

Entrega final de la opción de grado  
de la Universidad Santo Tomás

Paula Andrea Navarro Sierra

Departamento de Humanidades  
Universidad Santo Tomás  
Seccional Tunja

Opción de grado

Dr. José Eduardo Pardo Valenzuela

6 de diciembre de 2025

## Artículo de divulgación

**Título:** Moodle como plataforma motivadora: método prudencial y gamificación para favorecer el aprendizaje significativo.

**Autor:** Paula Andrea Navarro Sierra

### Resumen

La educación ha experimentado importantes cambios en las últimas décadas, la llegada de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) ha llevado a los docentes y estudiantes a reinventarse y adaptarse continuamente. En este contexto, tanto los colegios como las instituciones, incluyendo las instituciones universitarias están incorporando Moodle como herramienta pedagógica en procesos virtuales y de acompañamiento. Por lo anterior, este artículo aborda el uso de Moodle como espacio de apoyo en procesos de enseñanza-aprendizaje y expone un ejemplo estructural basado en el método prudencial de Santo Tomás de Aquino, así como, sus beneficios como herramienta de apoyo de clases.

### Abstract

Education has undergone significant changes in recent decades, and the arrival of information and communication technologies (ICT) has led both teachers and students to continually reinvent and adapt themselves. In this context, schools and institutions, including universities, are increasingly incorporating Moodle as a pedagogical tool for virtual processes and academic support. Therefore, this article examines the use of Moodle as a support space within teaching-learning

processes and presents a structural example based on the prudential method of Saint Thomas Aquinas, as well as its benefits as an instructional support tool.

**Palabras clave:** Moodle, método prudencial, gamificación, aulas virtuales, motivación.

## **Introducción**

La era digital se fortaleció durante las últimas décadas facilitando procesos en los diferentes espacios de la vida humana, entre ellos la educación. No obstante, en el ámbito de la educación los educadores enfrentan el reto de adaptar estas herramientas de manera pertinente. En efecto, el uso de las TIC puede resultar tanto beneficioso como inadecuado.

Por consiguiente, los educadores en la actualidad se encuentran enfrentados a desafíos respecto al uso de la tecnología, por lo tanto, las instituciones se han ido adaptando a estos cambios para estar a la vanguardia con los nuevos retos. Por esta razón, se han incorporado nuevas tecnologías para crearlas y adaptarlas al aula de clase. Un ejemplo de ello es el uso de Moodle.

## **¿Qué es Moodle?**

MOODLE es un acrónimo en inglés de Module Object-Oriented Dynamic Learning Environment (Entorno de Aprendizaje Dinámico Modular Orientado a Objeto). Es una de las plataformas más usadas en la educación, es un centro de gestión de aprendizajes con enfoque constructivista permitiendo la comunicación entre los participantes y promoviendo el trabajo cooperativo. (Rizo Rodríguez, 2018, p. 20)

Este espacio se usa para un aprendizaje 100% autónomo comúnmente dirigido a los cursos virtuales o de acompañamiento en procesos de enseñanza-aprendizaje presenciales. Moodle abre las posibilidades de uso según la institución o la persona que lo requiera teniendo un formato

estándar, pero con posibilidades de ajustes. De esta forma, puede ser de uso exclusivo para cursos o diplomados virtuales o de uso masivo para acompañar los procesos de clases presenciales.

Las aulas virtuales presentan beneficios para la innovación pedagógica, Molineros Proaño (2020) las caracteriza como espacios para los estudiantes con intercambio de recursos, autonomía y diversificación de estrategias. (p. 27). Además, dicho autor añade que estas nuevas modalidades modifican la estructura tradicional del aula, ofreciendo posibilidades para mantener la motivación en los estudiantes.

El uso de recursos virtuales en la era digital ha permitido al usuario alcanzar la independencia y autonomía en el proceso de aprendizaje. Puesto que el material que se encuentre en este tipo de herramientas digitales resulta asequible desde cualquier parte y no solo en el aula de clase presencial.

### **Desarrollo Metodológico:**

#### **Aulas virtuales**

En La Universidad Santo Tomás (USTA) se usa Moodle. Dicha universidad cuenta con los siguientes espacios académicos: pregrado, posgrado y educación continua. Para todos estos programas se usa Moodle con un objetivo basado en las necesidades de la población estudiantil. Por ejemplo, para estudiantes de pregrado se usa como espacio de acompañamiento de las clases presenciales, para algunos posgrados su uso es del 100% ya que pueden ser programas virtuales.

Por lo anterior, la USTA creó el Campus virtual según el formato de Moodle. En este último encuentran Aulas virtuales diseñadas y personalizadas a partir de las necesidades de cada clase. Así es como lo describe la página principal de la universidad,

Espacio virtual en el que se desarrollan las condiciones favorables para facilitar la interacción entre los integrantes de la comunidad universitaria mediante el uso de plataformas de

aprendizaje LMS (Moodle), en donde a través de aulas virtuales se integran usuarios y herramientas tecnológicas para desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje en modalidad virtual (Universidad Santo Tomás, s.f.).

