a la aplicación práctica del conocimiento. Aunque en menor medida, las conferencias y demostraciones (14%) y los foros en línea (7%) también son percibidos como útiles, especialmente por quienes prefieren métodos más tradicionales o colaborativos. Estos hallazgos subrayan la importancia de priorizar actividades prácticas en futuros cursos, complementándolas con enfoques variados para enriquecer la experiencia de aprendizaje.

Evaluación del desempeño

Gráfico 29.

Evaluación del Desempeño: ¿Cómo se lleva a cabo la evaluación del desempeño en la nueva propuesta?

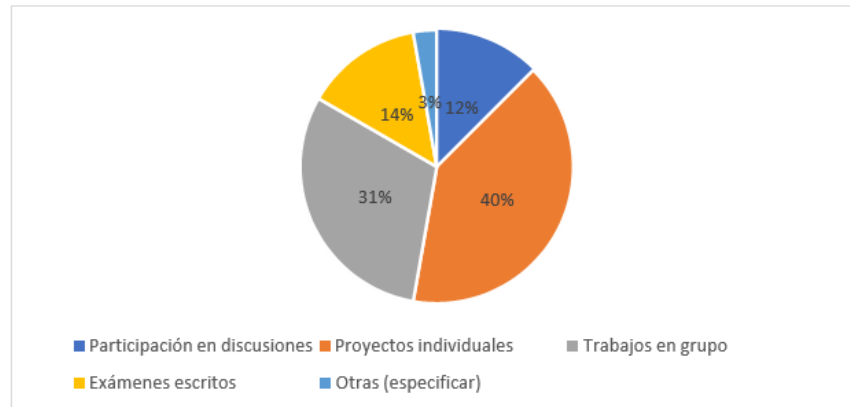


Gráfico 30. *Evaluación del Desempeño: ¿Consideras que la nueva propuesta ofrece una variedad adecuada de métodos de evaluación?*



En la práctica, estos resultados muestran que la evaluación del desempeño en la nueva propuesta de aula virtual es diversa y abarca diferentes enfoques y métodos. Esto puede proporcionar a los estudiantes una experiencia de evaluación más equilibrada y completa, evaluando habilidades individuales, así como habilidades de colaboración y trabajo en equipo. Así mismo, estos resultados son alentadores, ya que muestran que la mayoría de los estudiantes cree que la nueva propuesta de aula virtual proporciona una gama suficientemente diversa de métodos de evaluación. Esto es importante porque pueden brindar a los estudiantes más oportunidades de demostrar su comprensión y habilidades y recibir retroalimentación sobre su progreso.

Interacción con el profesor

Gráfico 31.

Interacción con el profesor: ¿Cómo describirías la interacción con los profesores en la nueva propuesta?

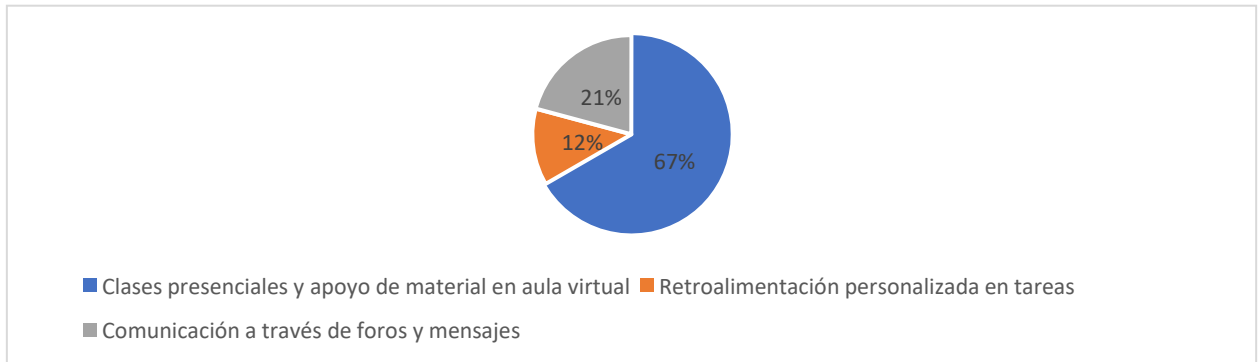
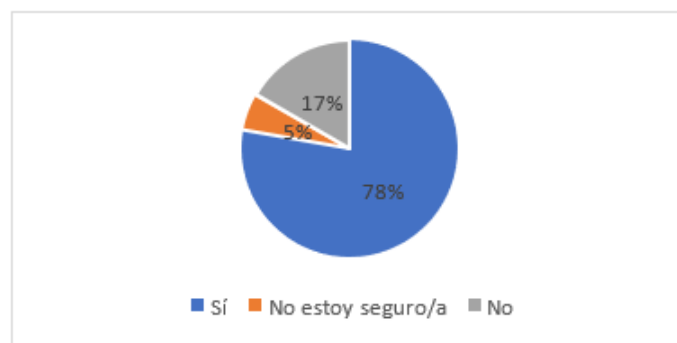


Gráfico 32.

Interacción con el profesor: ¿Consideras que la interacción con los profesores es suficiente para aclarar dudas y recibir orientación?



El análisis destaca que la interacción con los docentes en la nueva propuesta de aula virtual es mayormente positiva, valorándose especialmente la combinación de apoyo presencial y virtual (67%), la comunicación asincrónica mediante foros y mensajes, y la retroalimentación personalizada en tareas. Estos elementos favorecen un aprendizaje más completo, flexible y orientado al mejor desempeño académico. No obstante, se reconoce la necesidad de atender a una minoría de estudiantes con expectativas educativas insatisfechas, lo que subraya la importancia de mantener y optimizar estas estrategias para garantizar una experiencia de aprendizaje más inclusiva y efectiva.

Recursos de aprendizaje

Gráfico 33.

Recursos de Aprendizaje: ¿Qué tipo de recursos de aprendizaje encuentras más útiles en la nueva propuesta?

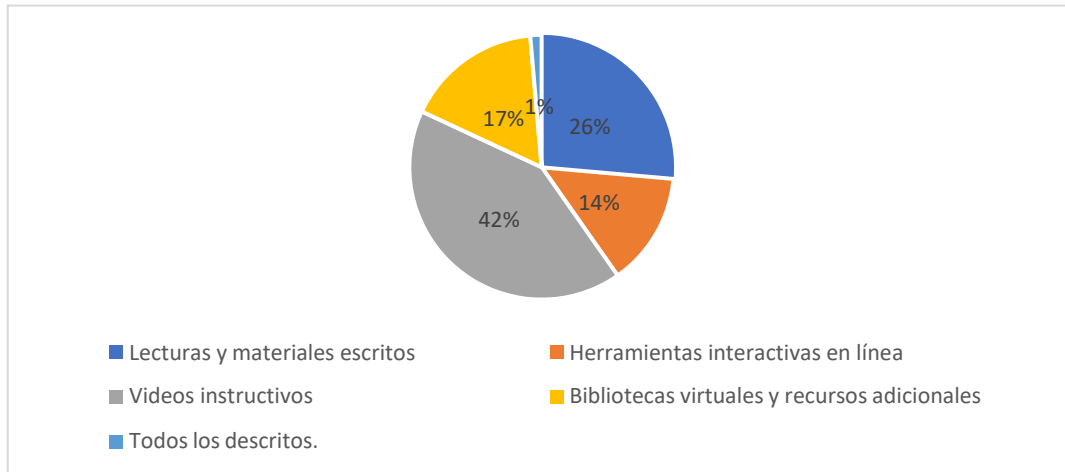
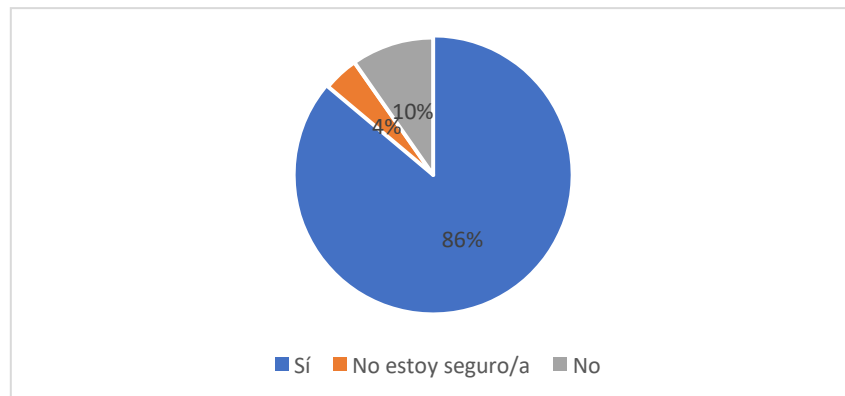


Gráfico 34.

Recursos de Aprendizaje: ¿Crees que hay suficientes recursos disponibles para apoyar tu aprendizaje?



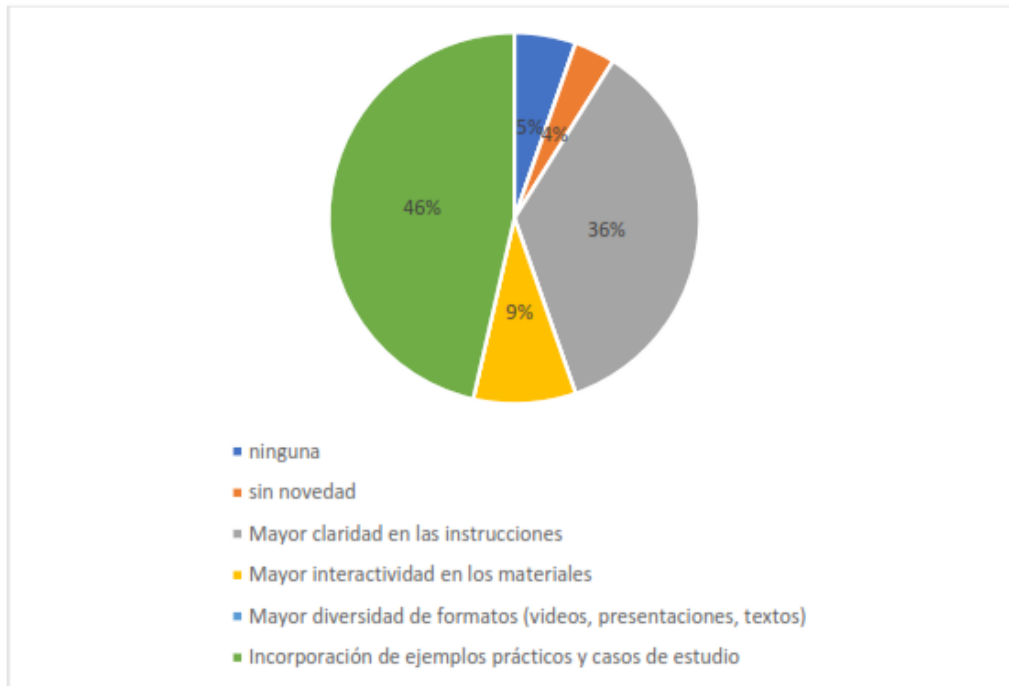
El análisis revela que los estudiantes consideran especialmente útiles los videos instructivos, destacándolos como el recurso más valioso por su capacidad para presentar conceptos de manera dinámica y práctica. También valoran el material de lectura y escritura, señalando la importancia de los textos como apoyo clave en su aprendizaje. Además, herramientas interactivas en línea, como simulaciones y actividades dinámicas, son vistas como útiles para promover un aprendizaje más activo. Estos hallazgos resaltan la necesidad de ofrecer una diversidad de recursos en las aulas virtuales para atender diferentes estilos de aprendizaje, garantizando una experiencia enriquecedora para la mayoría, mientras se busca cubrir las

necesidades de una minoría que requiere mayor atención.

Mejoras en materiales y recursos

Gráfico 35.

Mejoras en Materiales y Recursos: En relación a los materiales didácticos en la nueva propuesta, ¿qué mejoras sugerirías?



El análisis de las propuestas para mejorar los materiales didácticos en la nueva aula virtual muestra que los estudiantes priorizan la inclusión de ejemplos prácticos y estudios de casos (36%), destacando la relevancia de contextualizar el aprendizaje con situaciones reales. También valoran explicaciones más claras (28%) y la diversidad de formatos (22%), como videos, presentaciones y textos, para adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje. Un 7% sugiere materiales más interactivos para fomentar mayor participación, mientras que un pequeño porcentaje considera que no se necesitan más mejoras. Estos hallazgos resaltan la importancia de diversificar y enriquecer los materiales para atender las variadas necesidades de los estudiantes y optimizar su experiencia educativa.

Feedback y evaluación continua

Gráfico 36.

Retroalimentación y Evaluación Continua: En cuánto a la retroalimentación recibida sobre tu desempeño, ¿qué mejoras sugerirías?

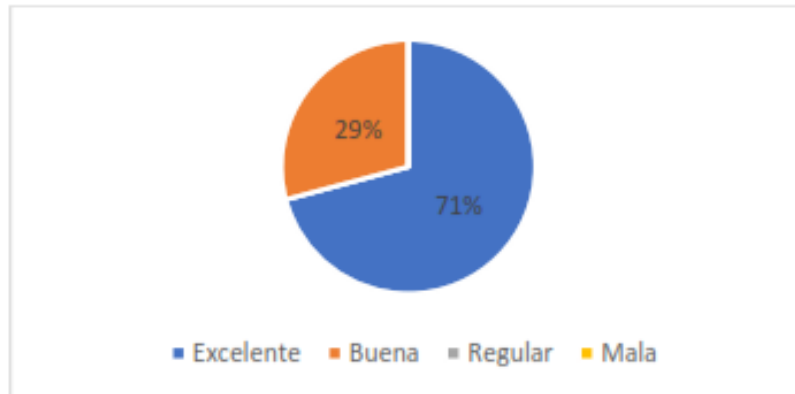


Gráfico 37.

