



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL
ESCUELA DE POSGRADOS “ESPOG”

MAESTRÍA EN
MENCIÓN:

Resolución: RPC-SO-10-No.189-2020

PROYECTO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE MAGISTER

Título del proyecto:

Estrategia didáctica para el aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión
mediante el uso de las TIC.

Línea de Investigación:

Procesos pedagógicos e innovación tecnológica en el ámbito educativo

Campo amplio de conocimiento:

Educación

Autor/a:

Yáñez Analuisa Angélica Vanessa

Tutor/a:

PhD. Ernesto Venancio Fernández Rivero

Quito – Ecuador

2020

APROBACIÓN DEL TUTOR



Yo, Ernesto Venancio Fernández Rivero con C.I: 0151248200 en mi calidad de Tutor del proyecto de investigación titulado: Aula Virtual como estrategia metodológica para el proceso de enseñanza y aprendizaje de Emprendimiento y Gestión.

Elaborado por: Angélica Vanessa Yáñez Analuisa, de C.I: 0201889821, estudiante de la Maestría: Educación, mención: Gestión del Aprendizaje mediado por TIC de la **UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL (UISRAEL)**, como parte de los requisitos sustanciales con fines de obtener el Título de Magister, me permito declarar que luego de haber orientado, analizado y revisado el trabajo de titulación, lo apruebo en todas sus partes.

Quito D.M., 02 de octubre de 2020

Firma

ÍNDICE

APROBACIÓN DEL TUTOR	ii
ÍNDICE.....	iii
Índice de tablas.....	iv
Índice de figuras.....	v
Índice de anexos	vii
INFORMACIÓN GENERAL.....	1
Contextualización del tema	1
Pregunta problémica	2
Objetivo general	2
Objetivos específicos	2
Beneficiarios directos:	3
CAPÍTULO I.....	4
Descripción del proyecto	4
1.1. Contextualización de fundamentos teóricos.....	4
1.2. Problema a resolver	8
1.3. Proceso de investigación	8
1.4. Vinculación con la sociedad	17
1.5. Indicadores de resultados	17
CAPÍTULO II.....	18
Propuesta.....	18
2.1. Fundamentos teóricos aplicados.....	18
2.2. Descripción de la propuesta	20
2.3. Matriz de articulación	37
CONCLUSIONES.....	41
RECOMENDACIONES.....	42
BIBLIOGRAFÍA	43
ANEXOS.....	45

Índice de tablas

Tabla 1 Puntos de corte	15
Tabla 2 Datos de validación técnica Delphi.....	15
Tabla 3 Cuadro comparativo de Sistemas Gestores de Aprendizaje	21
Tabla 4 Fases de la metodología PACIE.....	24
Tabla 5 Matriz de articulación	37

Índice de figuras

Figura 1 ¿Conoce usted qué es un Entorno Virtual de Aprendizaje?	9
Figura 2 ¿Ha utilizado en alguna materia un Entorno Virtual de Aprendizaje?	10
Figura 3 ¿Considera usted que es importante implementar un Entorno Virtual para apoyar su proceso de aprendizaje en la materia de Emprendimiento y Gestión?	10
Figura 4 ¿Le gustaría que el Entorno Virtual de Aprendizaje de Emprendimiento y Gestión cuente con una variedad de herramientas tecnológicas que despierten su interés y creatividad?	11
Figura 5 ¿En su hogar cuenta con servicio de internet?	11
Figura 6 ¿En su hogar cuentan con dispositivos electrónicos (computadora, equipo portátil, Tablet, celular)?	12
Figura 7 En caso de responder NO en las preguntas 6 y 7. ¿Acude usted a servicios que brindan los cyber o los Infocentros?	12
Figura 8 Seleccione las herramientas o aplicaciones que le gustaría se utilizarán en las clases de Emprendimiento y Gestión.	13
Figura 9 Articulación del modelo pedagógico mediado por TIC.....	20
Figura 10 Estructura de la propuesta	22
Figura 11 Bloque PACIE – Datos informativos.....	23
Figura 12 Diseño instruccional del Bloque cero	23
Figura 13 Bloque PACIE - Secciones	24
Figura 14 Contenidos y objetivo	27
Figura 15 Diseño instruccional	27
Figura 16 Experiencia - Conceptos financieros básicos	28
Figura 17 Reflexión - Conceptos financieros básicos	28
Figura 18 Conceptualización - Conceptos financieros básicos	29
Figura 19 Aplicación - Conceptos financieros básicos	30
Figura 20 Contenidos y objetivo	30
Figura 21 Diseño instruccional	31
Figura 22 Experiencia - Clasificación de costos y gastos	31
Figura 23 Reflexión - Clasificación de costos y gastos	31
Figura 24 Conceptualización - Clasificación de costos y gastos.....	32
Figura 25 Aplicación - Clasificación de costos y gastos	32
Figura 26 Contenidos y objetivo	33
Figura 27 Diseño instruccional	33
Figura 28 Experiencia - Punto de equilibrio	34