Asimismo, las aulas en Moodle tienen diversas opciones que favorecen la interacción y el aprendizaje autónomo, entre las que destacan actividades de práctica, reconocimiento del temario, cuestionarios, foros de comunicación, gamificación, entre otros. A continuación, se detallará las más usadas:

**Cuestionarios:** con esta opción el docente puede evaluar el proceso del estudiante e interacción con los recursos compartidos, así como el estudiante puede autoevaluarse en el mismo. Se pueden agregar preguntas de diferentes estilos como selección múltiple, completa el espacio, de escritura abierta, agregar audios y/o videos y responder preguntas a partir de ello, entre otras opciones más.

**Tareas:** en este espacio es posible asignar actividades fuera de la clase a los estudiantes y allí mismo cargarlas para su revisión y retroalimentación.

**Foros:** este es un espacio especial para la comunicación docente- estudiante o estudiante-estudiante. Allí se abre el espacio de comentar, consultar información de acuerdo con el objetivo de este, “El foro es un lugar virtual que se usa para concentrarse, intercambiar ideas y opiniones sobre diversos temas de interés común.” (Molineros Proaño, 2020, p. 35).

**Enlaces externos:** esta herramienta permite adjuntar recursos externos al aula que sean de interés. Todo material agregado de esta forma es debidamente referenciado según las normas APA.

**H5P:** este espacio presenta varias opciones de interacción algunos de ellos son la sopa de letras, vídeos interactivos, crucigramas, imágenes interactivas, entre otras opciones. Esta herramienta tiene la flexibilidad de realizarse como actividad evaluativa o de práctica.

## **Método Prudencial, Tomás de Aquino**

Teniendo en cuenta lo anterior, las aulas virtuales se pueden organizar según métodos, diseños y procesos de enseñanza que se deseen realizar con los estudiantes. En este artículo resaltaremos el uso del Método Prudencial de Santo Tomás.

El método prudencial se erige como un camino de comprensión, donde se aprecia la realidad problemática (ver); se analiza, soporta y valora la misma (juzgar); y se procura intervenir la realidad, teniendo en cuenta las alternativas y opciones más viables (actuar) (Rivera Gómez & Parada Silva, s.f., p. 46).

Este método puede ser adaptado a un aula virtual de tal manera que el estudiante siga un paso a paso para ver, comprender y realizar actividades de enseñanza aprendizaje en cualquier espacio y tiempo que se desee. “¿Cómo se hace posible la planeación prudencial? A través de rutas metodológicas de acompañamiento, asesoría, apoyo y articulación multicampus...” (González Gil & Fonseca Ortiz, 2021, p. 15).

A partir de lo anterior, la universidad Santo Tomás crea este espacio llamado multicampus donde administrativos, docente y estudiantes de todas las seccionales pueden seguir una misma metodología adaptada al acompañamiento virtual.

## **Estructura del Método Prudencial**

A continuación, se describen los tres aspectos importantes del método Prudencial adaptados a una estructura de aula virtual y sus características en el espacio académico para un aula virtual guiado:

**El VER**, allí se encuentra el contexto, es el espacio donde podemos identificar la temática a través de documentos, juegos, videos externos, es decir, material referenciado de otras páginas y/o herramientas como introducción al tema. Referencias como videos en YouTube, ejercicios en Liveworksheet o Wordwall. Todo debidamente referenciado.

En esta sección se incluyen enlaces externos donde los estudiantes pueden practicar los temas trabajados en clase con diferentes estilos de gamificación. "La gamificación permite convertir espacios rutinarios en entornos interactivos, logrando así que las personas se diviertan y mejoren su productividad" (Álava et al., 2020) Algunas de las herramientas de estas en línea más empleadas son Wordwall, kahoot, blooket, baamboozle. Estos juegos en línea ofrecen variedad de opciones para jugar y aprender como lo son juegos de unir, de responder preguntas y de competencia." Estas herramientas facilitan que los alumnos adquieran habilidades digitales fundamentales para la sociedad actual." (Mata Villacís et al., 2025)

Como segunda parte está la sección **JUZGAR**. Allí, los estudiantes pueden encontrar material didáctico creado por el educador encargado de la concepción del aula. Este material se realiza en páginas como Canva y Genially basándose en los ejes temáticos correspondientes a la clase. De esta manera, las explicaciones resultan más llamativas e interactivas de tal manera que los aprendices se motiven para estudiar los temas vistos en clase. Igualmente, se encuentran ejercicios prácticos creados en el aula directamente como cuestionarios, sopa de letras, vídeos interactivos en herramientas como H5P.