Retroalimentación y Evaluación Continua: En cuánto a la retroalimentación recibida sobre tu desempeño, ¿qué mejoras sugerirías?

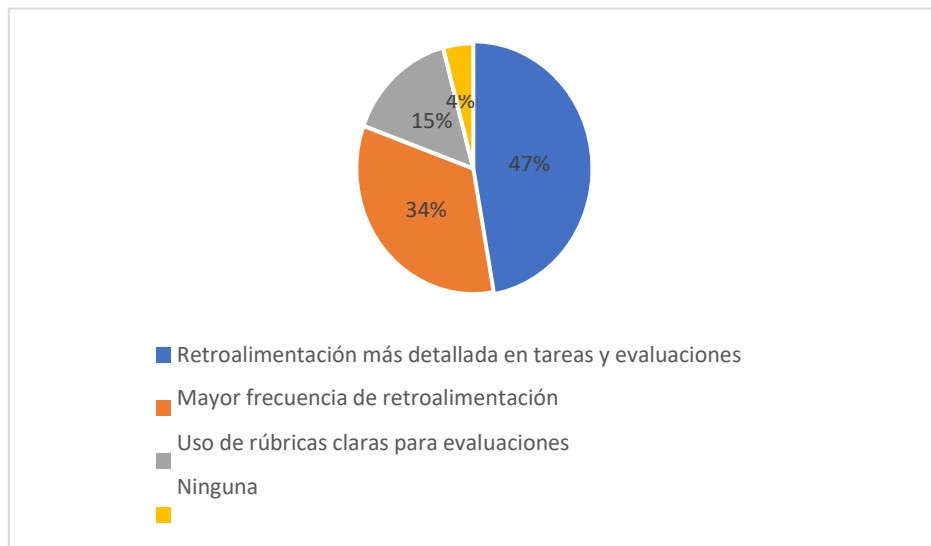
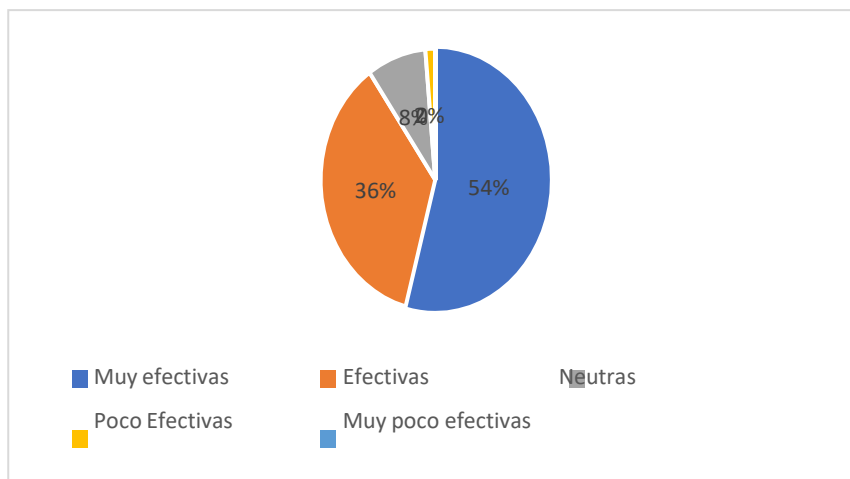


Gráfico 38.

Retroalimentación y Evaluación Continua: ¿Cómo evalúas la efectividad de las evaluaciones continuas en el proceso de aprendizaje?



El análisis de las sugerencias y percepciones sobre la retroalimentación y la evaluación continua mostró resultados mayormente positivos. El 71% de los estudiantes calificaron los comentarios recibidos como "Excelentes", mientras que el 29% los consideraron "Buenos", sin opiniones negativas. Esto evidencia la satisfacción general con la calidad de la retroalimentación, aunque el 47% destacó la necesidad de recibir comentarios más detallados para mejorar su comprensión y desempeño. Además, se sugirió aumentar la frecuencia de la retroalimentación y utilizar criterios de evaluación claros, resaltando la importancia de estas prácticas para orientar a los estudiantes de manera efectiva.

En cuanto a la evaluación continua, el 54% de los encuestados la calificó como "Muy eficaz" y el 36% como "Eficaz", confirmando su utilidad en el aprendizaje. Solo un 9% expresó opiniones neutras o negativas, con un 8% que la consideró "Neutral" y apenas un 1% "Poco efectiva". Estos resultados subrayan que la evaluación continua y una retroalimentación detallada y frecuente son herramientas clave para mejorar el aprendizaje y atender las expectativas de los estudiantes.

Acceso a recursos adicionales

Gráfico 39.

Acceso a Recursos Adicionales: ¿Consideras que se proporcionan suficientes recursos adicionales para ampliar tu comprensión de los temas?



El análisis de los resultados sobre el acceso a recursos adicionales muestra una percepción mayormente positiva, con un 86% de los encuestados satisfechos con la cantidad y calidad de los recursos ofrecidos para ampliar su comprensión del tema. Sin embargo, un 7% expresó incertidumbre respecto a la disponibilidad de estos recursos, lo que señala la necesidad de una mejor comunicación por parte de los educadores. Otro 7% consideró insuficientes los recursos adicionales proporcionados, lo que indica áreas de oportunidad para mejorar su variedad, relevancia o calidad y así atender las necesidades de todos los estudiantes.

Colaboración y comunicación

Gráfico 40.

Colaboración y Comunicación: ¿Cómo podrían mejorarse las herramientas de colaboración y comunicación en la nueva propuesta?

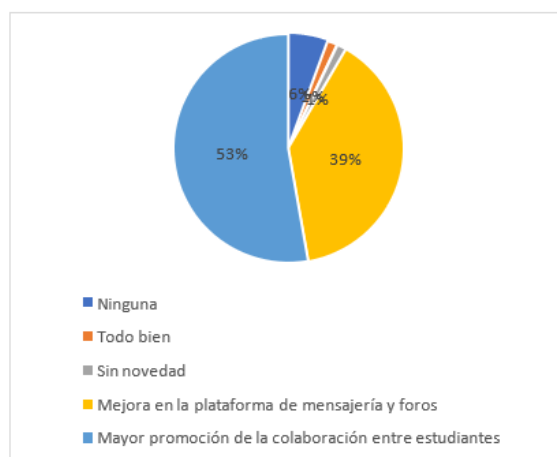
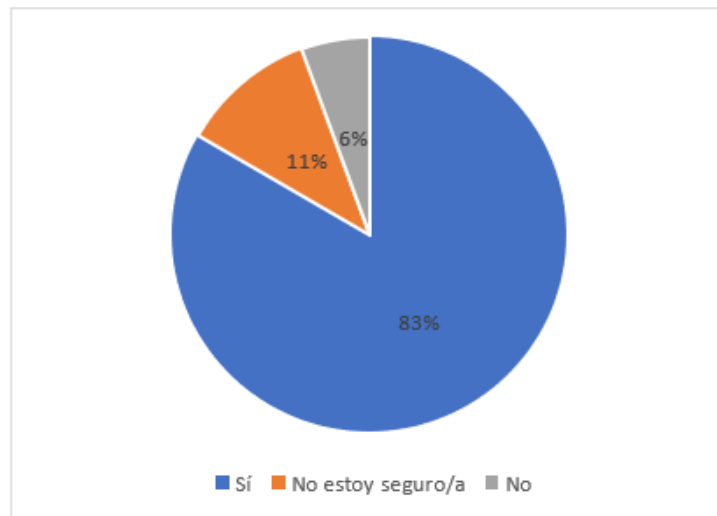


Gráfico 41.

Colaboración y Comunicación: ¿Cómo podrían mejorarse las herramientas de colaboración y comunicación en la nueva propuesta?



El análisis de los resultados del cuadro sobre cómo se pueden mejorar las herramientas de colaboración y comunicación en nuevas propuestas revela varias áreas de interés entre los participantes. La sugerencia más común fue "Fomentar una mayor colaboración entre los estudiantes", esto muestra que un gran número de estudiantes valoran la colaboración entre pares como un factor importante para mejorar su experiencia de aprendizaje y sugiere que se deberían tomar más medidas para promover esta colaboración. En segundo lugar, los participantes recomendaron "Mejorar las plataformas de mensajería y foros". Esto resalta la importancia de proporcionar herramientas de comunicación efectivas y eficientes para facilitar la interacción entre estudiantes y profesores.

En general, el análisis de estos resultados muestra que la percepción de la necesidad de mejorar las herramientas de colaboración y comunicación en las nuevas propuestas de aulas virtuales es mayoritariamente positiva. Esto resalta la importancia de evaluar y adaptar constantemente estas herramientas para satisfacer las necesidades y expectativas de los estudiantes y mejorar la experiencia de aprendizaje en línea.

Diseño de la propuesta

Gráfico 42.

Diseño de la Propuesta: ¿Cómo evalúas la organización y estructura general de la nueva propuesta de aula virtual?

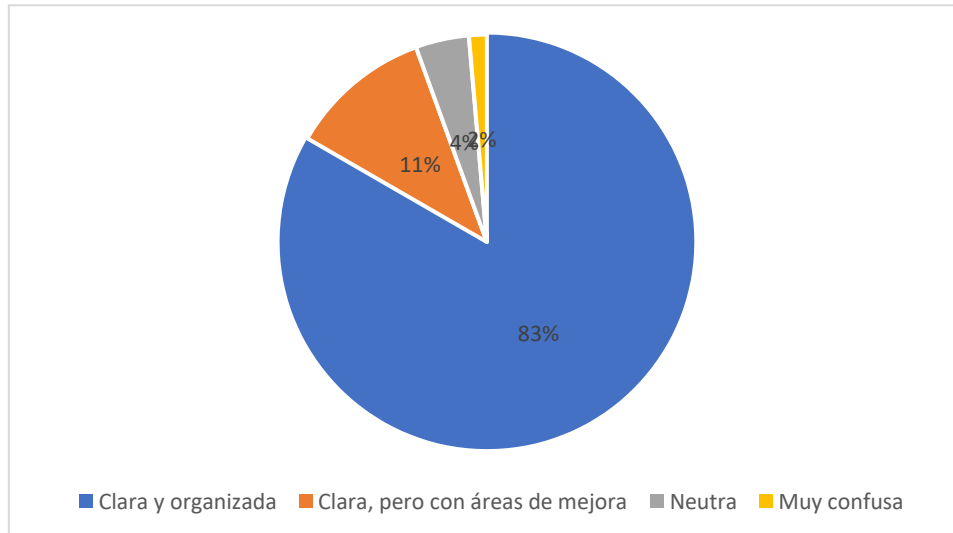
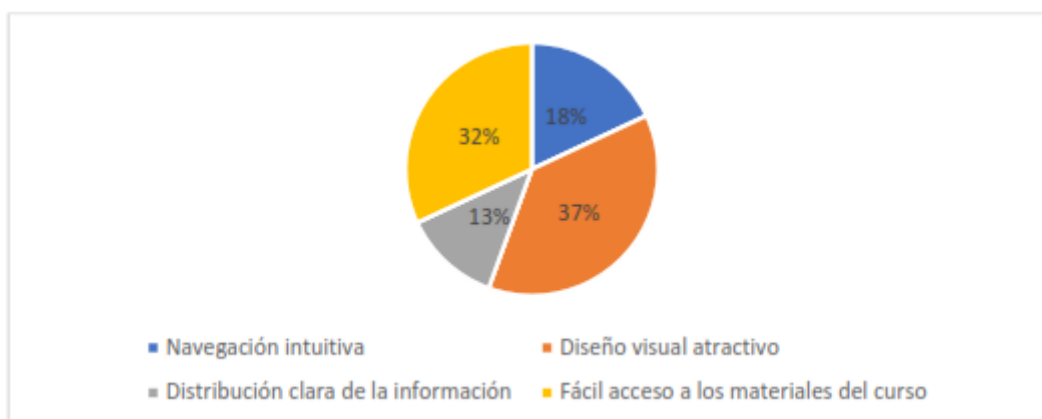


Gráfico 43.

Diseño de la Propuesta: ¿Qué aspectos del diseño de la plataforma encuentras más efectivos para tu aprendizaje?



El análisis de estos resultados reveló una percepción generalmente positiva sobre la organización y estructura general de la nueva propuesta de aula virtual, calificándola la mayoría de los participantes como clara y organizada. Sin embargo, también indica que hay margen de mejora, lo que demuestra la importancia de continuar evaluando y adaptando el

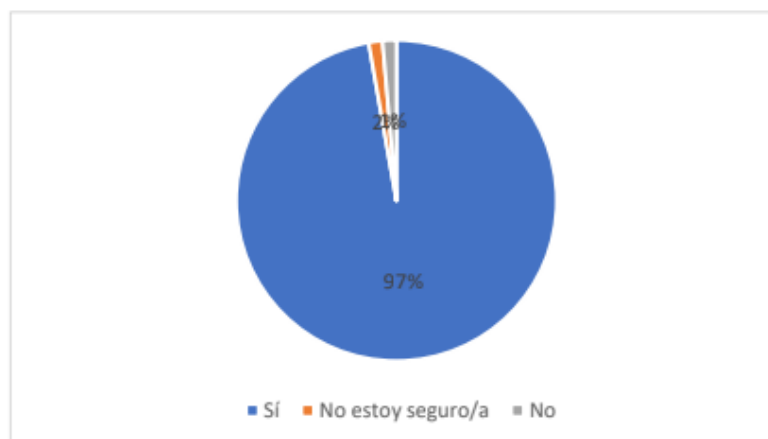
diseño de las aulas virtuales para optimizar la experiencia de aprendizaje.