Figura 29 Reflexión - Punto de equilibrio.....	34
Figura 30 Conceptualización - Punto de equilibrio	34
Figura 31 Aplicación - Punto de equilibrio	35

Índice de anexos

Anexo 1 Oficio para autorización de la aplicación de la encuesta a alumnos y la entrevista al rector	45
Anexo 2 Certificado de haber aplicado la investigación en la Unidad “Ricardo Álvarez Mantilla” .	46
Anexo 3 Formato para valoración de especialistas.....	47
Anexo 4 Formato de encuesta	48
Anexo 5 Formato de entrevista	50
Anexo 6 Formato para validación de la propuesta	52
Anexo 7 Resultados con gráficos de la valoración de la propuesta.....	54

INFORMACIÓN GENERAL

Contextualización del tema

La educación permite desarrollar las capacidades y destrezas de los seres humanos para adentrarse en la sociedad con capacidades intelectuales que les permitan resolver problemas de la vida cotidiana, es así que en el proceso de enseñanza y aprendizaje la asignatura de emprendimiento y gestión posibilita contribuir el desarrollo de calidad de vida de la sociedad, propiciando al estudiante a ser un ser visionario para que actúe de manera crítica y consolidar iniciativas benéficas para sí o comunitarias.

Sin embargo, es necesario comprender la realidad educativa de varias instituciones educativas del sistema fiscal ecuatoriano, donde no se dispone de una adecuada infraestructura para el desarrollo de la asignatura de emprendimiento y gestión, así también, el número excesivo de estudiantes en el aula, la inadecuada actualización de los recursos tecnológicos sumado al desconocimiento del uso y aprovechamiento de las herramientas TIC dispuestas en la actualidad por parte de los docentes, dificulta diseñar propuestas para el desarrollo de estrategias didácticas atractivas que favorezca el desarrollo de las destrezas imprescindibles de la asignatura.

Estas son algunas de las principales razones para que los estudiantes no sientan interés para producir sus propios proyectos innovadores, en el presente proyecto de investigación se desarrolla una propuesta con estrategias didácticas mediante la integración de un aula virtual, para el proceso de enseñanza y aprendizaje de Emprendimiento y Gestión en los estudiantes de primer año de Bachillerato General Unificado en la Unidad Educativa Ricardo Álvarez Mantilla, con actividades novedosas y creativas a través de herramientas sincrónicas y asincrónicas que generen en los estudiantes un aprendizaje significativo.

Estas herramientas de la Web 2.0 serán implementadas en el aula virtual bajo fundamentos teóricos y metodológicos. Díaz (2013) afirma:

El tercer interés cognitivo en la incorporación de las TIC al trabajo del aula es el que muestran los especialistas en didáctica. Éstos trabajan a partir de una concepción centrada en crear ambientes de aprendizaje, en donde los fundamentos psicopedagógicos se constituyen en la guía de la incorporación de estas tecnologías (...) promoviendo la construcción de secuencias didácticas para ser empleadas en el salón de clases, en lo que se puede denominar ambientes híbridos (p.13).

El Ministerio de Educación en el periodo lectivo 2016- 2017 implementó en el Currículo Nacional la asignatura de Emprendimiento y Gestión para primer año de Bachillerato General Unificado, con bases legales en la Constitución de la Republica, con la intención de cambiar un sistema económico por un sistema social y solidario; estos lineamientos permite trabajar desde las aulas con actividades innovadoras, prácticas y reales donde el estudiante sea el eje principal para desarrollo cognitivo y aprenda haciendo.

