

Ambiente de aprendizaje para la enseñanza de Estadística II: un enfoque en teoría, prácticas y  
autoevaluación

Jorge Eduardo Suárez Cortés

Daniel Alejandro Sánchez Rodríguez

Trabajo de Grado para optar al título de Ingeniero de Sistemas

Director

Andrés Leonardo González Gómez

PhD (c). Ciencias de la Computación

Universidad Industrial de Santander

Facultad de Ingenierías Fisicomecánicas

Escuela de Ingeniería de Sistemas e Informática

Ingeniería de Sistemas

Bucaramanga

2025

## Tabla de Contenido

<b>Introducción</b>	<b>10</b>
<b>1. Objetivos</b>	<b>11</b>
1.1. Objetivo General	11
1.2. Objetivos Especificos	11
<b>2. Marco Teorico</b>	<b>13</b>
2.1. Estadística	13
2.1.1. Estadística Inferencial	14
2.2. Ambientes de aprendizaje	15
2.2.1. Políticas TIC en educación	15
2.2.2. Ambiente de aprendizaje	16
2.2.3. Ambientes virtuales de aprendizaje	17
2.3. Tecnologías implementadas en el proyecto	18
2.3.1. Node.js y Express.js	18
2.3.2. React.js	18
2.3.3. Bases de datos relacionales (MariaDB)	19
2.3.4. Virtualización y contenedores (Docker)	19
2.3.5. Moodle como LMS	19
2.3.6. Python y R	20
2.3.7. Google Colab	20

AMBIENTE DE APRENDIZAJE PARA LA ENSEÑANZA DE ESTADÍSTICA II	3
2.3.8. Graders y autoevaluación automatizada	21
2.3.9. Playit.gg y tunelización de servicios	21
<b>3. Estado del Arte</b>	<b>22</b>
3.1. Introducción	22
3.2. Antecedentes	22
3.2.1. La evolución de los LMS	22
3.2.2. Plataformas de Aprendizaje	24
3.2.3. Sistemas de Autoevaluación y Retroalimentación Automatizada	26
3.2.4. Arquitectura tecnológica para la educación	27
<b>Referencias Bibliográficas</b>	<b>30</b>

### Lista de Figuras

Figura 1.	Estado del arte. <b>Plataformas de aprendizaje.</b>	25
Figura 2.	Estado del arte. <b>Arquitectura tecnológica para la educación.</b>	27
Figura 3.	Estado del arte. <b>Arquitectura de microservicios.</b>	29

### **Lista de Tablas**

## Glosario

**Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA):** Entorno digital que integra recursos, actividades y herramientas interactivas para apoyar los procesos de enseñanza y aprendizaje en línea o semipresenciales.

**Autoevaluación:** Estrategia pedagógica que permite a los estudiantes valorar su propio proceso de aprendizaje mediante actividades de retroalimentación automática.

**Base de Datos:** Conjunto estructurado de información almacenada de manera organizada que permite el acceso, la gestión y la actualización de datos académicos y de evaluación.

**Docker:** Plataforma de virtualización ligera que permite empaquetar aplicaciones y servicios en contenedores portables, facilitando su despliegue en diferentes entornos.

**Estadística Inferencial:** Rama de la estadística que utiliza datos muestrales para realizar inferencias, estimaciones o pruebas sobre parámetros poblacionales.

**Google Colab:** Herramienta en la nube que permite ejecutar código en Python y R desde un navegador, facilitando la realización de prácticas y análisis de datos sin necesidad de instalación local.

**Grader:** Sistema automatizado de evaluación que corrige ejercicios prácticos, especialmente de programación y estadística, generando resultados inmediatos.

**LMS (Learning Management System):** Sistema de gestión del aprendizaje que permite planificar, implementar y evaluar procesos educativos en entornos virtuales. Facilita la creación

de cursos, administración de contenidos, seguimiento del progreso de los estudiantes y la comunicación entre docentes y alumnos.

**Moodle:** Plataforma de gestión de aprendizaje (LMS, por sus siglas en inglés) de código abierto, utilizada para crear cursos en línea, administrar contenidos y facilitar la comunicación entre docentes y estudiantes.

**Node.js:** Entorno de ejecución de JavaScript orientado al desarrollo de aplicaciones web y servidores, utilizado para gestionar la comunicación entre sistemas del entorno virtual.

**Playit.gg:** Servicio que permite crear túneles seguros para acceder a aplicaciones locales desde internet, sin necesidad de configuraciones avanzadas en redes.

## Resumen

**Título:** Ambiente de aprendizaje para la enseñanza de Estadística II: un enfoque en teoría, prácticas y autoevaluación.

\*

**Autores:** Jorge Eduardo Suárez Cortés y Daniel Alejandro Sánchez Rodríguez. \*\*

**Palabras Clave:** Ambiente virtual de aprendizaje, Moodle, Estadística II, Autoevaluación.

**Descripción:** El presente trabajo de grado describe el diseño, desarrollo e implementación de un ambiente de aprendizaje virtual para la asignatura Estadística II, dirigida a estudiantes de la Escuela de Ingeniería de Sistemas e Informática de la Universidad Industrial de Santander. El ambiente fue construido sobre la plataforma Moodle, con el objetivo de ofrecer una experiencia de aprendizaje más activa, significativa y continua mediante la integración sistemática de contenidos teóricos, ejercicios prácticos y mecanismos de evaluación formativa, tales como autoevaluaciones y retroalimentación inmediata.