Los resultados determinan que los participantes identificaron varios aspectos del diseño de la plataforma que fueron efectivos para el aprendizaje. El aspecto "Presentación visual atractiva" fue el más mencionado; esto sugiere que una gran proporción de estudiantes valora el diseño visual atractivo como una contribución positiva a su experiencia de aprendizaje, lo que puede aumentar su motivación y compromiso con el contenido del curso, además se destacó el "Fácil acceso a los materiales del curso". Enfatiza la importancia de una estructura de navegación clara y un acceso rápido y fácil a los recursos y materiales que necesita para estudiar. Se considera que la "Navegación intuitiva" es un aspecto eficaz del diseño de la plataforma. Esto sugiere que algunos estudiantes valoran una navegación fluida y fácil de entender que les permita navegar por la plataforma de manera eficiente y valoran una presentación clara y organizada de la información para ayudarlos a comprender y aprender el contenido del curso de manera efectiva.

Usabilidad y accesibilidad

Gráfico 44.

Usabilidad y Accesibilidad: ¿Consideras que la nueva propuesta es fácil de usar y navegar?



El análisis de los resultados muestra que la mayoría de los participantes (97%) encontraron la nueva oferta fácil de usar y navegar. Esto muestra que existe una percepción general de que la plataforma es accesible y los usuarios pueden navegar fácilmente. Alrededor de la plataforma, sugiriendo un diseño intuitivo y una navegación clara. Sólo el 1% de los encuestados dijo que no estaba seguro de si las nuevas propuestas eran fáciles de usar y navegar. Esto puede indicar una falta de confianza o claridad sobre la usabilidad de la

plataforma, lo que indica la necesidad de una mayor evaluación por parte de los usuarios. Además, otro 1% de los participantes indicó que no encontraba la nueva propuesta fácil de usar y navegar, aunque esta proporción es pequeña, indica que un pequeño número de usuarios encuentra la plataforma difícil de usar y navegar. En general, el análisis de estos resultados muestra que la percepción sobre la facilidad de uso y orientación de la nueva propuesta de aulas virtuales es mayoritariamente positiva. Sin embargo, también destaca la importancia de seguir evaluando y mejorando la usabilidad y accesibilidad de la plataforma para poder satisfacer las necesidades y expectativas de todos los usuarios y proporcionar una experiencia de aprendizaje efectiva y satisfactoria.

Estímulo visual y multimedia

Gráfico 45.

Estímulo Visual y Multimedia: ¿Cómo evalúas la incorporación de elementos visuales y multimedia en la nueva propuesta?

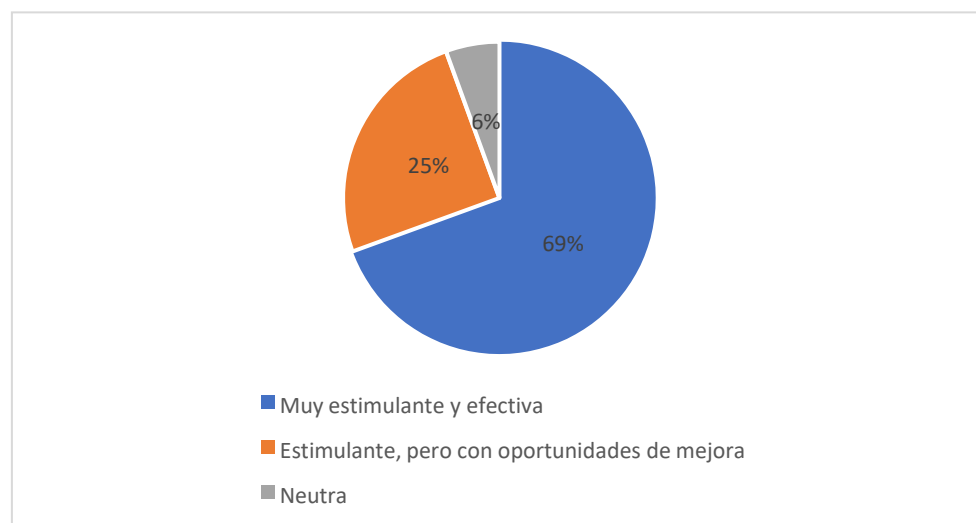


Gráfico 46.

Estímulo Visual y Multimedia: ¿Consideras que la variedad de elementos visuales contribuye positivamente a tu experiencia de aprendizaje?



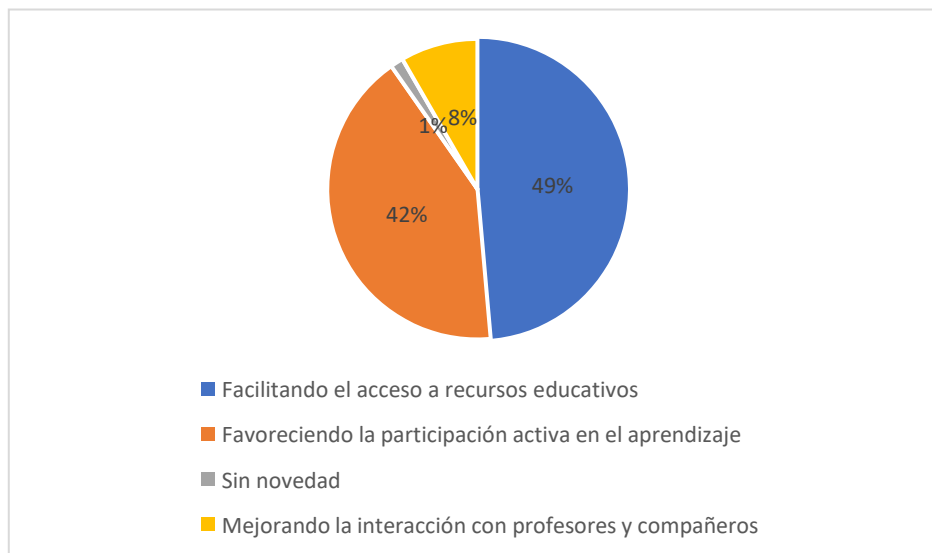
El análisis de los resultados, muestra una percepción generalmente positiva sobre la inclusión de elementos visuales y multimedia en las nuevas propuestas de aula virtual. La mayoría de los participantes calificaron el suplemento como "Muy estimulante y eficaz". Esto muestra que la mayoría de los estudiantes encontraron que el uso de elementos visuales y multimedia en la plataforma contribuía significativamente a su experiencia de aprendizaje, lo que sugiere que estos elementos fueron efectivos para mantener el interés y promover la comprensión del contenido. Además, los encuestados consideró que la combinación de elementos visuales y multimedia era "Emocionante, pero se puede mejorar". Esto sugiere que, si bien estos elementos son valorados, hay margen de mejora en su calidad, relevancia o cantidad.

Se muestra que la mayoría de los participantes creían que la variedad de elementos visuales tenía un impacto positivo en su experiencia de aprendizaje. Esto muestra que los estudiantes valoran la variedad de elementos visuales en la nueva propuesta de aula virtual y creen que estos elementos tienen un impacto positivo en su comprensión y retención del contenido del curso.

Aportes a la educación

Gráfico 47.

Aportes a la educación: ¿Cómo crees que la implementación de esta propuesta de aula virtual puede mejorar tu experiencia educativa?



El análisis de los resultados revela varias ideas sobre cómo la implementación de la propuesta del aula virtual podría mejorar la experiencia educativa de los participantes. La mayoría de los encuestados 49% creía que la implementación de la propuesta mejoraría su experiencia educativa al facilitar el acceso a recursos educativos. Esto sugiere que los estudiantes valoran la disponibilidad de recursos como factores importantes que enriquecen el aprendizaje y amplían la comprensión de los temas tratados en el curso.

Además, el 42% de los participantes creyó que la implementación de la propuesta podría mejorar su experiencia educativa al fomentar la participación activa en el aprendizaje. Esto demuestra que los estudiantes perciben la oferta del aula virtual como una oportunidad para involucrarse más activamente y activamente en el proceso de aprendizaje, lo que puede aumentar su motivación y compromiso con los contenidos del curso.

Sólo una pequeña proporción: el 8% de los encuestados mencionaron que la implementación de la propuesta ayudará su experiencia educativa al mejorar las interacciones con profesores y compañeros. Aunque esta tasa es baja, sugiere que algunos estudiantes valoran la importancia de una comunicación efectiva y una colaboración significativa en su experiencia educativa.

Aportes a la Educación: ¿Qué beneficios específicos esperas obtener de esta propuesta en términos de tu educación?

Los resultados de la pregunta abierta revelan diversas expectativas sobre las nuevas propuestas de aulas virtuales. Los participantes destacaron la importancia de garantizar mayor accesibilidad y conveniencia en el acceso a materiales educativos, junto con el deseo de potenciar la comprensión y el autoaprendizaje, promoviendo habilidades de aprendizaje independiente. También resaltaron la necesidad de optimizar la comunicación con docentes y compañeros, así como mejorar la eficiencia en la realización de tareas. Otros comentarios enfatizaron la organización y claridad de la plataforma como elementos clave para facilitar el aprendizaje, además de expresar un fuerte interés en adquirir nuevas habilidades y conocimientos para su desarrollo personal y profesional. En conjunto, estas opiniones reflejan un deseo compartido de mejorar la experiencia educativa y alcanzar el éxito académico.

4.3 Resultados de la entrevista aplicada a docentes

En el marco del estudio titulado "Propuesta de un Aula Virtual para la Asignatura de Escalado de la Carrera de Diseño de Modas del IST Yavirac", se realizó una investigación exhaustiva para comprender las prácticas actuales, desafíos y perspectivas de los docentes en relación con la enseñanza en línea. Este estudio es particularmente relevante en el contexto de la creciente adopción de tecnologías digitales en la educación, impulsada en gran medida por las necesidades emergentes de métodos de enseñanza flexibles y accesibles.

La investigación se centró en recopilar y analizar las respuestas de varios docentes con experiencia en aulas virtuales, con el objetivo de identificar tendencias comunes, estrategias efectivas y posibles áreas de mejora que podrían ser aplicadas en el desarrollo de un aula virtual para la asignatura de Escalado en Diseño de Modas, estas preguntas abordaron diversos aspectos.

A continuación, presentamos un resumen detallado de los hallazgos clave, organizados en una tabla que refleja las áreas de coincidencia entre las respuestas de los docentes. Estos resultados ofrecen una visión valiosa sobre las prácticas actuales en la enseñanza en línea y proporcionan una base sólida para la propuesta de un aula virtual efectiva y adaptada a las necesidades específicas de la asignatura de Escalado en la Carrera de Diseño de Modas.

Tabla 1. *Resultados de la entrevista a docentes*

| Docentes | Luis Sosa Malla | Danilo Lenin Estévez Terán | Martha Gaona |
|---|--|-------------------------------|-----------------|
| Departamento o carrera | Nacional de Turismo | Diseño de modas | Diseño de modas |
| Experiencia Docente | 12 | 7 | 15 |
| Preguntas | Respuestas Comunes entre Docentes | | |
| ¿Cuánto tiempo has estado utilizando aulas virtuales para impartir tus clases? | Dos docentes han estado utilizando aulas virtuales durante 7 años, y uno durante 5 años, | | |
| ¿Cómo describirías tu nivel de familiaridad y comodidad con la tecnología utilizada en las aulas virtuales? | Los docentes se sienten cómodos con la tecnología: uno la describe como "muy satisfactoria", otro como "muy satisfactoria" | | |
| ¿Cómo planificas tus cursos en línea? ¿Qué pasos sigues para adaptar tu contenido y materiales para el entorno virtual? | Los tres docentes enfatizan la importancia de seleccionar contenido relevante, temáticas importantes y herramientas virtuales adecuadas | | |
| ¿Qué estrategias empleas para mantener a los estudiantes comprometidos y motivados en un entorno en línea? | Dos docentes utilizan el aprendizaje basado en proyectos, mientras que también se mencionan actividades lúdicas y el trabajo en equipo para mantener el compromiso de los estudiantes. | | |

| | |
|---|--|
| <p>¿Cómo determinas los objetivos de aprendizaje y los resultados esperados para tus clases en línea?</p> | <p>Los docentes basan los objetivos de aprendizaje en la planificación previa y los programas de estudio de las asignaturas que imparten.</p> |
| <p>¿Cómo fomentas la interacción entre los estudiantes en un aula virtual?</p> | <p>Se utilizan diversas estrategias como la asignación de roles en actividades, la realización de actividades prácticas y participativas, y el fomento del trabajo en equipo.</p> |
| <p>¿Qué métodos de comunicación prefieres para interactuar con tus estudiantes en línea?</p> | <p>Los métodos preferidos incluyen el correo electrónico, Google Chat y una comunicación asertiva en general.</p> |
| <p>¿Has implementado sesiones sincrónicas (en vivo) en tus clases en línea? ¿Cómo las gestionas?</p> | <p>Dos docentes utilizan herramientas como Zoom y Google Meet para sesiones en vivo. El tercero no especifica su uso.</p> |
| <p>¿Qué enfoque pedagógico general utilizas en tus clases en línea? (por ejemplo, aprendizaje basado en problemas, aprendizaje colaborativo, enfoque centrado en el estudiante, etc.)</p> | <p>Los tres docentes mencionan el aprendizaje basado en proyectos, aunque con diferentes enfoques y matices, como el constructivismo y el enfoque en competencias.</p> |
| <p>¿Cómo adaptas tu enfoque pedagógico para el entorno en línea en comparación con las clases presenciales?</p> | <p>Los docentes buscan hacer sus clases más dinámicas utilizando tecnologías de la información y la comunicación (TICs), y adaptando los logros y avances de los proyectos a este entorno.</p> |