El uso de estas herramientas son un factor de motivación y participación de los estudiantes gracias a la facilitación de interacción que ofrece. En su estudio Zambrano Álava, Lucas Zambrano, Luque Alcívar y Lucas Zambrano (2020) señalan que el uso de herramientas como Genially

incrementa la motivación en el aprendizaje, lo cual hace el proceso de enseñanza-aprendizaje más efectivo, así como guía al favorecimiento de la captación y retención de conocimientos.

Estas herramientas permiten que el docente explique con recursos llamativos como colores, imágenes, cuestionarios interactivos, hasta videos para hacer las explicaciones sugerentes y de esta forma adaptar y orientar el aprendizaje para los diferentes estilos de aprendizaje.

Es probable que, “al utilizar herramientas kinestésicas, auditivas y visuales, como podcasts educativos, clases y actividades basadas en mundos virtuales, mejore el nivel de desempeño de los estudiantes en los contenidos de las asignaturas, porque se facilita el acceso a los contenidos...” (González, Alonso, & Rangel, s.f.) Lo mencionado nos lleva a fomentar los diferentes estilos de aprendizaje ya que estas herramientas promueven variedad de posibilidades de creación y uso.

Finalmente, en el **ACTUAR**, los estudiantes tienen su respectiva actividad evaluativa que resume lo presentado en las secciones correspondientes. Se realizan variados cuestionarios en los que se diseñan actividades para la evaluación y verificación de lo aprendido en clase o de lo leído en los recursos del juzgar. Estos cuestionarios son creados directamente en el aula y son autogestionables, lo que permite que los estudiantes puedan ver su retroalimentación en casa o en cualquier momento después de finalizar la actividad y de este modo autoevaluar su proceso de aprendizaje.

### **Beneficios del aula virtual**

Una gran ventaja del aula virtual es la autonomía que tienen los estudiantes para ver el desarrollo educativo, ya que en este formato pueden ver su proceso cuantitativo y cualitativo de las actividades y ver la retroalimentación de estas para reflexionar y mejorar su ruta de aprendizaje.

Aguilar Ponce y Zambrano Montes (2022) señalan que, a partir de los resultados realizados en su investigación, resalta a las aulas virtuales y su desarrollo de competencias a través de los recursos digitales y el impacto positivo en su desarrollo integral. Principalmente, el manejo del tiempo, responsabilidad y autorregulación son aspectos que se desarrollan con el uso de estos materiales ya que los aprendices enfrentan el reto de usar los recursos en la autonomía de su hogar como refuerzo de las clases a las que asisten.

Estas nuevas opciones expanden las posibilidades para los estudiantes de interactuar con el aprendizaje, de tal manera que no solo se queden en un aula de clase. Por el contrario, el uso del aula virtual abre la atención de los alumnos, siendo ello un mecanismo filtrador esencial apoyado de las emociones que hace codificación en el proceso de aprendizaje, así como lo resalta Sherrington (1926), quien en su enfoque mostró que la atención no es solo un acto mental; también es un proceso donde se involucra lo sensorial y motor.

Todo lo anterior se relaciona directamente con el acto de aprendizaje a partir de las emociones y las experiencias sensoriales. “Las emociones tienen un gran impacto en los procesos cognitivos y significativos de las personas, no solo en la cotidianidad, sino también en el proceso de aprendizaje. Esto va relacionado con la memoria directamente” (Puentes Morales, 2024), ya que la memoria es selectiva, y registra mayoritariamente las emociones más fuertes que experimentamos, ya sean positivas o negativas.

En este sentido, la implementación de la gamificación en las aulas fomenta el aprendizaje significativo, Olmedo-Flores et al. (2024) resalta la gamificación como una herramienta pedagógica importante que impulsa la motivación y el desarrollo integral de los estudiantes influyendo en su participación. Juegos de memoria, de competencia, con imágenes interactivas resaltan el interés que hace que los estudiantes quieran seguir estudiando y practicando todo lo visto en clase.

Por consiguiente, estos recursos resaltados en el aula virtual son materiales que buscan llamar la atención de los jóvenes y sus sensaciones como los colores, videos, interacciones, juegos, etc. Para llevarlos a expandir sus posibilidades y conseguir un aprendizaje más significativo.

### **Limitaciones**

El uso de Moodle en el acompañamiento tiene algunas limitaciones que deben ser consideradas. Un ejemplo es el acceso a la conexión estable de Internet, si el estudiante no cuenta con internet fuera de la escuela reduce las posibilidades de aprovechar los recursos digitales. En efecto, los estudiantes de bajos recursos o de zonas rurales ya que no cuentan con la conectividad necesaria.