El enfoque pedagógico del entorno se basa en el aprendizaje activo y la construcción progresiva del conocimiento, promoviendo la participación continua del estudiante y el desarrollo de competencias relacionadas con el análisis estadístico y la interpretación de datos. Las actividades propuestas están diseñadas para favorecer la autonomía del aprendizaje. Los resultados obtenidos sugieren que el uso del ambiente virtual contribuye a mejorar la comprensión de los contenidos estadísticos, así como a incrementar la motivación y el compromiso de los estudiantes con su proceso de formación. Esta propuesta representa una alternativa metodológica y tecnológica que responde a las necesidades actuales de la educación superior en el ámbito de la ingeniería de sistemas, especialmente en contextos donde la articulación entre teoría y práctica resulta esencial para el desarrollo de competencias profesionales.

---

\* Trabajo de grado

\*\* Facultad de Ingenierías Fisicomecánicas. Escuela de Ingeniería de Sistemas e Informática.  
Director: Andrés Leonardo Gonzáles Gómez



### Abstract

**Title:** Learning Environment for the Teaching of Statistics II: A Focus on Theory, Practice, and Self-Assessment. \*

**Authors:** Jorge Eduardo Suárez Cortés y Daniel Alejandro Sánchez Rodríguez. \*\*

**Key words:** Virtual learning environment, Moodle, Statistics II, Self-assessment.

**Description:** This thesis describes the design, development, and implementation of a virtual learning environment for the Statistics II course, aimed at students of the School of Systems Engineering and Computer Science at the Industrial University of Santander. The environment was built on the Moodle platform, with the aim of offering a more active, meaningful, and continuous learning experience through the systematic integration of theoretical content, practical exercises, and formative assessment mechanisms, such as self-assessments and immediate feedback.

The pedagogical approach of the environment is based on active learning and the progressive construction of knowledge, promoting continuous student participation and the development of skills related to statistical analysis and data interpretation. The proposed activities are designed to encourage autonomous learning. The results obtained suggest that the use of the virtual environment contributes to improving the understanding of statistical content, as well as increasing student motivation and commitment to their training process. This proposal represents a methodological and technological alternative that responds to the current needs of higher education in the field of systems engineering, especially in contexts where the articulation between theory and practice is essential for the development of professional skills.

---

\* Degree Work

\*\* Faculty of Physicomechanical Engineering. School of Systems and Computer Engineering.  
Director: Andrés Leonardo González Gómez

## **Introducción**

## **1. Objetivos**

### **1.1. Objetivo General**

- Diseñar y desarrollar un entorno virtual para la asignatura de Estadística II, de la Escuela de Ingeniería de Sistemas e Informática de la UIS, que facilite la ejecución de un plan de aula propuesto para la práctica, el aprendizaje y la autoevaluación del contenido de la asignatura, mediante herramientas de Python y R.

### **1.2. Objetivos Específicos**

- Diseñar un plan de aula modular para la asignatura Estadística II que organice los contenidos teóricos y prácticos en unidades interactivas basadas en Colab Notebooks, Python y R, e incluya calificadores automáticos y ejercicios con retroalimentación instantánea.
- Implementar un ambiente de aprendizaje virtual en la plataforma Moodle que integre las tecnologías definidas (Colab Notebooks, Python y R) y organice los contenidos teóricos y prácticos junto con materiales didácticos de apoyo, consolidando una experiencia formativa práctica y accesible para la asignatura Estadística II.
- Establecer instrumentos de medición para las actividades prácticas y autoevaluativas en Moodle (desarrolladas con Python y R), que permitan medir el logro de los resultados de aprendizaje durante el desarrollo del proyecto en el curso de Estadística II.
- Pilotear el ambiente virtual de aprendizaje diseñado, con sus contenidos interactivos e instrumentos de evaluación, en por lo menos dos grupos de Estadística II de la Escuela de Inge-

nería de Sistemas e Informática de la UIS, con el fin de validar su usabilidad, satisfacción y efectividad en el logro de los resultados de aprendizaje.

## **2. Marco Teorico**

### **2.1. Estadística**

La estadística constituye una herramienta fundamental en la ciencia, la ingeniería y la administración, al proporcionar métodos rigurosos para recopilar, organizar, presentar, analizar e interpretar datos con el fin de apoyar la toma de decisiones. En la actualidad, desempeña un papel crucial en el análisis de sistemas complejos, la mejora de procesos y el control de calidad en distintos entornos académicos, industriales y científicos.

De acuerdo con Montgomery y Hines (1996), la estadística moderna se divide en dos grandes áreas: estadística descriptiva y estadística inferencial. La primera se ocupa de técnicas que permiten resumir y describir de manera gráfica o numérica los datos disponibles, mientras que la segunda se orienta hacia la formulación de generalizaciones o la toma de decisiones sobre una población a partir de la información contenida en una muestra.

En el contexto de este proyecto, la atención se centra en la estadística inferencial, dado que la asignatura Estadística II aborda conceptos como la estimación puntual, la construcción de intervalos de confianza, las pruebas de hipótesis y el estudio de distribuciones muestrales. Dichos contenidos resultan esenciales para obtener conclusiones válidas a partir de datos incompletos o parciales. Al tratarse de una asignatura que combina teoría matemática con aplicaciones prácticas en problemas reales, se requiere no solo comprender los fundamentos conceptuales, sino también desarrollar competencias aplicadas. Por ello, este proyecto plantea el diseño de un entorno virtual interactivo que permita a los estudiantes ejercitar dichos conceptos con datos reales, actividades

prácticas y retroalimentación inmediata.