| | |
|---|--|
| <p>¿Cómo adaptas tu enfoque pedagógico para el entorno en línea en comparación con las clases presenciales?</p> | <p>Se mencionan diversas herramientas como sistemas de gestión de aprendizaje (LMS), inteligencia artificial (IA), Kahoot, Genially, Canva, aulas virtuales, videoconferencias y redes sociales.</p> |
| <p>¿Cómo abordan los desafíos tecnológicos que pueden surgir durante las clases en línea?</p> | <p>Los docentes se mantienen actualizados e investigan constantemente para enfrentar los desafíos tecnológicos que surgen en las clases en línea.</p> |
| <p>¿Qué estrategias utilizas para fomentar la participación y la interacción de los estudiantes en un entorno en línea?</p> | <p>Se utilizan estrategias como el trabajo colaborativo, la implementación de foros y chats, y la gamificación para aumentar la participación e interacción de los estudiantes.</p> |
| <p>¿Has implementado actividades colaborativas en línea? ¿Cómo funcionan?</p> | <p>Dos docentes han implementado actividades colaborativas en línea, mientras que el terceroprefiere no hacerlo.</p> |
| <p>¿Cuáles son los mayores desafíos que has enfrentado al enseñar en línea y cómo los has abordado?</p> | <p>Los desafíos mencionados incluyen la falta de equipo tecnológico adecuado y la necesidad de adaptar la enseñanza a un entorno en línea. Los docentes abordan estos desafíos de manera positiva, incentivando el cambio y la adaptación.</p> |
| <p>¿Has notado diferencias en el nivel de participación o el compromiso de los estudiantes en comparación con las clases presenciales? ¿Cómo manejas estas diferencias?</p> | <p>Los docentes reconocen la importancia de la presencialidad y muestran preferencia por un enfoque híbrido que combina elementos en línea y presenciales.</p> |

| | |
|---|---|
| <p>¿Tienes alguna anécdota o experiencia destacada relacionada con la enseñanza en línea que te gustaría compartir?</p> | <p>No se proporcionan detalles específicos sobre anécdotas o experiencias destacadas.</p> |
|---|---|

| | |
|---|--|
| <p>¿Cómo evalúas el desempeño de los estudiantes en un entorno en línea? ¿Has tenido que adaptar tus métodos de evaluación?</p> | <p>Los docentes adaptan sus métodos de evaluación a un entorno en línea, utilizando pruebas en línea y revisando las tareas en cada clase.</p> |
|---|--|

| | |
|--|---|
| <p>¿Cómo proporcionas retroalimentación efectiva a tus estudiantes en línea?</p> | <p>Se utiliza un foro de dudas y preguntas dentro de la plataforma de aprendizaje, y se realizan tutorías concámara abierta para proporcionar retroalimentación efectiva.</p> |
|--|---|

| | |
|---|---|
| <p>¿Cómo crees que la experiencia de enseñar en línea ha influido en tu enfoque en la enseñanza presencial o tradicional?</p> | <p>Los docentes indican que la experiencia de enseñar en línea les ha proporcionado una nueva perspectiva y ha complementado su enfoque en la enseñanza presencial.</p> |
|---|---|

| | |
|---|--|
| <p>¿Cómo crees que la experiencia de enseñar en línea ha influido en tu enfoque en la enseñanza presencial o tradicional?</p> | <p>Se sugiere mejorar las habilidades informáticas de los docentes y aumentar el conocimiento sobre nuevas tecnologías, como la inteligencia artificial, para mejorar la enseñanza en línea.</p> |
|---|--|

La considerable experiencia de los docentes en el uso de aulas virtuales, que varía entre 5 y 7 años, es un indicativo de su adaptabilidad y familiaridad con la tecnología educativa, alineándose con la teoría de la aceptación de la tecnología. Esta experiencia es crucial para la integración exitosa de un aula virtual en la asignatura de escalado en Diseño de Modas. En cuanto a la planificación y estrategias pedagógicas, la tendencia hacia pedagogías activas y

participativas, como el aprendizaje basado en proyectos, refleja un enfoque constructivista. Este enfoque es especialmente pertinente para asignaturas prácticas, facilitando un aprendizaje profundo y significativo.

Las respuestas de los docentes destacan la importancia de la interacción y el compromiso estudiantil, subrayando la necesidad de crear una comunidad de aprendizaje colaborativa en línea, alineada con la teoría del aprendizaje social, que promueve el aprendizaje en un entorno colaborativo. En el diseño de un aula virtual para el curso de Escalado, es esencial integrar herramientas y actividades que fomenten esta interacción. Además, la diversidad de herramientas y tecnologías mencionadas resalta la importancia de seleccionar opciones intuitivas y funcionales, en línea con la teoría de la carga cognitiva, para evitar sobrecargar a los estudiantes en un curso técnico como el de Diseño de Modas.

Los desafíos mencionados, como la falta de equipo tecnológico y la necesidad de adaptación, resaltan la brecha digital y la importancia de la flexibilidad en la enseñanza en línea, alineándose con la teoría de la equidad digital. En cuanto a la evaluación y retroalimentación, la adaptación de métodos de evaluación para el entorno en línea y el uso de tutorías con cámara abierta para la retroalimentación reflejan un enfoque adaptativo y personalizado, en consonancia con la teoría de la evaluación formativa. Este enfoque es esencial para desarrollar métodos de evaluación que reflejen con precisión las habilidades de los estudiantes en la asignatura de Escalado.

La percepción de que la enseñanza en línea complementa y enriquece la enseñanza presencial es significativa, alineándose con la teoría del aprendizaje combinado. Un enfoque híbrido podría ser particularmente beneficioso para el Escalado en Diseño de Modas, combinando la flexibilidad del aprendizaje en línea con la práctica esencial en persona. Finalmente, la necesidad de mejorar las habilidades informáticas y el conocimiento sobre nuevas tecnologías destaca la importancia de la formación continua del profesorado, en línea con la teoría del desarrollo profesional docente.

En conclusión, los hallazgos de la entrevista proporcionan resultados valiosos para la implementación de un aula virtual en la asignatura de escalado de Diseño de Modas. La combinación de la experiencia de los docentes, sus estrategias pedagógicas y las teorías educativas relevantes ofrecen una guía sólida para desarrollar un entorno de aprendizaje en línea efectivo, interactivo y adaptativo, que no solo cumpla con los objetivos educativos, sino que también enriquezca la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

CAPÍTULO V

PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA

Diseño de propuesta Plataforma Virtual para la Carrera de Diseño de Modas en el Instituto Superior Tecnológico de Turismo y Patrimonio YAVIRAC

5.1 Denominación y definición de la propuesta

La propuesta de diseño de la Plataforma Virtual para la Carrera de Diseño de Modas en el Instituto Superior Tecnológico de Turismo y Patrimonio YAVIRAC” tiene como objetivo transformar y optimizar la plataforma virtual de amplia utilización en la profesión de diseño de moda, presenta el objetivo de mejorar la experiencia educativa de estudiantes y profesores. La mejora mencionada presenta la revisión integral de la estructura de contenido, la implementación de una interfaz más interactiva y atractiva visualmente, y la integración de herramientas digitales modernas para el acceso y la gestión de los materiales de estudio y las actividades académicas.

5.2 Fundamentación de la propuesta

La implementación de la propuesta se inició con la observación de que las plataformas virtuales anteriores presentaban limitaciones en cuanto a facilidad de uso, accesibilidad y estimulación de los estudiantes, lo que afectaba negativamente el proceso de enseñanza y aprendizaje, además al incorporar líneas gráficas más atractivas y una funcionalidad mejorada, el objetivo es fomentar una mayor interacción y participación de los estudiantes y el uso de recursos digitales disponibles como Google Drive resalta la importancia de optimizar la gestión del conocimiento de manera efectiva y eficiente cuando los recursos financieros son limitados. El fundamento de la propuesta es la necesidad de adaptar los recursos educativos a las necesidades de la educación digital moderna, proporcionando a profesores y estudiantes un entorno virtual rico que facilite el acceso a los contenidos, fomente la interacción y apoye la evaluación y la retroalimentación.

5.3 Descripción de los destinatarios y responsable

Los beneficiarios de esta propuesta son todos los estudiantes y docentes de la carrera de diseño de modas del Instituto Técnico Superior de Turismo y Patrimonio YAVIRAC, ya que los estudiantes se beneficiarán directamente de una plataforma más intuitiva, interactiva y visualmente atractiva que les brinda acceso que les permitirá acceder de manera más eficaz a los materiales de estudio y cumplir con sus tareas y evaluaciones.

A su vez, los docentes contarán con herramientas mejoradas para la gestión de contenidos, evaluación y seguimiento del desempeño de los estudiantes, el responsable de implementar la propuesta será el Departamento de Tecnología Educativa de la Facultad en colaboración con el Coordinador Académico de las Carreras de Diseño de Moda.

5.4 Objetivos de la propuesta

5.4.1 Objetivo general de la propuesta

Diseñar una plataforma de aprendizaje virtual utilizando tecnologías digitales disponibles e interfaces gráficas funcionales para optimizar la experiencia de aprendizaje de la asignatura de escalado en la carrera de diseño de modas.

5.4.2 Objetivos específicos de la propuesta

- Rediseñar la interfaz de usuario de la plataforma mejorando la presentación del contenido para hacerlo más atractivo visualmente y más fácil de navegar.
- Reorganizar el contenido académico en unidades temáticas claramente definidas facilitando el acceso secuencial a materiales de aprendizaje, actividades, tareas y evaluaciones.
- Implementar herramientas interactivas que fomenten la participación de los estudiantes, como foros de evaluación y acceso directo a recursos complementarios y multimedia.

5.5 Metodología de la propuesta

El rediseño de la plataforma virtual se basa en un proceso participativo, iterativo y centrado en el usuario, asegurando que las necesidades de estudiantes y profesores sean el eje principal de la reestructuración. Este proceso se desarrollará en varias fases. Este enfoque se desarrolló en las siguientes etapas:

Análisis de necesidades: Se implementaron encuestas y grupos focales con estudiantes y profesores para identificar áreas clave de mejora, necesidades específicas y expectativas para la plataforma virtual.

Creación de prototipos: con base en el análisis de requisitos, se desarrolló un prototipo de la nueva plataforma incorporando las recomendaciones recopiladas y las mejores prácticas en el diseño de experiencia de usuario.

Pruebas de usabilidad: Se probó la usabilidad del prototipo con un grupo representativo de usuarios finales (estudiantes y profesores) para recopilar comentarios y realizar los ajustes necesarios.

Desarrollo e implementación: De la plataforma, a medida que se realicen ajustes después de las pruebas de usabilidad, garantizando que sea compatible y accesible para todos los usuarios.

Formación y entrenamiento: A los estudiantes y profesores se socializa el diseño de la propuesta para garantizar que comprendan cómo aprovechar al máximo las nuevas capacidades de la plataforma.

Después de la implementación, se estableció un proceso de evaluación continua para identificar oportunidades de mejora y actualizar la plataforma en función de las nuevas necesidades de los usuarios

5.6 Diseño de la propuesta

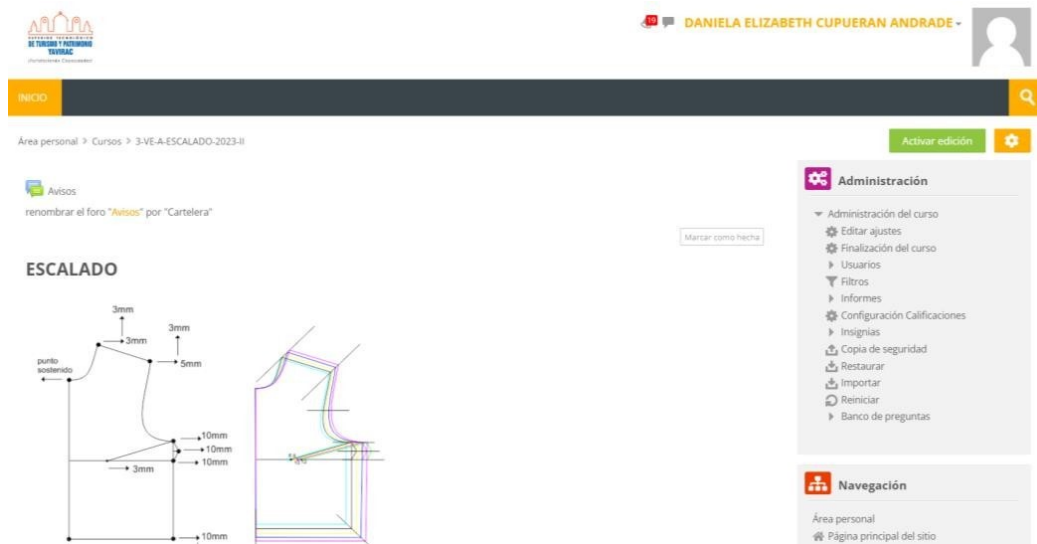
5.6.1 *Encabezado*

El encabezado incluye el logotipo del Instituto Superior Tecnológico de Turismo y Patrimonio YAVIRAC, junto con el nombre de la carrera de diseño de modas, cuenta con un diseño visualmente atractivo que use los colores institucionales (azul y mostaza), optimizado

para garantizar una buena legibilidad y navegación intuitiva.

Gráfico 48.

Encabezado antiguo



Nota. Fuente: extraído del Moodle Institucional

Gráfico 49.