Las estrategias didácticas desarrolladas en el aula virtual en Moodle para el proceso de enseñanza y aprendizaje de Emprendimiento y Gestión, integra varias herramientas de la Web 2.0, secuenciando las cuatro fases básicas del ciclo de aprendizaje ERCA, en tal virtud se integran varias actividades interactivas que gestionan un proceso de aprendizaje significativo. En función de todo lo mencionado este proyecto de investigación permite motivar al estudiante, y la participación activa no solo como un simple receptor de conocimiento sino como una persona en constante aprendizaje, estimulando su ser crítico, reflexivo y constructor de su propio conocimiento.

Pregunta problémica

¿Cómo inciden las estrategias didácticas en el proceso de enseñanza y aprendizaje mediante el uso de las TIC en los estudiantes de primer año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Ricardo Álvarez Mantilla?

Objetivo general

Elaborar estrategias didácticas mediante un aula virtual Moodle para el proceso de enseñanza y aprendizaje de Emprendimiento y Gestión de los estudiantes de primer año de Bachillerato de la Unidad Educativa Ricardo Álvarez Mantilla.

Objetivos específicos

1. Contextualizar los fundamentos teóricos sobre las estrategias didácticas con el uso de un aula virtual para el proceso de enseñanza y aprendizaje de Emprendimiento y Gestión.
2. Diagnosticar en los estudiantes el conocimiento que tienen sobre Entornos Virtuales de Aprendizajes, de herramientas tecnológicas y la disponibilidad de tecnología en el hogar.
3. Diseñar un aula virtual, a través de, la plataforma Moodle que apoye el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.
4. Valorar a través del criterio de especialistas las estrategias didácticas utilizadas en el aula virtual Moodle, que facilitan el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Beneficiarios directos:

Los principales beneficiarios directos son los estudiantes, ya que, mediante el uso del aula virtual Moodle construirán su propio conocimiento como protagonistas de su aprendizaje, utilizando una variedad de recursos y actividades previamente planificadas por el docente guía del curso, que promuevan un proceso educativo activo, colaborativo y participativo.

CAPÍTULO I

Descripción del proyecto

1.1. Contextualización de fundamentos teóricos

Aprender es un proceso personal donde cada persona aprende a su ritmo. El aprendizaje se produce en todo momento de la vida del individuo es decir mientras el sujeto este en relación con el entorno siempre estará aprendiendo Bermúdez (2001). Mientras que enseñar es dar todas las facilidades para que el estudiante pueda aprender. La enseñanza dirige el docente como mediador del aprendizaje creando las condiciones necesarias que facilitan el aprendizaje del estudiante Tintaya (2016). En el proceso de enseñanza y aprendizaje se crean situaciones para que el alumno aprenda a aprender a través de herramientas diseñadas por el docente que le ayuden a desarrollar habilidades y destrezas (Rochina, 2020).

El constructivismo como teoría del aprendizaje menciona que el individuo construye su propio conocimiento en el medio que le rodea en función a esquemas que ya posee que son los conocimientos previos (Serrano 2011). Para que el estudiante sea constructor de su conocimiento es necesario que el docente no solo proporcione los insumos necesarios, sino que debe existir una comunicación bidireccional entre docente y estudiante para llegar a un verdadero aprendizaje significativo (Ortiz, 2015).

Entre los aportes de los principales pensadores del constructivismo, por ejemplo: Bruner (1981) explica el andamiaje como el puente entre el docente y el estudiante, de manera que el docente facilita al estudiante la construcción de su propio aprendizaje siempre y cuando exista interacción dentro y fuera del aula, así también, Piaget (1981) explica esta interacción a partir de 2 procesos la incorporación de elementos del ambiente para construir un propio modelo y la incorporación de nuevas experiencias en su conducta. Vygotsky (1979) considera que la persona obtiene el conocimiento como consecuencia de su relación con el entorno social - cultural y al igual que Bruner menciona al docente como mediador del proceso de enseñanza y aprendizaje ayudándole al estudiante en ese recorrido de aprendizaje activo desde lo próximo al objetivo final definido como zona de desarrollo próximo (Parra, 2014).

Para Ausubel el Aprendizaje significativo logra en el estudiante una verdadera transformación, considerando que el estudiante adquiere ese aprendizaje significativo propio de él a partir de nuevos contenidos que se formaron de conceptos e ideas que el estudiante ya tenía (Viera, 2003).