### ***2.1.1. Estadística Inferencial***

La estadística inferencial es considerada una de las ramas más potentes y aplicadas de la disciplina. Su propósito central es extraer conclusiones sobre una población a partir de la información proporcionada por una muestra. Según Montgomery y Hines (1996), la mayoría de las aplicaciones estadísticas en ciencia, ingeniería y administración incorporan procedimientos de inferencia y toma de decisiones.

Entre los conceptos más relevantes que sustentan esta disciplina se encuentran:

- **Distribuciones muestrales:** distribuciones de probabilidad de estadísticas como la media, la proporción o la varianza, que permiten describir la variabilidad esperada de los estimadores a partir de distintas muestras.
- **Estimación de parámetros:** procedimientos mediante los cuales se obtienen valores aproximados de parámetros poblacionales utilizando la información muestral.
- **Pruebas de hipótesis:** métodos formales que permiten aceptar o rechazar proposiciones acerca de parámetros poblacionales, basándose en la evidencia empírica extraída de una muestra.

## **2.2. Ambientes de aprendizaje**

### ***2.2.1. Políticas TIC en educación***

El diseño de ambientes de aprendizaje en la educación superior no solo responde a fundamentos pedagógicos y tecnológicos, sino también a marcos normativos e institucionales que orientan su desarrollo. En este sentido, la Política Institucional de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) de la Universidad Industrial de Santander, establecida mediante el Acuerdo del Consejo Superior No. 051 de 2009, constituye un referente clave para la integración de recursos digitales en los procesos académicos.

Dicha política busca garantizar el acceso equitativo a la información, fomentar la innovación pedagógica y promover la incorporación de tecnologías abiertas e interoperables en la formación universitaria. Asimismo, establece como principios fundamentales el fortalecimiento de los procesos de enseñanza-aprendizaje, la inclusión de toda la comunidad académica en el uso de las TIC y la consolidación de una cultura institucional que aproveche estas herramientas para el mejoramiento continuo de la calidad educativa (Universidad Industrial de Santander, 2009).

De esta forma, el presente proyecto se enmarca en los lineamientos de la Política TIC, ya que aprovecha plataformas como Moodle y Google Colab para potenciar la enseñanza de la estadística mediante recursos digitales interactivos, autoevaluaciones y retroalimentación automática. Esto permite articular los objetivos pedagógicos con los principios institucionales de innovación, inclusión y acceso abierto al conocimiento.

### ***2.2.2. Ambiente de aprendizaje***

El concepto de ambiente de aprendizaje se refiere al conjunto de condiciones, espacios, interacciones y recursos que permiten y favorecen el desarrollo de procesos educativos efectivos. Este término alude a un escenario dinámico en el que los individuos desarrollan capacidades, competencias, habilidades y valores. Es decir, no se trata de un espacio fijo ni neutral, sino de un entorno que debe transformarse en función de las necesidades de los estudiantes y de las innovaciones educativas (Castro, 2019).

En este sentido, un ambiente de aprendizaje no se limita al aula física, sino que constituye una construcción pedagógica en la que intervienen aspectos sociales, culturales, tecnológicos y metodológicos. De acuerdo con Castro (2019), un ambiente de aprendizaje debe ser:

- Flexible y adaptable a diferentes contextos y tecnologías.
- Fomentar la interacción social y la construcción colectiva del conocimiento.
- Proporcionar recursos adecuados, incluidos los tecnológicos, que potencien las competencias estudiantiles.
- Promover el rol activo del docente como diseñador, facilitador y mediador del aprendizaje.

Desde esta perspectiva, los ambientes de aprendizaje se conciben como espacios dinámicos e integrales, que van más allá de la transmisión de información y buscan estimular la participación activa, la autonomía y la construcción colaborativa del conocimiento.



### ***2.2.3. Ambientes virtuales de aprendizaje***

El avance de las tecnologías digitales ha posibilitado la transición de los entornos tradicionales hacia los Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA). Estos se definen como plataformas tecnológicas que integran recursos didácticos, actividades de aprendizaje, espacios de interacción y mecanismos de evaluación para facilitar procesos formativos en entornos digitales (Salinas, 2004).

En coherencia con las características planteadas por Castro (2019), los AVA son flexibles y adaptables a diferentes contextos, fomentan la interacción social y colaborativa, proporcionan recursos tecnológicos que amplían las competencias estudiantiles y posicionan al docente como un mediador y facilitador del aprendizaje.

Uno de los sistemas más representativos en este campo es Moodle, un Learning Management System (LMS) de código abierto que ha sido adoptado globalmente en educación superior debido a su enfoque pedagógico constructivista, su escalabilidad y su facilidad de integración con otras herramientas (Dougiamas & Taylor, 2003). Moodle permite gestionar cursos, estudiantes, actividades y evaluaciones, convirtiéndose en un eje articulador del proceso formativo.

En el contexto del presente proyecto, Moodle constituye el espacio institucional de referencia en la UIS, donde los estudiantes acceden a materiales de teoría, actividades interactivas y prácticas en Google Colab, además de las autoevaluaciones conectadas con el backend. Su importancia radica en que integra de manera armónica la teoría, la práctica y la retroalimentación automática, consolidando un entorno virtual de aprendizaje efectivo.