Encabezado prototipo



Nota. Fuente: extraído del Moodle prototipo

Realizado un análisis comparativo de las dos versiones del Entorno Virtual de Aprendizaje (VLE) se evidencian mejoras y cambios fundamentales que afectan directamente

la experiencia del usuario, por ejemplo, en la versión original de EVA, el diseño se consideraba básico, la paleta de colores se limitaba a tonos neutros y el esquema visual podía considerarse minimalista, dado que la plataforma presenta su contenido directamente sin adornos adicionales, lo que sugiere una presentación más tradicional de mensajes educativos, adicionalmente, la navegación se centra en un menú lateral que proporciona instrucciones claras pero carece de señales visuales para mejorar la interacción.

Por otro lado, el diseño de la nueva plataforma contiene elementos gráficos y se utilizan colores más contrastantes, en este caso azul y mostaza, lo que no sólo forma parte de la identidad de la institución, sino que también mejora la legibilidad y el control visual. el usuario. El diseño de la información se ha reorganizado para promover una jerarquía visual que le ayude a comprender y acceder al contenido relacionado, con íconos intuitivos y los botones interactivos brindan una navegación más dinámica, lo que refleja una comprensión más profunda de las necesidades de los estudiantes de hoy.

Como se puede apreciar, cada elemento de la nueva plataforma se ha diseñado teniendo en cuenta la interactividad y la facilidad de uso, como lo demuestran los botones que se vinculan directamente a herramientas y recursos educativos esenciales, como el plan de estudios, las reglas y el plan de estudios. Esta transformación no es sólo estética; que se debe prestar cuidadosa consideración a cómo los estudiantes interactúan con los materiales de aprendizaje y adquieren información.

Esta comparación de las dos plataformas resalta los esfuerzos del instituto para mejorar la calidad y eficiencia del entorno de aprendizaje virtual, mediante la nueva estructura de EVA es un testimonio del compromiso del instituto con la innovación educativa, brindando un espacio más atractivo y accesible que se adapta a las tendencias digitales actuales, lo que seguramente inspirará a los estudiantes a involucrarse más activamente en el proceso educativo.

5.6.2 Menú de secciones

El menú ofrece del prototipo tiene acceso directo a las diferentes secciones de la plataforma: Información de la asignatura, Repositorio de recursos, Horario de clases, y Unidades didácticas del curso. Este menú es fijo para facilitar la navegación entre secciones en cualquier momento.

Gráfico 50.

Menú de secciones antiguo



Descripción General de la Asignatura:

El escalado es una asignatura profesionalizante de carácter teórico-práctico, que contribuye directamente a la consecución del perfil de egreso del diseñador de modas, con el logro de los siguientes resultados de aprendizaje: Determina el tallaje mediante un estudio antropométrico o de composición corporal enfocado a los diferentes segmentos de mercado que conlleva a la elaboración de cuadros de talla; construye moldiería mediante técnicas y métodos de patronaje manuales y digitales para el desarrollo de prototipos que permitan la producción de un producto de moda; desarrolla sus capacidades para diseñar, confeccionar y gestionar la optimización de los procesos de la industria de la indumentaria mediante técnicas teóricas y prácticas para la elaboración de productos moda cumpliendo estándares de calidad a satisfacción del cliente; siendo la asignatura un proceso técnico que permite aumentar o disminuir la dimensión de una prenda a partir de un patrón base para la obtención de diferentes tallas, lo que evita el reproceso de realizar un patrón de cero por cada una de las tallas extra que necesitemos, contribuyendo con un ahorro sustancial en tiempos de producción. Las personas son diferentes unas de otras, por esto, una de las maneras de clasificar a las personas de parte de la industria de la moda son las tallas. De esta manera, todas las tallas se obtienen en un solo proceso y un solo corte, optimizando recursos de toda índole. El escalado permite al egresado trabajar en empresas de moda ya que conoce y utiliza la matemática en la formulación, análisis y solución de problemas, teóricos y prácticos, así como en el desarrollo del razonamiento lógico de la proporción del cuerpo, todo esto en armonía con las necesidades de la sociedad y el mercado del vestido. En el ámbito profesional, el escalado de prendas es una de las fases más importantes y más complejas porque el desarrollo del cuerpo humano es diferente mientras la persona avanza en edad y de la correcta aplicación del procedimiento se obtienen tallas para las más variadas edades y tipos antropométricos a partir de un patrón básico.

Por lo tanto, la asignatura va a contribuir en la formación de la cultural general de los estudiantes que comprende el conocimiento y ámbito específico de la profesión, por consiguiente, la asignatura aborda la siguientes unidades de competencia: 1. Introducción a escalado y análisis de cuadros de tallas; 2. Introducción a escalado y análisis de cuadros de tallas; 3. Introducción a escalado y análisis de cuadros de tallas.

Datos Informativos del Docente:

Foto

DANIELA CUPUERAN dcupueran@yavirac.edu.ec

Reglamentos Institucionales

Enlace a los **reglamentos internos de régimen académico**, disciplinario, de elecciones, de consejo estudiantil y OCS.

Haga clic aquí para acceder al PEA (silabo)

Marcas como hecha

Marcas como hecha

Marcas como hecha

- ▶ new-MA-A-DEONTOLÓGIA PARA EL DISEÑADOR-2022-2
- ▶ VE-A-DEONTOLÓGIA PARA EL DISEÑADOR-2022-2
- ▶ MA-A-DEONTOLÓGIA PARA EL DISEÑADOR-2022-2
- ▶ MA-A-PATRONAJE Y CONFECCIÓN INFANTIL-2022-2
- ▶ MA-A-PROCESOS-2022-2
- ▶ MA-A-GESTIÓN DE LA CALIDAD-2022-2
- ▶ VE-A-DISEÑO PRONTISTA Y PRE-APORTER-2023-I
- ▶ VE-A-MARKETING DE MODA-2023-I
- ▶ Más ...

▼ Cursos

- ▼ 3-VE-A-ESCALADO-2023-II
 - ▶ Participantes
 - ▶ Insignias
 - ▶ Competencias
 - ▶ Calificaciones
 - ▶ General
 - ▶ Unidad 1: Introducción a escalado y análisis de cu...
 - ▶ Unidad 2: Escalado de prendas de vestir.
 - ▶ Unidad 3: Escalado de prendas de vestir (interpre...

Nota. Fuente: extraído del Moodle Institucional

Gráfico 51.

Menú de secciones de prototipo

Moodle Página Principal Área personal Mis cursos Administración del sitio

0959271406

Estudiante AU

Cerrar cajón del bloque

INFORMACIÓN DE LA ASIGNATURA

Presentación de la asignatura

| | | |
|---------------------|---------------------|---------------------------|
| Información general | DESCRIPCIÓN | OBJETIVO |
| PEA | Habilidades blandas | Resultados de aprendizaje |
| | Contenidos | Escala de evaluación |

REGLAMENTOS

PEA

Nota. Fuente: extraído del Moodle prototipo

5.6.3 Primera sección: Información de la asignatura

Esta sección proporciona una descripción general de la asignatura, incluyendo el nombre, una imagen representativa, una breve descripción, y los datos confirmativos del docente (nombre y correo electrónico). También incluye enlaces directos a los reglamentos institucionales y el Plan de Estudios Anualizado (PEA), que se abrirán en una nueva pestaña dirigida a Google Drive.

Gráfico 52.

Información de la asignatura aula virtual anterior

Descripción General de la Asignatura:

El escalado es una asignatura profesionalizante de carácter teórico-práctico, que contribuye directamente a la consecución del perfil de egreso del diseñador de modas, con el logro de los siguientes resultados de aprendizaje: Determina el tallaje mediante un estudio antropométrico o de composición corporal enfocado a los diferentes segmentos de mercado que conlleva a la elaboración de cuadros de talla; construye moldería mediante técnicas y métodos de patronaje manuales y digitales para el desarrollo de prototipos que permitan la producción de un producto de moda; desarrolla sus capacidades para diseñar, confeccionar y gestionar la optimización de los procesos de la industria de la indumentaria mediante técnicas teóricas y prácticas para la elaboración de productos moda cumpliendo estándares de calidad a satisfacción del cliente; siendo la asignatura un proceso técnico que permite aumentar o disminuir la dimensión de una prenda a partir de un patrón base para la obtención de diferentes tallas, lo que evita el reproceso de realizar un patrón de cero por cada una de las tallas extra que necesitemos, contribuyendo con un ahorro sustancial en tiempos de producción. Las personas son diferentes unas de otras, por esto, una de las maneras de clasificar a las personas de parte de la industria de la moda son las tallas. De esta manera, todas las tallas se obtienen en un solo proceso y un solo corte, optimizando recursos de toda índole. El escalado permite al egresado trabajar en empresas de moda ya que conoce y utiliza la matemática en la formulación, análisis y solución de problemas, teóricos y prácticos, así como en el desarrollo del razonamiento lógico de la proporción del cuerpo, todo esto en armonía con las necesidades de la sociedad y el mercado del vestido. En el ámbito profesional, el escalado de prendas es una de las fases más importantes y más complejas porque el desarrollo del cuerpo humano es diferente mientras la persona avanza en edad y de la correcta aplicación del procedimiento se obtienen tallas para las más variadas edades y tipos antropométricos a partir de un patrón básico.

Por lo tanto, la asignatura va a contribuir en la formación de la cultural general de los estudiantes que comprende el conocimiento y ámbito específico de la profesión, por consiguiente, la asignatura aborda la siguientes unidades de competencia: 1. Introducción a escalado y análisis de cuadros de tallas; 2. Introducción a escalado y análisis de cuadros de tallas; 3. Introducción a escalado y análisis de cuadros de tallas.

Datos Informativos del Docente:

Foto  

 .DANIELA CUPUERAN dcupueran@yavirac.edu.ec

 Reglamentos Institucionales
Enlace a los **reglamentos internos de régimen académico**, disciplinario, de elecciones, de consejo estudiantil y OCS.

 Haga clic aquí para acceder al PEA (silabo)

Nota. Fuente: extraído del Moodle Institucional

Gráfico 53.

Información de la asignatura aula virtual prototipo

INFORMACIÓN DE LA ASIGNATURA

Presentación de la asignatura

Información general

| | |
|---------------------|---------------------------|
| DESCRIPCIÓN | OBJETIVO |
| Habilidades blandas | Resultados de aprendizaje |
| Contenidos | Escala de evaluación |

HORARIO DE

| SEMANA | DIAS | FECHA | TEMA | CONTENIDO |
|--------|------|------------|------|-----------|
| 1 | 1 | 10/01/2024 | 1 | 1 |
| 1 | 2 | 17/01/2024 | 1 | 1 |
| 1 | 3 | 24/01/2024 | 1 | 1 |
| 1 | 4 | 31/01/2024 | 1 | 1 |
| 1 | 5 | 07/02/2024 | 1 | 1 |
| 1 | 6 | 14/02/2024 | 1 | 1 |

REGLAMENTOS

PEA

Nota. Fuente: extraído del Moodle prototipo

Gráfico 54.

Información de la asignatura aula virtual prototipo



Nota. Fuente: extraído del Moodle prototipo

La primera imagen muestra una versión anterior del aula virtual, donde se puede ver una interfaz donde prima la cantidad de texto sobre los elementos gráficos, además de que la información está organizada linealmente y la página tiene una alta densidad de texto, lo que puede crear una experiencia de usuario abrumadora y menos interactiva. La descripción general del tema es excelente y proporciona una educación completa, pero se requiere una lectura detallada para comprenderlo completamente, por otro lado, la segunda imagen muestra el aula virtual recién creada, que tiene un menú fijo que brinda acceso directo a partes clave como información de la materia, biblioteca de recursos, programa de estudios y unidades del curso en cuanto al menú, este incluye naturalmente funciones de navegación que facilitan el acceso a la información y mejoran la usabilidad de la plataforma, adicionalmente, el diseño es mucho más interactivo con íconos y botones que invitan a los usuarios a explorar y participar activamente en el entorno virtual.

El cambio más notable entre las dos versiones es el enfoque en el diseño visual de los elementos, dado que mientras que la versión anterior se centraba principalmente en el texto, la nueva versión utiliza imágenes y bloques de color para distinguir y resaltar partes de un objeto, mejorando la jerarquía visual y permitiendo una comprensión rápida de los elementos más importantes. Esto no sólo mejora la estética general, sino que también promueve interacciones más intuitivas y una experiencia de usuario más agradable y eficiente, por lo que se podría decir que la nueva versión del aula virtual demuestra un enfoque moderno y centrado

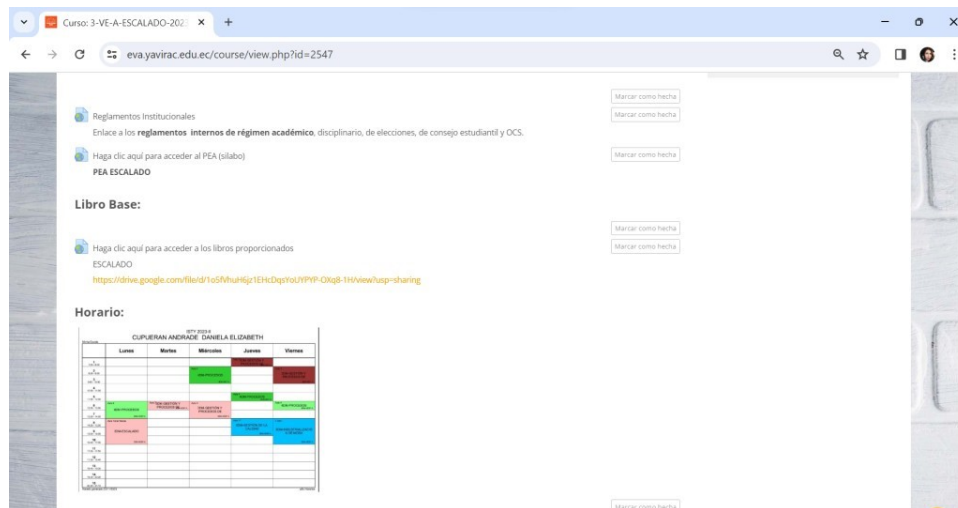
en el usuario diseñado para mejorar la experiencia educativa al hacer que la navegación sea más fluida, la información más accesible y el aprendizaje más interactivo.