Del constructivismo se deriva el Conectivismo que surge como una corriente de aprendizaje para la era digital Siemens (2004). El conectivismo como un paradigma del conocimiento se adapta a una

era digital especialmente con nativos digitales; por lo tanto el sujeto adquiere el conocimiento de una malla de conexión que proporciona información a otros grupos los cuales a su vez se retroalimentan en la misma red y de esta manera adquieren los sujetos un nuevo aprendizaje. Con base a esta corriente, los estudiantes para crear su conocimiento lo hacen de forma autónoma, colectiva y de forma global con las TIC (Ovalles, 2014).

Incorporar las TIC en la labor educativa diaria es importante, para ello se deben utilizar las estrategias adecuadas con herramientas educativas de la web 2.0 que motiven en los educandos el interés por aprender haciendo (Faúndez, Bravo, Ramírez & Astudillo, 2017).

Toda investigación fundamentada en una teoría necesita determinar las metodologías de enseñanza en este caso se describirá la metodología ERCA y PACIE – bloque cero.

ERCA es una metodología creada por David Kold en 1984 considera el ciclo del aprendizaje con base a cuatro fases secuenciales que inicia con la experiencia o vivencia que tenga el estudiante para luego generar procesos reflexivos, nuevos conocimientos y que sean aplicables en la práctica.

Experiencia: Bajo un principio del constructivismo el estudiante obtiene conocimientos previos mediante experiencias, por lo que este ciclo es el inicio de un proceso de aprendizaje ya que el docente buscará actividades y herramientas que activen el interés en los educandos y puedan involucrarse con el tema a partir de conocimientos que ya poseen.

Reflexión: En este ciclo los estudiantes reflexionan sobre sus experiencias previas y las relacionan con los temas nuevos que el docente presentará.

Conceptualización: En este ciclo es estudiante construye sus conocimientos en función de sus vivencias, de su proceso reflexivo y de los contenidos que el docente de forma creativa comparta.

Aplicación: En este ciclo los estudiantes demuestran lo aprendido y lo aplican en casos prácticos de su vida cotidiana.

PACIE con sus fases: presencia, alcance, capacitación, interacción y e-learning, desarrollada por el ingeniero Carlos Camacho tiene muchos aspectos positivos como permitir la conexión entre los integrantes de la comunidad virtual fomentando el trabajo colaborativo, promueve la utilización de material didáctico interesante permitiendo a los participantes trabajar a su ritmo siempre con la guía del docente. Uno de sus tres bloques es el bloque cero que constituye una inducción al curso en función de tres secciones: información, comunicación e interacción (Martínez y Fuentes, 2014).

La materia de Emprendimiento y Gestión se fundamenta en la teoría del constructivismo, por lo que busca que el estudiante esté dispuesto a ser una persona activa, propositiva, dinámica,

constructor de su propio conocimiento apoyado en las nuevas tecnologías que le ayudarán a desarrollar sus destrezas y habilidades. Esta asignatura se implementa en los tres años de Bachillerato General Unificado respondiendo a sistemas estatales que necesitan de políticas económicas que garanticen el Buen Vivir con ideas de superación a través de emprendimientos.

El currículo de emprendimiento busca que el estudiante tenga un perfil de salida de autonomía y superación personal, ya que, el aprendizaje de esta asignatura está inspirada en ejemplos de ciudadanos que cumplieron sus sueños y ahora son una motivación para muchos jóvenes. El objetivo de esta asignatura es motivar a los estudiantes a generar un emprendimiento que cumpla con sus expectativas de vida para lo cual se ha estructurado la materia con base a casos reales de emprendimientos especialmente de ecuatorianos que serán fuente de inspiración para los estudiantes, despertando su interés por el emprendimiento.

La asignatura de Emprendimiento busca que el aprendizaje sea significativo, a través de, metodologías reales y que se puedan poner en práctica, activando los conocimientos previos por medio de diversas técnicas que pueden implementarse con diferentes herramientas tecnológicas, así también fortalecer y generar un aprendizaje colaborativo. Para la valoración de los aprendizajes de la asignatura se toma en cuenta la evaluación formativa y la evaluación sumativa, incluyendo actividades constructivistas. Por todo lo antes mencionado es evidente que de forma práctica se aprende la asignatura y de una relación de lo que el estudiante le gustaría ser como parte del progreso económico del país en función de las destrezas emprendedoras adquiridas MINEDUC (2015).