## **2.3. Tecnologías implementadas en el proyecto**

### **2.3.1. *Node.js* y *Express.js***

Node.js es un entorno de ejecución basado en el motor V8 de Google Chrome que permite ejecutar JavaScript en el lado del servidor, diseñado bajo un modelo de I/O no bloqueante. Esto lo convierte en una herramienta adecuada para aplicaciones que requieren manejar múltiples solicitudes concurrentes, como plataformas de aprendizaje en línea (Tilkov & Vinoski, 2010).

Express.js es un framework minimalista para Node.js que facilita la construcción de APIs y aplicaciones web mediante la organización de rutas, middleware y controladores (Brown, 2019). En el proyecto, Node.js y Express.js cumplen el rol de backend principal, gestionando la validación de respuestas de estudiantes, el control de intentos y la comunicación con la base de datos MariaDB.

### **2.3.2. *React.js***

React.js es una biblioteca de JavaScript desarrollada por Facebook que permite construir interfaces de usuario basadas en componentes reutilizables (Banks & Porcello, 2017). Su arquitectura con virtual DOM optimiza la actualización de vistas, mejorando la eficiencia y la experiencia de usuario.

El frontend, desarrollado en React.js, centraliza la gestión de calificaciones y el control de intentos de los estudiantes. Su principal ventaja es la transparencia: ante cualquier discrepancia con la calificación calculada por el backend (Node.js), un instructor puede revisar tanto el código enviado por el estudiante como la nota obtenida. Esto facilita una verificación rápida y fundamentada,

garantizando la equidad en la evaluación.

### ***2.3.3. Bases de datos relacionales (MariaDB)***

MariaDB es un sistema de gestión de bases de datos relacional de código abierto, derivado de MySQL, que organiza los datos en tablas relacionadas bajo el modelo relacional propuesto por Codd (1970).

Su función en el proyecto es ser el repositorio central de información, donde se almacenan los registros de estudiantes, intentos de ejercicios, calificaciones y respuestas. Gracias a sus características de integridad y consistencia, MariaDB asegura la fiabilidad en el almacenamiento de los resultados generados en los procesos de autoevaluación.

### ***2.3.4. Virtualización y contenedores (Docker)***

Docker es una plataforma de contenedores ligeros que empaqueta aplicaciones y dependencias en un entorno aislado, lo que garantiza portabilidad y reproducibilidad (Merkel, 2014).

En el proyecto, Docker permite desplegar servicios como el backend, frontend, playit.gg y la base de datos en un entorno controlado, asegurando que las pruebas piloto y los despliegues sean consistentes sin importar el sistema operativo. Su uso facilita la escalabilidad y reduce los problemas de compatibilidad entre entornos de desarrollo y producción.

### ***2.3.5. Moodle como LMS***

Moodle es un sistema de gestión de aprendizaje (LMS) de código abierto ampliamente utilizado en la educación superior. Ofrece herramientas para gestionar cursos, usuarios, recursos y

actividades de evaluación (Dougiamas & Taylor, 2003).

En este proyecto, Moodle funciona como el entorno de acceso institucional provisto por la UIS, donde los estudiantes encuentran los enlaces a los notebooks de Google Colab, las actividades prácticas y los recursos teóricos. Moodle sirve como el punto de integración pedagógica que articula los recursos tecnológicos desarrollados.

### **2.3.6. *Python y R***

Python y R son lenguajes de programación consolidados en el campo del análisis estadístico y la ciencia de datos. Python, gracias a bibliotecas como NumPy, SciPy y Pandas, se ha convertido en una herramienta versátil para la enseñanza y aplicación de métodos estadísticos (McKinney, 2017). R, por su parte, es un lenguaje especializado en estadística y visualización de datos, ampliamente usado en contextos académicos (R Core Team, 2023).

En el proyecto, para el desarrollo de los graders se emplearán ambos lenguajes de programación, lo que permitirá dotarlos de una mayor versatilidad en su uso.

### **2.3.7. *Google Colab***

Google Colab es una plataforma en la nube que permite ejecutar notebooks de Python sin necesidad de instalar software localmente. Combina teoría, código ejecutable y resultados en un único entorno interactivo (Bisong, 2019).

Su integración en el proyecto permite a los estudiantes resolver ejercicios en tiempo real, ejecutar simulaciones y enviar sus respuestas al backend para validación. Además, Colab facilita el aprendizaje activo y autónomo.

### ***2.3.8. Graders y autoevaluación automatizada***

Los graders son sistemas de evaluación automática que comparan respuestas de estudiantes con soluciones esperadas, otorgando calificaciones y retroalimentación inmediata (Kurnia et al., 2001). Herramientas como nbgrader o Otter-Grader han demostrado su efectividad en la enseñanza de programación y estadística.

En este proyecto, los graders están implementados en el backend desarrollado con Node.js y conectados a los notebooks de Colab. De esta forma, los estudiantes reciben retroalimentación instantánea, lo que fomenta el aprendizaje autónomo y reduce la carga de corrección manual para los docentes.

### ***2.3.9. Playit.gg y tunelización de servicios***

Playit.gg es una herramienta que permite crear túneles seguros entre una máquina local y la web pública, facilitando la exposición de servicios locales sin necesidad de configuración compleja de red.

Durante el desarrollo y pruebas piloto del proyecto, Playit.gg se utiliza para exponer el backend y el frontend alojados en contenedores Docker hacia los estudiantes y notebooks de Colab. Esta estrategia permite realizar pilotos de manera controlada.