Además, otra variable corresponde a los recursos humanos y tecnológicos de cada institución, el tiempo de elaboración y las capacitaciones correspondientes. Estos aspectos son un déficit que las escuelas y algunas universidades presentan y por tal motivo no pueden hacer el uso adecuado de estas herramientas.

### **Conclusiones**

En conclusión, la integración de Moodle con el enfoque tomista demuestra que la tecnología puede convertirse en un medio para fortalecer la motivación, la autonomía y el aprendizaje significativo. Permite comprender que la era digital en la educación puede orientarse hacia transformaciones guiadas más dinámicas y comprometidas. Estas aulas constituyen una herramienta de apoyo donde los jóvenes encontrarán un espacio seguro para estudiar todo lo visto en clase. Adicionalmente, estarán acompañados por el docente, quien es el facilitador de estos espacios.

Asimismo, recursos como la gamificación y presentaciones interactivas llegan a convertirse en estrategias y medios de acompañamiento que impulsan un aprendizaje más innovador y dinámico. Cuando la tecnología se relaciona con la práctica reflexiva y el enfoque humanista construyen y fortalecen el desarrollo integral de los estudiantes.

#### Referencias bibliográficas:

- Aguilar Ponce, L. D. J., & Zambrano Montes, L. C. (2022). *Uso didáctico de las aulas virtuales en la enseñanza-aprendizaje*. Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología, (32), e12.  
<https://doi.org/10.24215/18509959.32.e12>
- Álava, A. P. Z., Lucas Zambrano, M. de L. A., Luque Alcívar, K. E., & Zambrano, A. T. L. (2020). *La gamificación: Herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado*. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8231614>
- González, B., Alonso, C., & Rangel, R. (s.f.). *El modelo VARK y el diseño de cursos en línea*. (“Modelo Vark | Genially”) Revista mexicana de bachillerato a distancia.  
<http://bdistancia.ecoesad.org.mx/>
- González C. (2019). *Gamificación en el aula: Ludificando espacios de enseñanza-aprendizaje presenciales y espacios virtuales*. ResearchGate, 4, 1–22.
- González Gil, E., & Fonseca Ortiz, L. M... (2021). *El Método Prudencial como base fundamental para la planeación estratégica del direccionamiento académico*. Sol De Aquino, 20, 14-17. <https://doi.org/10.15332/27448487.7523>
- *Learning with MOODLE*. (2019). Revista multi-Ensayos, 4(8), 18-25.  
<https://revistas.unan.edu.ni/index.php/Multiensayo/article/view/1874>

- Mata Villacís, M. C., Pallazhco Siavichay, P. del P., & Delgado Chavarría, M. G. (2025). *Genially: Herramienta para fortalecer el proceso educativo de paquetes contables*. Revista del Centro de Estudios Pedagógicos de la Universidad de Las Tunas, 6(3, número especial de septiembre), 349–369.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=10113236>
- Molineros Proaño, J. K. (2020). *El uso de las aulas virtuales en el aprendizaje del idioma inglés (trabajo de investigación)*. Repositorio DSpace UCE. Recuperado de <https://www.dspace.uce.edu.ec>.
- Olmedo-Flores, D. E., Gordon-Merizalde, G. J., Jara-Zarria, H. M., Chuqui-Shañay, M. E., Lema-Coordonez, S. X., & Palaguaray-Guagrilla, D. A. (2024). *La eficacia de la gamificación en el fomento de la motivación y el aprendizaje activo en aulas virtuales*. Revista Retos de la Ciencia, 8(19e), 1–19. <https://doi.org/10.53877/rc.8.19e.202409.19>
- Puentes Morales, C. A. (2024). *Neurociencia emocional en la formación de competencias* (1st ed.). Universidad Santo Tomás, seccional Tunja.
- Sherrington, C. S. (1926). *The integrative action of the nervous system*. Yale University Press.
- Rivera Gómez, A. F., & Parada Silva, J. A. (s.f.). *El humanismo cristiano tomista: Una mirada al método prudencial, ver, juzgar y actuar: Perspectivas pedagógicas* (p. 46). Universidad Minuto de Dios / Repositorio UNIMINUTO.  
<https://repository.uniminuto.edu/server/api/core/bitstreams/9644c0ad-35dc-4084-a712-0d7f22e0fe05/content#page=46>
- Rizo Rodríguez, M. (2018). *Aprendizaje con MOODLE*. Revista Multi-Ensayos, 4(8), 18–25.  
<https://doi.org/10.5377/multiensayos.v4i8.9448>
- Universidad Santo Tomás. (s.f.). *Plataforma USTA Virtual*. Universidad Santo Tomás.  
<https://ustavirtual.ustabuca.edu.co/>

- Zambrano Álava, A. P., Lucas Zambrano, M. de L. A., Luque Alcívar, K. E., & Lucas Zambrano, A. T. (2020).], *La Gamificación herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado* 349–369.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8231614>