5.6.4 Segunda sección: Repositorio de recursos

Aquí se almacenarán y organizarán los materiales de estudio, incluidos los textos, presentaciones, videos y enlaces a recursos externos. Cada recurso estará claramente etiquetado y organizado por unidad temática para facilitar el acceso. Se utilizarán botones gráficos para una navegación más intuitiva.

Gráfico 55.

Repositorio de recursos del aula virtual anterior



Nota. Fuente: extraído del Moodle Institucional

Gráfico 56.

Repositorio de recursos del aula virtual prototipo



Nota. Fuente: extraído del Moodle prototipo

Gráfico 57.

Repositorio de recursos del aula virtual prototipo



Nota. Fuente: extraído del Moodle prototipo

En la imagen de la plataforma anterior, los recursos se mostraban a través de enlaces de texto directos, como en libro base y reglamentos, que apuntaban a documentos alojados en Google Drive. El cronograma del curso se presenta en una tabla incrustada en la página que, si bien es funcional, no tiene elementos gráficos que resalten su significado o faciliten su interpretación. En comparación, la imagen de la nueva plataforma muestra un enfoque más intuitivo e interactivo, en donde los recursos y secciones clave están representados por botones gráficos estilizados que no sólo llaman la atención, sino que también brindan una experiencia más intuitiva cuando van acompañados de íconos apropiados. Por ejemplo, el plan de estudios se presenta en un formato más simple y visualmente atractivo, lo que definitivamente ayudará a los estudiantes a comprenderlo rápidamente.

La nueva interfaz parece proporcionar una experiencia de usuario más amigable y eficiente, facilitando la identificación y el acceso a materiales de aprendizaje y otros recursos, además la organización por unidades temáticas y el diseño gráfico de los botones muestran una navegación más fluida y una mejor estructura del contenido, lo que puede facilitar un acceso más rápido y una mayor interacción con el material presentado.

Estas diferencias muestran que la plataforma se está desarrollando activamente en una dirección más orientada al usuario con una presentación y un diseño más estructurados que

respaldan el proceso de aprendizaje digital en un entorno más atractivo y accesible.

5.6.5 Tercera sección: Horario de clases

Se presentará el horario de clases del semestre en curso con un diseño que incorpore la línea gráfica de la plataforma. Incluirá fotografías y botones interactivos para destacar la información más importante, como los horarios específicos de clases teóricas y prácticas.

Gráfico 58.

Horario de clases del aula virtual anterior

Horario:

| ISTY 2023-II CUPUERAN ANDRADE DANIELA ELIZABETH | | | | | |
|--|--------------|---------------------------|---------------------------|---------------------------|---------------------------------|
| Mesa Excto | Lunes | Martes | Miércoles | Jueves | Viernes |
| 1 1:00 - 2:00 | | | | ADM-GESTIÓN Y PROCESOS DE | |
| 2 2:00 - 3:00 | | | ADM-PROCESOS | | ADM-GESTIÓN Y PROCESOS DE |
| 3 3:00 - 4:00 | | | | | |
| 4 4:00 - 5:00 | | | | ADM-PROCESOS | |
| 5 5:00 - 6:00 | ADM-PROCESOS | ADM-GESTIÓN Y PROCESOS DE | ADM-GESTIÓN Y PROCESOS DE | | ADM-PROCESOS |
| 6 6:00 - 7:00 | | | | | |
| 7 7:00 - 8:00 | | | | ADM-GESTIÓN DE LA CALIDAD | ADM-INDUSTRIALIZACIÓN Y DE MODA |
| 8 8:00 - 9:00 | ADM-PROCESOS | | | | |
| 9 9:00 - 10:00 | ADM-PROCESOS | | | | |
| 10 10:00 - 11:00 | ADM-PROCESOS | | | | |
| 11 11:00 - 12:00 | ADM-PROCESOS | | | | |
| 12 12:00 - 13:00 | | | | | |
| 13 13:00 - 14:00 | | | | | |
| 14 14:00 - 15:00 | | | | | |
| 15 15:00 - 16:00 | | | | | |

Nota. Fuente: extraído del Moodle Institucional

Gráfico 59.

Horario de clases del aula virtual prototipo

| HORARIO DE CLASES AULA 4 DM | | | | | | |
|--------------------------------|----------|--------|-----------|--------|---------|--|
| HORARIO | LUNES | MARTES | MIÉRCOLES | JUEVES | VIERNES | |
| 07:00 - 08:00 | | | | | | |
| 08:00 - 09:00 | | | | | | |
| 09:00 - 10:00 | ESCALADO | | | | | |
| 10:00 - 11:00 | ESCALADO | | | | | |
| 11:00 - 12:00 | ESCALADO | | | | | |

Nota. Fuente: extraído del Moodle prototipo

La primera imagen muestra el plan de cursos de la antigua plataforma, con un diseño sencillo y funcional en formato tabla, donde se diferencian los tipos de cursos por colores,

pero carece de elementos visuales atractivos o interactivos. En contraste, la segunda imagen presenta la nueva aula virtual con un diseño más moderno, alineado con la identidad visual de la plataforma, utilizando líneas gráficas y colores institucionales. Aunque la estructura es más simple y menos detallada, el diseño sugiere la incorporación de elementos interactivos que mejorarían la accesibilidad y la estética del plan de estudios.

Estos cambios en el diseño indican una evolución hacia una mejor experiencia de usuario, donde la presentación visual juega un papel clave para facilitar el acceso a la información. El nuevo diseño tiene menos información y parece estar diseñado para proporcionar una descripción general rápida y la capacidad de profundizar en detalles con elementos interactivos en línea con las tendencias actuales de diseño de información que promueven la usabilidad y la accesibilidad.

5.6.6 Cuarta sección; Unidades didácticas del curso

Cada unidad didáctica se presentará con un resumen que incluya los temas a tratar, objetivos de aprendizaje, actividades propuestas (tareas, evaluaciones, foros de discusión) y los recursos necesarios para cada semana. Se diseñará para que la información se habilite semana a semana, evitando la sobrecarga de información y promoviendo un aprendizaje secuencial y organizado.

Gráfico 60.

Unidades didácticas del curso del aula virtual antigua



Nota. Fuente: extraído del Moodle Institucional

Gráfico 61.

Unidades didácticas del curso del aula virtual prototipo



Nota. Fuente: extraído del Moodle prototipo

Gráfico 62.

Unidades didácticas del curso del aula virtual prototipo



Nota. Fuente: extraído del Moodle prototipo

Secuencia didáctica y planificación del EVA

5.6.7 *Quinta sección: actividades y evaluación*

Esta sección estará dedicada a detallar las actividades de aprendizaje y los métodos de evaluación asociados con cada unidad didáctica del curso, en donde se estructurará de la siguiente manera para garantizar una comprensión clara de los requisitos y expectativas:

- **Descripción de actividades:** Se proporcionará un listado de las actividades propuestas para cada tema, incluyendo tareas individuales, proyectos, y ejercicios prácticos. Se especificarán los objetivos, los plazos de entrega, y los formatos de presentación.
- **Criterios de evaluación:** Se detallarán los criterios específicos que se utilizarán para evaluar las actividades de aprendizaje. Esto incluirá rúbricas de evaluación, que describirán los estándares de desempeño esperados para cada tarea.
- **Herramientas de evaluación:** Se describirán las herramientas y métodos de evaluación que se emplearán, como exámenes, evaluación por pares, autoevaluaciones, y presentaciones. Se enfatizará el uso de foros evaluados para fomentar la participación activa y el aprendizaje colaborativo.
- **Feedback y retroalimentación:** Se establecerán mecanismos para ofrecer retroalimentación constructiva y oportuna a los estudiantes, tanto en las actividades individuales como en los foros de discusión.

5.6.8 *Sexto sección: lecturas complementarias*

En esta sección se proporcionarán recursos adicionales para profundizar en los temas tratados en el curso. Incluirá:

- **Bibliografía recomendada:** Listado de libros, artículos, y documentos de referencia que los estudiantes pueden consultar para ampliar su comprensión de los temas.
- **Enlaces a recursos online:** Colección de enlaces a sitios web, videos, podcasts, y otros recursos digitales que complementen la formación teórica y práctica.

- Guías de estudio: Documentos o manuales elaborados por los docentes que resuman los puntos clave de cada unidad y ofrezcan orientaciones para el estudio independiente.

5.6.9 Foros de discusión y trabajo colaborativo

Los foros de discusión serán espacios virtuales destinados a fomentar el intercambio de ideas, la reflexión crítica y el trabajo colaborativo entre estudiantes y docentes. Cada unidad didáctica contará con foros temáticos donde se plantearán preguntas de discusión, casos prácticos o problemas a resolver en grupo. Además, se promoverá la creación de proyectos colaborativos que incentiven la cooperación entre estudiantes, facilitando así el desarrollo de habilidades blandas y competencias transversales.

5.7 Evaluación de la propuesta

La evaluación de la propuesta se llevará a cabo mediante:

- Encuestas de satisfacción: Al finalizar el semestre, se recogerán opiniones de estudiantes y docentes sobre la eficacia y usabilidad de la nueva plataforma.
- Análisis de resultados académicos: Se compararán los resultados académicos antes y después de la implementación de la nueva plataforma para medir su impacto en el aprendizaje.
- Foros de retroalimentación: Se organizarán foros específicos para discutir la experiencia de uso de la plataforma, identificando aspectos positivos y áreas de mejora.

5.8 Factibilidad para la aplicación de la propuesta

La factibilidad de esta propuesta se basa en varios factores:

- Recursos tecnológicos: La utilización de herramientas y plataformas digitales accesibles, como Google Drive, facilita la implementación sin requerir una inversión económica considerable.
- Capacitación y soporte: La propuesta incluye un plan de capacitación para docentes y estudiantes, asegurando que todos los usuarios puedan navegar y aprovechar las funcionalidades de la plataforma.
- Flexibilidad y escalabilidad: La estructura propuesta permite ajustes y expansiones

futuras, asegurando que la plataforma pueda adaptarse a nuevas necesidades y tendencias educativas.

- Apoyo institucional: El éxito de la implementación dependerá del compromiso y el apoyo continuo del Instituto Superior Tecnológico de Turismo y Patrimonio YAVIRAC, en términos de recursos y políticas educativas.

CONCLUSIONES

1. El presente proyecto ilustra cómo la integración de la tecnología digital y estrategias de aprendizaje innovadoras pueden mejorar significativamente la experiencia de aprendizaje en la educación en diseño de moda.
2. La propuesta de diseño ha mejorado la plataforma virtual asegurando una interacción más dinámica y accesible de acuerdo con las teorías educativas modernas, que promueven el aprendizaje interactivo y adaptativo, este enfoque no solo cumple con los objetivos educativos establecidos, sino que también enriquece la experiencia de aprendizaje de los estudiantes y los prepara para un entorno de trabajo colaborativo y digital.
3. En la propuesta se ha incorporado opciones para crear comunidades de aprendizaje en línea que fomenten la interacción, la participación y la colaboración de los estudiantes, introduciendo herramientas y actividades que faciliten esta interacción con las teorías del aprendizaje social y constructivista.
4. La experiencia acumulada de los docentes en el uso de aulas virtuales y la voluntad de adoptar nuevos métodos de enseñanza indican una aceptación significativa y positiva de la tecnología en la educación. Esta adaptabilidad es fundamental para la implementación exitosa de todas las propuestas de innovación tecnológica y pedagógica y representa un cambio cultural significativo dentro de las instituciones hacia una mentalidad docente más abierta y experimental.
5. El estudio del diagnóstico y los resultados encontrados permitieron realizar la propuesta del aula virtual, la misma que identifica y aborda una serie de desafíos asociados a la educación en línea, como la brecha digital y las necesidades de adaptación de estudiantes y profesores.
6. Una cuidadosa selección de herramientas intuitivas y prácticas, junto con capacitación y soporte continuos, ha demostrado ser una estrategia eficaz para mitigar estos desafíos; además, el enfoque en la flexibilidad y la equidad digital subraya la importancia de crear entornos de aprendizaje inclusivos y accesibles.

7. La evaluación continua de propuestas a través de encuestas de satisfacción y análisis de resultados académicos resalta el compromiso con la mejora continua y la adaptación a las necesidades cambiantes de estudiantes y profesores. Esta apertura a la retroalimentación y la voluntad de adaptar y expandir la plataforma en función de la retroalimentación garantiza que la propuesta seguirá siendo relevante y válida en el futuro. El impacto positivo en el aprendizaje y la enseñanza valida el enfoque elegido y sienta las bases para futuras innovaciones educativas.