### **3. Estado del Arte**

#### **3.1. Introducción**

La enseñanza de la estadística en educación superior presenta desafíos significativos debido a la abstracción de sus conceptos y la necesidad de aplicar teoría a problemas del mundo real. En este contexto, los Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA) y plataformas digitales han emergido como recursos clave para mediar procesos formativos, permitiendo integrar materiales, actividades prácticas y evaluaciones (S. Al-Haddad, 2024). Sin embargo, aunque las soluciones existentes han avanzado en accesibilidad y organización de contenidos, persisten limitaciones relacionadas con la retroalimentación inmediata, la integración de entornos de análisis de datos y la evaluación automatizada de procesos complejos como la estadística inferencial.

#### **3.2. Antecedentes**

##### ***3.2.1. La evolución de los LMS***

Los sistemas de enseñanza asistida han experimentado una evolución significativa desde sus orígenes en la década de 1960 hasta la consolidación de plataformas como Moodle en la actualidad. Uno de los primeros hitos fue el desarrollo de *PLATO* (Programmed Logic for Automated Teaching Operations) en la Universidad de Illinois en 1960. Este sistema permitía la entrega de contenidos programados, evaluaciones automatizadas, comunicación entre estudiantes y docentes mediante foros y mensajería, además de seguimiento del progreso individual. A pesar de los altos costos por el uso de mainframes, *PLATO* fue implementado en más de 1.000 instituciones educativas y sentó

las bases técnicas y pedagógicas de los actuales LMS (Woolley, 2016).

En 1965, Patrick Suppes y Richard Atkinson, en la Universidad de Stanford, exploraron el uso de computadoras para la enseñanza de matemáticas y lectura en escuelas de Palo Alto. Su sistema ofrecía retroalimentación inmediata y ramificaciones condicionales según el desempeño del estudiante. Los resultados mostraron una mejora del 25 % en la retención de conceptos matemáticos básicos en comparación con métodos tradicionales, lo que evidenció el potencial del aprendizaje asistido por computadora para personalizar la enseñanza (Suppes, 1966).

Posteriormente, entre 1973 y 1977, el *National Development Programme in Computer Aided Learning* (NDPCAL) en el Reino Unido financió más de 30 proyectos universitarios que integraban gestión de contenidos digitales, evaluación automatizada y seguimiento del progreso estudiantil. Uno de los proyectos más destacados fue implementado en la Universidad de Leeds, donde se logró reducir el tiempo de retroalimentación en cursos de estadística de semanas a horas, mejorando significativamente la experiencia de aprendizaje (Hooper, 1977).

El punto de inflexión en la historia de los LMS modernos llegó el 20 de agosto de 2002, cuando Martin Dougiamas publicó la primera versión estable de Moodle 1.0. Desarrollado como parte de su tesis doctoral en la Universidad de Curtin (Australia), Moodle fue concebido bajo principios constructivistas y liberado como software de código abierto. Esta primera versión permitía la creación de cursos interactivos, gestión de tareas, foros de discusión y evaluaciones básicas. A pesar de su simplicidad inicial, Moodle fue rápidamente adoptado por comunidades educativas de todo el mundo, traducido a múltiples idiomas y adaptado a diversos contextos pedagógicos (Moodle, 2024).

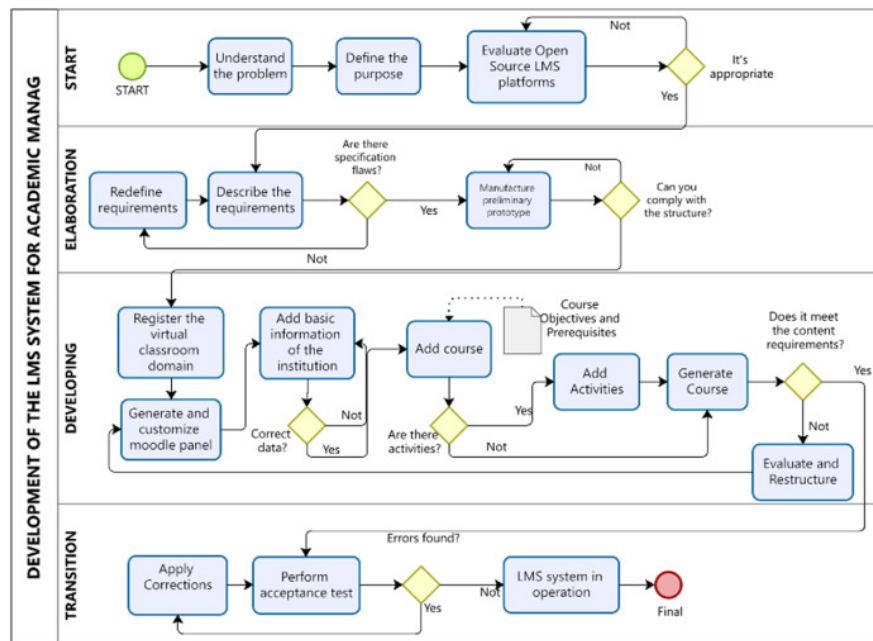
Hoy en día, Moodle supera los 160.000 sitios registrados y 240 millones de usuarios en más de 240 idiomas. Es utilizado por aproximadamente el 67 % de las instituciones de educación superior a nivel mundial. Su arquitectura abierta y modular permite integrar herramientas especializadas como Jupyter Notebook, nbgrader, R, Python y entornos de evaluación automática, lo que lo ha convertido en una plataforma clave para la enseñanza de la estadística y la ciencia de datos en la educación superior (Goh, 2025; Moodle, 2024).

### ***3.2.2. Plataformas de Aprendizaje***

Las plataformas de gestión del aprendizaje (LMS) como Moodle han revolucionado la educación digital desde su implementación. El caso pionero de la Universidad de Curtin en Australia en 2002 demostró que la adopción de Moodle en cursos de estadística descriptiva resultó en una mejora significativa en la participación estudiantil y una reducción del 30 % en los índices de reprobación, atribuible a la organización modular de contenidos y el acceso asíncrono a materiales (Pacheco et al., 2025).



**Figura 1.**

 Estado del arte. **Plataformas de aprendizaje.**


Nota: Planificación de la trayectoria de desarrollo del sistema LMS. (Pacheco et al., 2025)

Más recientemente, en 2025, la Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED) de España desarrolló un MOOC de estadística en Moodle que alcanzó una tasa de finalización del 68 %, superior al promedio de cursos masivos. Este éxito se atribuyó al uso de evaluaciones automáticas, foros moderados y contenido multimedia adaptativo (Goh, 2025). En contextos de menores recursos, la Universidad Pública de El Alto en Bolivia implementó Moodle para Estadística II en 2024, logrando mejoras significativas en la claridad de contenidos y el rendimiento académico de los estudiantes (Ndibalema, 2025).

Estos ejemplos demuestran que Moodle no solo cumple funciones administrativas, sino que puede ser una fuente valiosa de información para mejorar la enseñanza de la estadística cuando se complementa con herramientas externas de análisis y práctica computacional. Las analíticas de aprendizaje basadas en el uso del LMS se han convertido en un campo emergente, donde la

persistencia y constancia de los estudiantes en el uso de la plataforma se correlaciona directamente con el éxito académico, abriendo la puerta a modelos predictivos de intervención temprana (Goh, 2025).

### ***3.2.3. Sistemas de Autoevaluación y Retroalimentación Automatizada***

La retroalimentación inmediata es crucial en la consolidación del aprendizaje estadístico. Mientras que los entornos tradicionales se centran en respuestas cerradas, las herramientas modernas han expandido su alcance hacia problemas complejos. El proyecto *nbgrader*, implementado en la Universidad de Berkeley en 2017, permitió evaluar automáticamente tareas de estadística en Jupyter Notebooks, validando tanto la exactitud numérica como la lógica del código en Python, resultando en una reducción del 40 % en el tiempo de calificación y un aumento en la precisión de las evaluaciones (Blank et al., 2017).

Sin embargo, investigaciones recientes identifican limitaciones persistentes. En 2024, la Universidad de Kuwait implementó un sistema de autoevaluación en estadística inferencial que, aunque efectivo para respuestas numéricas, no pudo evaluar el razonamiento estadístico ni la justificación de procedimientos, evidenciando la necesidad de graders más avanzados que trasciendan la simple comparación de valores (S. Al-Haddad, 2024).

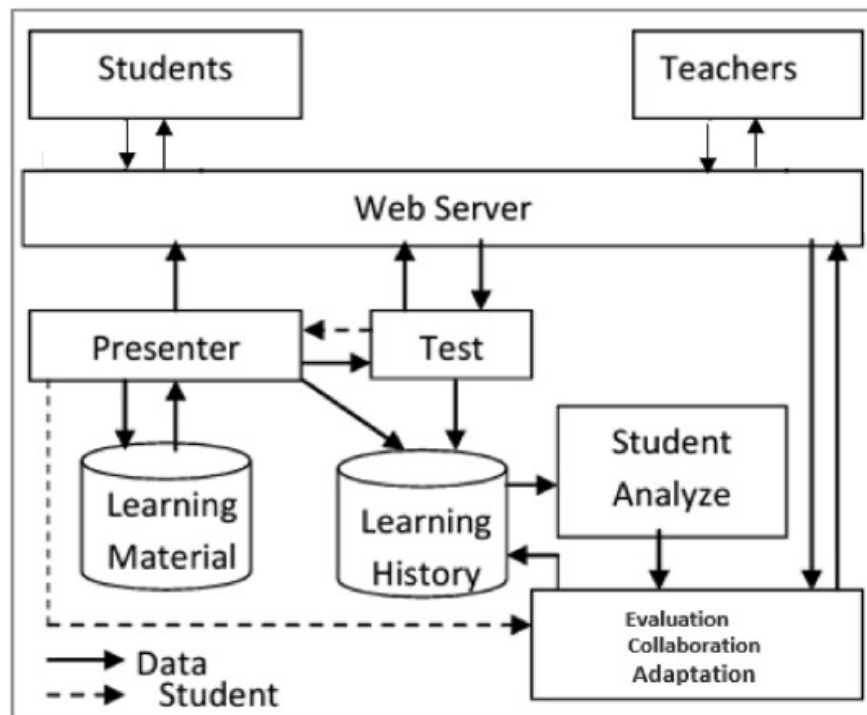
Estas limitaciones subrayan la importancia de desarrollar sistemas de evaluación más sofisticados. Diversos estudios han sugerido que una alternativa futura es integrar graders más avanzados que almacenen y auditen código, permitiendo no solo verificar respuestas correctas o incorrectas, sino también analizar el proceso de resolución seguido por el estudiante, aumentando la transparencia y equidad en la evaluación.