RECOMENDACIONES

1. Dada la importancia de las habilidades digitales en el entorno educativo actual, se recomienda establecer programas de formación continua a docentes y estudiantes en el uso de herramientas digitales y nuevas tecnologías. Los proyectos deben enfocarse en integrar tecnología avanzada, como la inteligencia artificial, para mejorar la experiencia educativa.
2. Se recomienda introducir métodos de enseñanza activos y participativos, como el aprendizaje basado en proyectos, que reflejen enfoques constructivistas y promuevan el aprendizaje significativo.
3. La interacción y el compromiso estudiantil deben ser centrales en comunidades de aprendizaje colaborativo, apoyadas por herramientas digitales para fomentar un entorno interactivo y adaptativo, alineado con la teoría del aprendizaje social.
4. Se recomienda mejorar continuamente la interfaz de la plataforma de educación virtual para asegurar su intuición, funcionalidad y accesibilidad. Esto incluye una cuidadosa selección de herramientas que reducen la carga cognitiva de los estudiantes y facilitan la navegación y la comprensión del contenido. Estas mejoras deben ser participativas, centradas en el usuario y ajustadas según la retroalimentación de estudiantes y profesores.
5. Dado el creciente papel de la educación digital, es muy importante adaptar los recursos educativos a las necesidades y tendencias actuales. Se debe fomentar la creación y el uso de contenidos digitales atractivos para la enseñanza y aprendizaje que cumplan los objetivos educativos y enriquezcan la experiencia de formación. Esto incluye multimedia, simulaciones interactivas y herramientas digitales para facilitar la comprensión y participación de los estudiantes.
6. Los métodos de evaluación para entornos de aprendizaje en línea deben adaptarse para incluir criterios de evaluación y herramientas de evaluación que reflejen las competencias y habilidades desarrolladas en el curso. La retroalimentación debe ser oportuna y constructiva en el entorno virtual, brindando supervisión y apoyo para implementar estrategias de evaluación formativa que mejoren el desempeño académico y la experiencia de aprendizaje.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alcántar, M., & Montes, J. (2018). *Percepción de los Estudiantes sobre el Aprendizaje Significativo y Estrategias de Enseñanza en el Blended Learning*. REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, 16(1), 73-88. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=55160047005>.
- Barrera, D., & Lugo, N. (2019). *Las aulas virtuales en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la Estadística*. Revista científica, (35), 183-191.
- Blanco, N., & Pirela, J. (2022). *La complementariedad metodológica: Estrategia de integración de enfoques en la investigación social*. Espacios públicos, 18(45). <https://espaciospublicos.uaemex.mx/article/view/19296>.
- Carranza, M., & Caldera, J. (2018). *Percepción de los Estudiantes sobre el Aprendizaje Significativo y Estrategias de Enseñanza en el Blended Learning*. <http://repositorio.cualtos.udg.mx:8080/jspui/handle/123456789/650>.
- Castro, Y., & Lara, R. (2018). *Percepción del blended learning en el proceso enseñanza aprendizaje por estudiantes del posgrado de Odontología*. Educación Médica, 19(4), 223-228. <https://doi.org/10.1016/j.edumed.2017.03.028>.
- Castaño, S. (2020). *Análisis documental sobre pedagogía del diseño. (Proyecto de titulación de especialidad)*. Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Recuperada de <https://repository.udistrital.edu.co/handle/11349/25125>
- Cocunubo, J., Parra, J., & Otálora, J. (2018). *Propuesta para la evaluación de Entornos Virtuales de Enseñanza Aprendizaje con base en estándares de Usabilidad Tecnológicas*, 21(41), 135-147.

- De la Torre García, Víctor Ricardo y Sosa Mendoza, Raúl. (2018). *La pertinencia del modelo de diseño instruccional ASSURE para la implementación de la educación a distancia*. Revista Digital FILHA. [en línea]. Diciembre. Número 19. Recuperado de:
http://www.filha.com.mx/upload/publicaciones/archivos/20181231203275_modelo_assure.pdf
- De Luca, M. (2020). *Las aulas virtuales en la formación docente como estrategia de continuidad pedagógica en tiempos de pandemia*. Usos y paradojas. Análisis Carolina, (33), 1.
- Dick, W., Carey, L. y Carey, J. (2001). *The systematic design of instruction*. U. S. A. Addison-Wesley Educational Publishers
- Eunjung. O. & Reeves, T. (2010). *The implications of the differences between design research and instructional systems design for educational technology researchers and practitioners*. Educational Media International. Recuperado de:
<http://dx.doi.org/10.1080/09523987.2010.535326>
- Fernández, Oscar. (2018). *La pedagogía del diseño*. Revista. Ardin. Arte, diseño e ingeniería. Recuperado: <http://polired.upm.es/index.php/ardin/article/view/3757/3844>
- Forni, P., & Grande, P. (2020). *Triangulación y métodos mixtos en las ciencias sociales contemporáneas*. Revista mexicana de sociología, 82(1), 159-189.
<https://doi.org/10.22201/iis.01882503p.2020.1.58064>.
- Galán, P., Hernández, P., & Espinoza, A. (2020) *Enseñar con tecnologías digitales en la educación superior*. Revista Perspectivas. (17), 1-12. Recuperado de:
<https://revistas.uniminuto.edu/index.php/Pers/article/view/2129>

- Gantón, I. (2018). *Innovar en educación, sí pero ¿cómo? Mitos y realidades. Enseñanza y teaching*, 36(2), 222-224. Recuperado de <https://n9.cl/qj4ah>
- García, A., & Rodríguez, D. (2021). *Del salón al aula virtual: Las dificultades tecnológicas, económicas y de salud mental que afrontan los universitarios para el desarrollo de la educación remota en el marco de la pandemia del COVID-19*. C. <https://doi.org/10.17981/cultedusoc.12.2.2021.12>.
- García, M., & Herrera, C. (2022). *Estudio del Modelo de diseño instruccional ASSURE como estrategia de aprendizaje en probabilidades*. UNIÓN-REVISTA IBEROAMERICANA DE EDUCACIÓN MATEMÁTICA, 18(65). <https://revistaunion.org/index.php/UNION/article/view/470>.
- García, R., Aguaded, I., & Bartolomé, A. (2018). *La revolución del blended learning en la educación a distancia*. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 21(1), 25-32. <https://doi.org/10.5944/ried.21.1.19803>.
- Genís, M., Marimon, J. (2018). *Pedagogía y diseño en tiempos de transformación constante*. Inmaterial, 3(6), 7-18. Recuperado de <https://inmaterialdesign.com/INM/article/view/72/170>
- González, L. (2019). *El Aula Virtual como Herramienta para aumentar el Grado de Satisfacción en el Aprendizaje de las Matemáticas*. *Información tecnológica*, 30(1), 203-214. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07642019000100203> .
- Gordón, F. (2019). *La propuesta metodológica como una alternativa para la integración de saberes*. *Cátedra*, 2(2), 94-110. <https://doi.org/10.29166/catedra.v2i2.1708>.
- Guilbauth, J., & De Guilbauth, I. (2020). *Las Aulas virtuales como herramientas facilitadoras*

de aprendizajes durante el confinamiento por la covid-19 UDELAS. Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación, 4(16), 439- 449. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v4i16.127>.

Gutiérrez, M., & Peña, N. (2018). *Aulas virtuales y el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del área de comunicación en una Institución de Educación Superior de Huancavelica*. <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/1653>.

Hrastinski, S. (2019). *What do we mean by blended learning?* TechTrends, 63(5), 564-569. <https://doi.org/10.1007/s11528-019-00375-5>.

Huilcapi, A., Silva, M., Masacon, N., & Aristega, J. (2020). *Desarrollo de un aula virtual utilizando herramientas de google para facilitar la enseñanza en épocas de pandemia*. Journal of Science and Research, 5(CICACI). <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/sr/article/view/1109>.

Humanante, P., Fernández, J., & Jiménez, C. (2019). *Aulas virtuales en contextos universitarios: percepciones de uso por parte de los estudiantes*. Revista Espacios, 40(02). <https://www.revistaespacios.com/a19v40n02/19400203.html>.

Hurtado, J. (2012). *El proyecto de investigación*. Recuperado de <https://n9.cl/wtd2z> Hurtado, J. (2010). Metodología de la investigación. Recuperado de <https://n9.cl/sirq4>

Juca Maldonado, F., Carrión González, J., & Juca Abril, A. (2020). *B-Learning y Moodle como estrategia en la educación universitaria*. Revista Conrado, 16(76), 215-220. Recuperado de: <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/1476/1461>

Juanes Giraud, B. Y., Munévar Mesa, O. R., & Cándelo Blandón, H. (2020). *La virtualidad en la educación. Aspectos claves para la continuidad de la enseñanza en tiempos de pandemia*. Revista Conrado, 16(76), 448-452. Recuperado de:

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442020000500448

López, B. (2020). *Aulas Virtuales y su Influencia en el Aprendizaje Significativo de los estudiantes de Derecho de la Universidad de Guayaquil-Ecuador 2020*. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/49578>.

Lozada, M. (2020). *La enseñanza del Diseño mediante la intervención de la interdisciplina. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*. Universidad de Palermo, Cuaderno 104, 193-214. Recuperado de https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/829_libro.pdf

Martínez, G., & Jiménez, N. (2020). *Análisis del uso de las aulas virtuales en la Universidad de Cundinamarca*, Colombia. *Formación universitaria*, 13(4), 81- 92. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062020000400081> .

Mazzeo, C. (2015). *¿Qué dice del diseño la enseñanza del diseño?* Recuperado de <https://elibro.puce.elogim.com/es/lc/puce/titulos/78884>

Morado, M., & Ocampo, S. (2019). *Una experiencia de acompañamiento tecno-pedagógico para la construcción de entornos virtuales de aprendizaje en educación superior*. *Revista Educación*, 43(1), 43-61.

Muñoz, M. (2022). *Herramientas del aula virtual en la enseñanza de la Matemática durante la pandemia, una revisión literaria*. *Conrado*, 18(84), 310-315.

Passailaigue, Roberto. (2014, noviembre). *La calidad en la gestión educativa*. *Revista Científica ECOCIENCIA*. Vol.1. Recuperado de <https://revistas.ecotec.edu.ec/index.php/ecociencia/article/view/558/345>.

- Ponce, Acosta, Buendía. (2021). *El modelo instruccional assure como herramienta para el aprendizaje autónomo en tiempos de crisis*. Revista Cienfuegos. Vol.17. Recuperado de: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442021000400428&lng=es&nrm=iso&tlng=es
- Ponce, E., Acosta, D., & Buendía, G. (2021). *El modelo instruccional assure como herramienta para el aprendizaje autónomo en tiempos de crisis*. Conrado, 17(81),428-435. Prieto, A. (2021). Flipped classroom o aula invertida.
- Ramírez, M., & Peña, C. (2022). *B-learning para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje*. Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0, 15(2), 5-16. <https://doi.org/10.37843/rted.v15i2.309>.
- Reyes, J. (2022). *¡Un viaje al Sistema Solar! Flipped Classroom para los alumnos de Biología y Geología de 1º de ESO (Master's thesis)*. <https://reunir.unir.net/handle/123456789/12853>.
- Roca, D. (2018). *Evaluación de riesgos en el diseño de la plataforma E-Learning para institutos superiores técnicos y tecnológicos*. Revista Atlante Recuperado de <https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/03/plataforma-elearning.html>
- Rojas, B., & Esparza, D. (2020). *B-learning en la enseñanza del idioma inglés como segunda lengua: una revisión sistemática de la literatura*. Edutec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa, (73), 105-121. <https://doi.org/10.21556/edutec.2020.73.1745>.
- Salvat, B. (2018). *La evolución del e-learning: del aula virtual a la red*. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 21(2). <https://doi.org/10.5944/ried.21.2.20577>.

- Sánchez, L. (2020). *Impacto del aula virtual en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de bachillerato general*. Revista Docentes 2.0, 9(1), 75-82. <https://doi.org/10.37843/rted.v9i1.105>.
- Simonson, M., Smaldino, S., Albright, M. & Zvacek, S. (2003). *Teaching and learning at a distance: Foundations of Distance Education*. Columbus, Ohio: Prentice Hall.
- Smaldino, S., Russell, J., Hernich, R. & Molenda, M. (2005). *Instructional Technology and Media for Learning*. United States of America: Pearson Merrill Prentice Hall
- Torregrosa, M. (2018). *Reseña del libro Flipped learning: aplicar el modelo de aprendizaje inverso*. Narcea ediciones, Madrid, 2017. Revista de Investigación y Educación en Ciencias de la Salud (RIECS), 3(1), 109-111.
- Vargas, G. (2021). *Diseño y gestión de entornos virtuales de aprendizaje*. Cuadernos Hospital de Clínicas, 62(1), 80-87.
- Zambrano, G., & Mendoza, R. (2018). *Influencia del método B-learning en la enseñanza-aprendizaje del inglés en la comunidad educativa de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, extensión Chone*. Revista Universidad y Sociedad, 10(.
- Zambrano, M., & Morales, Y. (2021). *Aula virtual para el aprendizaje del proceso de diseño arquitectónico*. Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, (78), 264-283. <https://doi.org/10.21556/edutec.2021.78.2139>.
- Zamora, U., Rodríguez, M., & Cabrera, J. (2019). *El modelo ASSURE en la enseñanza del inglés en la universidad*. Este documento fue dictaminado por el comité evaluador del evento. <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/61552902/memoria201920191218->

98502- 1ot2skv-libre.pdf?1576880631=&response-
contentdisposition=inline%3B+filename%3DMemoria_del_8_Coloquio_Internacional
_de.pdf&Expires=1701854766&Signature=dtXPB9XepoGDcpCFHXFxx8tONzm SZ.

ANEXOS
CUESTIONARIO A ESTUDIANTES SOBRE SU EXPERIENCIA DE
APRENDIZAJE EN EL EVA DE ESCALADO

OBJETIVO:

Obtener información detallada y precisa sobre la experiencia de los estudiantes en el aula virtual de la asignatura de escalado, con el fin de evaluar la calidad de la enseñanza, la efectividad de la plataforma de aprendizaje en línea y la satisfacción general de los estudiantes, y utilizar esta retroalimentación para realizar mejoras y ajustes en el curso y en el entorno virtual de aprendizaje.

1. Edad:
2. Género:

Experiencia en el aula virtual:

3. ¿Con qué frecuencia accedes al aula virtual de esta asignatura?