### 3.2.4. Arquitectura tecnológica para la educación

En el ámbito de la enseñanza de la estadística, la discusión sobre arquitecturas tecnológicas ha pasado de enfocarse en plataformas de gestión administrativa hacia propuestas que buscan integrar entornos de análisis, retroalimentación inmediata y evaluación automatizada. Moodle continúa siendo una referencia obligada en la educación digital, especialmente por su capacidad para organizar contenidos y actividades. Sin embargo, varios estudios coinciden en que, aunque resulta eficaz para estructurar cursos, no responde por completo a las exigencias de la enseñanza de la estadística inferencial, en la que interesa no solo el resultado final, sino también el razonamiento seguido por el estudiante (Ndibalema, 2025; Pacheco et al., 2025).

**Figura 2.**

Estado del arte. **Arquitectura tecnológica para la educación.**

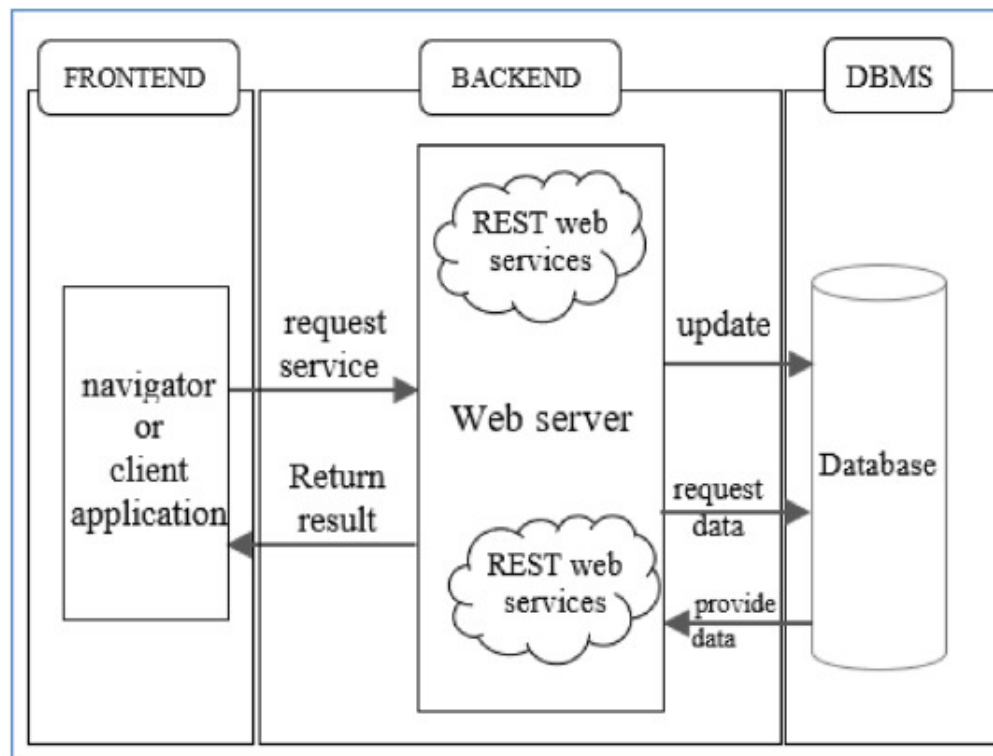


Nota: Arquitectura de diseño del sistema de aprendizaje electrónico. (Mostefai et al., 2025)

Ante esta limitación, algunas instituciones han apostado por combinar los LMS con entornos de programación y análisis de datos. Un ejemplo temprano es JupyterHub con nbgrader, desarrollado en la Universidad de California, Berkeley, que se consolidó como un referente en cursos masivos de ciencia de datos al permitir la entrega, ejecución y calificación automática de notebooks de Python (UC Berkeley, 2018). Por otro lado, la Universidad de Auckland ha incorporado RStudio Cloud para facilitar la práctica con R en cursos de inferencia y análisis de datos, priorizando la accesibilidad en la web (Rubio-Sánchez et al., 2023). Finalmente, en Carnegie Mellon University se ha implementado Autolab, pensado para la calificación de código en línea con control de intentos y reportes de error detallados (Rubio-Sánchez et al., 2023).

El diseño de entornos educativos digitales exige arquitecturas escalables, flexibles y seguras. En 2025, Mostefai propuso una arquitectura de microservicios para plataformas educativas que separa la lógica de negocio, la visualización de resultados y la gestión de datos en componentes independientes. Esta arquitectura permitió escalar cursos de estadística con más de 5.000 estudiantes simultáneos sin pérdida de rendimiento, mejorando significativamente la mantenibilidad y escalabilidad de los sistemas (Mostefai et al., 2025).

**Figura 3.**

 Estado del arte. **Arquitectura de microservicios.**


Nota: Arquitectura técnica general de un sistema basado en servicios. (Mostefai et al., 2025)

Estas experiencias muestran un avance real hacia la automatización de la evaluación y la integración con el aprendizaje activo. Sin embargo, también dejan en evidencia limitaciones importantes. Por un lado, dependen de infraestructura institucional robusta o de licencias de pago, lo que restringe su uso en contextos de menor presupuesto. Además, suelen enfocarse en verificar la exactitud del código o los resultados numéricos, pero no siempre logran capturar la trazabilidad del razonamiento estadístico, que es clave en la formación en inferencia (M. Al-Haddad, 2024).

### Bibliografía

- Al-Haddad, M. (2024). Automated assessment systems in higher education: Current challenges and future directions. *Journal of Educational Technology Research*, 17(2), 55-72.
- Al-Haddad, S. (2024). Teaching statistics: A technology-enhanced supportive learning environment. *Teaching Statistics*, 46(1), 1-12. <https://doi.org/10.1080/26939169.2024.2315939>
- Banks, A., & Porcello, E. (2017). *Learning React: A Hands-On Guide to Building Web Applications Using React and Redux*. O'Reilly Media.
- Bisong, E. (2019). *Building Machine Learning and Deep Learning Models on Google Cloud Platform: A Comprehensive Guide for Beginners*. Apress.
- Blank, D., Bourgin, D., Brown, A., Bussonnier, M., Frederic, J., Granger, B., & Willing, C. (2017). nbgrader: A tool for creating and grading assignments in the Jupyter Notebook. *Journal of Open Source Education*, 2(11), 32. <https://doi.org/10.21105/jose.00032>
- Brown, E. (2019). *Web Development with Node and Express: Leveraging the JavaScript Stack*. O'Reilly Media.
- Castro, M. C. (2019). Ambientes de aprendizaje. *Sophia*, 15(2), 123-134. <https://revistas.ugca.edu.co/index.php/sophia/article/view/827/1473>
- Codd, E. F. (1970). A relational model of data for large shared data banks. *Communications of the ACM*, 13(6), 377-387. <https://doi.org/10.1145/362384.362685>
- Dougiamas, M., & Taylor, P. (2003). Moodle: Using learning communities to create an open source course management system. *World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia and Telecommunications*, 2003(1), 171-178.

- Goh, T.-T. (2025). Learning management system log analytics: The role of persistence and consistency of engagement behaviour on academic success. *Journal of Computers in Education*, 12(1), 45-62. <https://doi.org/10.1007/s40692-025-00358-x>
- Hooper, R. (1977). *National Development Programme in Computer Aided Learning: The final report of the Director*. Council for Educational Technology.
- Kurnia, A., Lim, A., & Cheang, B. (2001). Online judge. *Computers & Education*, 36(4), 299-315. [https://doi.org/10.1016/S0360-1315\(01\)00013-4](https://doi.org/10.1016/S0360-1315(01)00013-4)
- McKinney, W. (2017). *Python for Data Analysis: Data Wrangling with Pandas, NumPy, and IPython*. O'Reilly Media.
- Merkel, D. (2014). Docker: lightweight Linux containers for consistent development and deployment. *Linux Journal*, 2014(239), 2.
- Montgomery, D. C., & Hines, W. W. (1996). *Probabilidad y estadística para ingeniería y administración*. Limusa.
- Moodle. (2024). La historia de Moodle [Consultado el 11 de septiembre de 2025]. <https://moodle.com/es/acerca-de/la-historia-de-moodle/>
- Mostefai, B., Boutefara, T., Bousbia, N., Balla, A., Dhelim, S., & Hammia, A. (2025). Enhancing User Experience in E-Learning Systems: A new User-Centric RESTful Web Services approach. *Computers in Human Behavior Reports*, 100643. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2025.100643>
- Ndibalema, P. (2025). Perspectives on the use of learning management systems in higher learning institutions in Tanzania: The gaps and opportunities. *Social Sciences & Humanities Open*, 11, 101463. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2025.101463>

- Pacheco, A., Yupanqui, R., Mogrovejo, D., Garay, J., & Uribe-Hernández, Y. (2025). Impact of digitization on educational management: Results of the introduction of a learning management system in a traditional school context. *Computers in Human Behavior Reports*, 17, 100592. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2025.100592>
- R Core Team. (2023). *R: A Language and Environment for Statistical Computing*. R Foundation for Statistical Computing. <https://www.r-project.org/>
- Rubio-Sánchez, C., Soto, M., & Pérez, J. (2023). Automated assessment system for programming courses: A case study for teaching data structures and algorithms. *Educational Technology Research and Development*. <https://doi.org/10.1007/s11423-023-10277-2>
- Salinas, J. (2004). Innovación docente y uso de las TIC en la enseñanza universitaria. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 1(1), 1-16. <https://rusc.uoc.edu/rusc/ca/index.php/rusc/article/view/v1n1-salinas.html>
- Suppes, P. (1966). The uses of computers in education. *Scientific American*, 215(3), 206-220. <https://doi.org/10.1038/scientificamerican0966-206>
- Tilkov, S., & Vinoski, S. (2010). Node.js: Using JavaScript to build high-performance network programs. *IEEE Internet Computing*, 14(6), 80-83. <https://doi.org/10.1109/MIC.2010.145>
- UC Berkeley. (2018). *The JupyterHub journey: Starting small and scaling up* [Berkeley Data Science Education Program].
- Universidad Industrial de Santander. (2009). Política Institucional de Tecnologías de la Información y la Comunicación [Acuerdo del Consejo Superior No. 051 de 2009. Recuperado de <https://uis.edu.co/wp-content/uploads/2022/06/2009PoliticaTICAcCS051.pdf>]. Consultado el 1 de octubre de 2023, desde <https://uis.edu.co/wp-content/uploads/2022/06/2009PoliticaTICAcCS051.pdf>



Woolley, D. R. (2016). PLATO: The emergence of online community. En *The MIT Press eBooks*.

MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/9780262034654.003.0005>