- A diario
- Varias veces por semana
- Una vez por semana
- Menos de una vez por semana

4. ¿Qué dispositivos utilizas principalmente para acceder al aula virtual? (Puedes seleccionar múltiples opciones)

- Computadora de escritorio
- Laptop
- Tablet
- Teléfono móvil

Uso de recursos y herramientas:

5. ¿Qué herramientas o recursos en el aula virtual utilizas con mayor frecuencia? (Puedes seleccionar múltiples opciones)

- Material didáctico (lecturas, videos, documentos)
- Grabaciones de clases prácticas

- Foros de discusión
- Exámenes en línea
- Entrega de trabajos prácticos en línea
- Chat o mensajería con compañeros
- Otros (especificar)

Experiencia de aprendizaje:

6. ¿Cómo calificarías tu experiencia general de aprendizaje en esta aula virtual?

- Excelente
- Buena
- Regular
- Mala

7. ¿Qué aspectos de esta asignatura en línea consideras que han contribuido positivamente a tu aprendizaje en la asignatura de escalado? (Puedes seleccionar múltiples opciones)

- Análisis de cuadro de tallas
- Análisis de proporciones de graduación
- Análisis de graduación en los puntos de apoyo del molde
- Realización de nido
- Despiece y codificación por tallas

Interacción y comunicación:

8. ¿Has tenido interacción con tus compañeros de clase en el aula virtual? (Puedes seleccionar múltiples opciones)

- Foros
- Chats
- grupos de estudio virtuales
- Otros (menciona cual)

9. ¿Has tenido una comunicación efectiva con tu profesor/a a través del aula virtual?

¿Cómo podrían mejorar la comunicación?

10. ¿Cómo calificarías la accesibilidad y la disponibilidad de los recursos y actividades en el aula virtual para esta asignatura práctica?

- Excelente
- Buena
- Regular, Mala

Evaluación y retroalimentación:

11. ¿Cómo se lleva a cabo la evaluación de tu desempeño en esta asignatura práctica en línea?

12. ¿Consideras que las evaluaciones y la retroalimentación proporcionada por el profesor/a son adecuadas y útiles para tu aprendizaje? ¿Por qué?

Recursos de apoyo:

13. ¿Has utilizado recursos de apoyo adicionales fuera del aula virtual? (Puedes seleccionar múltiples opciones)

- Tutorías en línea
- Recursos de la biblioteca en línea,
- Grupos de estudio virtuales
- No he utilizado

14. ¿Qué recursos de apoyo adicionales consideras que serían útiles para mejorar tu aprendizaje en línea?

Sugerencias y comentarios finales:

15. ¿Tienes alguna sugerencia o comentario adicional sobre cómo mejorar el aula virtual para esta asignatura?

CUESTIONARIO A DOCENTES SOBRE PROCESOS PEDAGOGICOS EN SUS ASIGNATURAS CON EL MANEJO DE EVA

Preguntas para realizar entrevistas a docentes de la asignatura de escalado y de otras asignaturas de índole teórico – práctico:

OBJETIVO:

Obtener una comprensión profunda de las prácticas docentes en el entorno de aprendizaje en línea, incluyendo el uso de tecnología, estrategias pedagógicas y métodos de enseñanza, con el propósito de evaluar la efectividad de la enseñanza virtual, identificar buenas prácticas y áreas de mejora, y guiar el desarrollo de estrategias más efectivas para el aprendizaje en línea en materias teórico-prácticas.

Información básica:

1. Nombre del profesor:
2. Departamento o carrera:
3. Experiencia docente (años):

Experiencia con aulas virtuales:

4. ¿Cuánto tiempo has estado utilizando aulas virtuales para impartir tus clases?
5. ¿Cómo describirías tu nivel de familiaridad y comodidad con la tecnología utilizada en las aulas virtuales?

Preparación y diseño de cursos:

6. ¿Cómo planificas tus cursos en línea? ¿Qué pasos sigues para adaptar tu contenido y materiales para el entorno virtual?
7. ¿Qué estrategias empleas para mantener a los estudiantes comprometidos y motivados en un entorno en línea?
8. ¿Cómo determinas los objetivos de aprendizaje y los resultados esperados para tus clases en línea?

Interacción y comunicación:

9. ¿Cómo fomentas la interacción entre los estudiantes en un aula virtual?
10. ¿Qué métodos de comunicación prefieres para interactuar con tus estudiantes en línea?
11. ¿Has implementado sesiones sincrónicas (en vivo) en tus clases en línea? ¿Cómo las gestionas?

Enfoque pedagógico:

12. ¿Qué enfoque pedagógico general utilizas en tus clases en línea? (por ejemplo, aprendizaje basado en problemas, aprendizaje colaborativo, enfoque centrado en el estudiante, etc.)
13. ¿Cómo adaptas tu enfoque pedagógico para el entorno en línea en comparación con las clases presenciales?

Tecnología y recursos:

14. ¿Qué herramientas y tecnologías específicas utilizas en tus clases en línea? ¿Cómo las seleccionas y qué consideras al elegir las?
15. ¿Cómo abordas los desafíos tecnológicos que pueden surgir durante las clases en línea?

Interacción y participación de los estudiantes:

16. ¿Qué estrategias utilizas para fomentar la participación y la interacción de los estudiantes en un entorno en línea?
17. ¿Has implementado actividades colaborativas en línea? ¿Cómo funcionan?

Desafíos y soluciones:

18. ¿Cuáles son los mayores desafíos que has enfrentado al enseñar en línea y cómo los has abordado?
19. ¿Has notado diferencias en el nivel de participación o el compromiso de los

estudiantes en comparación con las clases presenciales? ¿Cómo manejas estas diferencias?

20. ¿Tienes alguna anécdota o experiencia destacada relacionada con la enseñanza en línea que te gustaría compartir?

Evaluación del aprendizaje:

21. ¿Cómo evalúas el desempeño de los estudiantes en un entorno en línea? ¿Has tenido que adaptar tus métodos de evaluación?

22. ¿Cómo proporcionas retroalimentación efectiva a tus estudiantes en línea? Impacto en la enseñanza presencial:

23. ¿Cómo crees que la experiencia de enseñar en línea ha influido en tu enfoque en la enseñanza presencial o tradicional?

Mejoras y recomendaciones:

24. ¿Qué recursos, capacitación o apoyo adicional consideras que serían útiles para mejorar tu enfoque en la enseñanza en línea?

CUESTIONARIO A ESTUDIANTES ACERCA DE LA PROPUESTA EN EL EVA DE ESCALADO

Estimadas estudiantes de la carrera de Diseño de Modas,

Agradecemos tu participación en esta encuesta, diseñada para evaluar las mejoras propuestas en las aulas virtuales, específicamente en la asignatura de escalado. Tus respuestas serán tratadas de manera confidencial. Por favor, tómate unos minutos para compartir tus opiniones y experiencias. ¡Tu contribución es esencial para el proceso de mejora continua!

Información Personal:

Nombre (opcional):

Año de Estudio:

¿Has cursado la asignatura de escalado con la antigua propuesta de aula virtual?

Sí

No

Experiencia con la Antigua Propuesta:

a. ¿Cómo describirías tu experiencia con el aula virtual en la asignatura de escalado con la antigua propuesta?

- Excelente
- Buena
- Regular
- Mala

b. ¿Hubo algún desafío específico que enfrentaste con la antigua propuesta?

- Falta de interactividad
- Problemas técnicos
- Dificultad para acceder al material Otro (especificar)

Nueva Propuesta de Aula Virtual:

a. ¿Has tenido la oportunidad de experimentar la nueva propuesta de aula virtual para la asignatura de escalado?

- Sí
- No

b. En caso afirmativo, ¿puedes describir brevemente tus impresiones iniciales?

- Muy positivas
- Positivas
- Neutrales
- Negativas
- Muy negativas

Comparación entre Antigua y Nueva Propuesta:

a. ¿Qué mejoras específicas crees que se han realizado en la nueva propuesta en comparación con la antigua?

- Mayor interactividad
- Mejor accesibilidad
- Mejor calidad de material didáctico
- Otras (especificar)

b. ¿Hay aspectos particulares de la antigua propuesta que consideras que deberían mantenerse o mejorarse en la nueva?

- Sí
- No
- No estoy seguro/a

Interactividad y Participación:

a. ¿Cómo valoras la interactividad en la nueva propuesta?

- Muy satisfactoria

- Satisfactoria
- Neutra
- Insatisfactoria
- Muy insatisfactoria

b. ¿Crees que la nueva propuesta fomenta una mayor participación y colaboración entre los estudiantes?

- Sí
- No
- No estoy seguro/a

Metodología de Aprendizaje:

a. ¿Cómo describirías la metodología de aprendizaje en la nueva propuesta de aula virtual?

- Centrada en conferencias y presentaciones
- Basada en actividades prácticas y proyectos
- Equilibrio entre teoría y práctica
- Enfoque colaborativo y discusiones grupales
- Otras (especificar)

b. ¿Qué tipo de actividades o metodologías encuentras más efectivas para comprender los conceptos de escalado?

- Conferencias y presentaciones
- Actividades prácticas y proyectos
- Discusiones en grupo
- Foros de discusión en línea
- Otras (especificar)

Evaluación del Desempeño:

a. ¿Cómo se lleva a cabo la evaluación del desempeño en la nueva propuesta?

- Exámenes escritos
- Proyectos individuales
- Trabajos en grupo
- Participación en discusiones
- Otras (especificar)

b. ¿Consideras que la nueva propuesta ofrece una variedad adecuada de métodos de evaluación?

- Sí
- No
- No estoy seguro/a

Interacción con el Profesor:

a. ¿Cómo describirías la interacción con los profesores en la nueva propuesta?

- Clases presenciales y apoyo de material en aula virtual
- Comunicación a través de foros y mensajes
- Retroalimentación personalizada en tareas
- Otro (especificar)

b. ¿Consideras que la interacción con los profesores es suficiente para aclarar dudas y recibir orientación?

- Sí
- No
- No estoy seguro/a

Recursos de Aprendizaje:

a. ¿Qué tipo de recursos de aprendizaje encuentras más útiles en la nueva propuesta?

- Lecturas y materiales escritos
- Videos instructivos
- Herramientas interactivas en línea

- Bibliotecas virtuales y recursos adicionales
- Otras (especificar)

b. ¿Crees que hay suficientes recursos disponibles para apoyar tu aprendizaje?

- Sí
- No
- No estoy seguro/a

Mejoras en Materiales y Recursos:

a. En relación a los materiales didácticos en la nueva propuesta, ¿qué mejoras sugerirías?

- Mayor claridad en las instrucciones
- Mayor diversidad de formatos (videos, presentaciones, textos)
- Mayor interactividad en los materiales
- Incorporación de ejemplos prácticos y casos de estudio
- Otro (especificar)

b. ¿Cómo calificarías la accesibilidad de los materiales en la nueva propuesta?

- Excelente
- Buena
- Regular
- Mala

Feedback y evaluación Continua:

a. En cuanto a la retroalimentación (feedback) recibida sobre tu desempeño, ¿qué mejoras sugerirías?

- Retroalimentación más detallada en tareas y evaluaciones
- Mayor frecuencia de feedback
- Uso de rúbricas claras para evaluaciones

- Otras (especificar)

b. ¿Cómo evalúas la efectividad de las evaluaciones continuas en el proceso de aprendizaje?

- Muy efectivas
- Efectivas
- Neutras
- Poco efectivas
- Muy poco efectivas

Acceso a recursos adicionales:

a. ¿Consideras que se proporcionan suficientes recursos adicionales para ampliar tu comprensión de los temas?

- Sí
- No
- No estoy seguro/a

b. Si seleccionaste "No" en la pregunta anterior, ¿qué tipo de recursos adicionales te gustaría tener disponible?

- Más ejemplos prácticos
- Bibliografía complementaria
- Tutoriales en video
- Enlaces a sitios web especializados
- Otros (especificar)

Colaboración y Comunicación:

a. ¿Cómo podrían mejorarse las herramientas de colaboración y comunicación en la nueva propuesta?

- Mejora en la plataforma de mensajería y foros

- Mayor promoción de la colaboración entre estudiantes
- Otro (especificar)

b. ¿Consideras que las herramientas actuales facilitan la colaboración efectiva con tus compañeros?

- Sí
- No
- No estoy seguro/a

Diseño de la Propuesta:

a. ¿Cómo evalúas la organización y estructura general de la nueva propuesta de aula virtual?

- Muy clara y organizada
- Clara, pero con áreas de mejora
- Confusa en algunos aspectos
- Muy confusa

b. ¿Qué aspectos del diseño de la plataforma encuentras más efectivos para tu aprendizaje?

- Navegación intuitiva
- Diseño visual atractivo
- Fácil acceso a los materiales del curso
- Distribución clara de la información
- Otras (especificar)

Usabilidad y accesibilidad:

a. ¿Consideras que la nueva propuesta es fácil de usar y navegar?

- Sí

- No
- No estoy seguro/a

Estímulo Visual y Multimedia:

- a. ¿Cómo evalúas la incorporación de elementos visuales y multimedia en la nueva propuesta?
- Muy estimulante y efectiva
 - Estimulante, pero con oportunidades de mejora
 - Neutra
 - Poco estimulante
 - Muy poco estimulante
- b. ¿Consideras que la variedad de elementos visuales contribuye positivamente a tu experiencia de aprendizaje?
- Sí
 - No
 - No estoy seguro/a

Aportes a la educación:

- a. ¿Cómo crees que la implementación de esta propuesta de aula virtual puede mejorar tu experiencia educativa?
- Facilitando el acceso a recursos educativos
 - Favoreciendo la participación activa en el aprendizaje
 - Mejorando la interacción con profesores y compañeros
 - Otros (especificar)
- b. ¿Qué beneficios específicos esperas obtener de esta propuesta en términos de tu educación?