Para lograr todas esas habilidades y destrezas en los estudiantes el docente debe planificar estrategias didácticas adecuadas para el desenvolvimiento de la asignatura. Así, el docente es un mediador que guía el aprendizaje del educando Ferreiro (2006), por lo que el educador debe determinar la estrategia didáctica que motive y facilite el desarrollo de capacidades que le distinguen al ser humano desde pensar hasta transformar su entorno (Parra, 2014).

El docente al determinar las estrategias didácticas para el aprendizaje debe tomar en cuenta que aprendizaje significativo se logra en función de experiencias motivantes y creativas que involucren la mayor parte de los sentidos del estudiante (Rojas, 2011).

Las TIC se incorporan mediante la creación de aulas virtuales fundamentadas en las plataformas e-learning como es la aplicación web Moodle creada en el año 1990 por Martin Dougiamas, con un enfoque educativo social y constructivista donde, el estudiante adquiere el nuevo conocimiento a medida que actúa con el entorno e interactúa de forma colaborativa con los demás. Moodle posee un código abierto gratuito con recursos que apoyan el aprendizaje, este entorno virtual proporciona

la capacidad de variar los elementos de la planificación curricular con una serie de actividades que van desde las individuales hasta las colaborativas.

Por toda esta flexibilidad didáctica Moodle es considerada una de las plataformas más utilizadas en el ámbito educativo fomentando el trabajo autónomo y colaborativo (Fernández y Rivero, 2014). Las estrategias didácticas mediante el uso de las TIC ha sido objeto de diferentes trabajos de investigación, evidenciando el interés de los docentes de usar las aulas virtuales en las asignaturas del Currículo Nacional.

Banda (2020) de la Universidad Tecnológica Israel, Quito – Ecuador, en su trabajo de investigación “Estrategia Metodológica para el aprendizaje de Emprendimiento y Gestión utilizando EVA y herramientas web 2.0” con el objetivo de diseñar un aula virtual como estrategia metodológica en la plataforma Moodle para mejorar el aprendizaje de Emprendimiento y Gestión utilizando EVA y herramientas Web 2.0. Concluye que al implementar entornos de aprendizaje novedosos en una educación moderna fortalece la comunicación desde cualquier lugar y permite a los estudiantes desarrollar las habilidades y destrezas.

En el año 2020, Carolina Orrala Universidad Tecnológica Israel, Quito – Ecuador, con el tema de investigación “Estrategia de aprendizaje de Emprendimiento y Gestión para primer año utilizando EVA y herramientas Web2.0”, con el propósito de aplicar estrategias motivadoras y dinámicas que capten la atención de los estudiantes y aprendan de mejor manera. La autora concluye que la implementación de EVA se fundamenta en la teoría del constructivismo mediante el conectivismo y tiene una gran aceptación por parte de autoridades, docentes, donde los estudiantes se sienten motivados por aprender de manera diferente y creativa.

En un artículo publicado por Hernández (2015) expone los resultados obtenidos de una experiencia al aplicar un entorno virtual como estrategia metodológica, que sirvió para mejorar el aprendizaje en la materia de inglés, la experiencia tuvo como propósito implementar la metodología “b-learning” en una plataforma Moodle con el fin de crear un ambiente de aprendizaje más activo, participativo y reflexivo que ayude a los estudiantes a desarrollar las destrezas y habilidades. Como resultado manifiesta la satisfacción por parte de los estudiantes, debido a que, la comunicación con los docentes mejoro y el aprendizaje fue más activo y centrado en el estudiante.

De las investigaciones revisadas se confirma la necesidad de incorporar un aula virtual Moodle con estrategia didáctica como apoyo en el proceso de enseñanza y aprendizaje, considerando que, la utilización de las herramientas de la Web 2.0 favorece el desarrollo las destrezas de una manera creativa y colaborativa.

1.2. Problema a resolver

Los docentes están llamados a cambiar las metodologías tradicionales por metodologías activas donde, los estudiantes son constructores de sus conocimientos y el docente llega a ser mediador y guía del aprendizaje apoyados de la tecnología.

Algunas de las estrategias didácticas utilizadas por los docentes en la actualidad no van acorde a la era digital del conocimiento y a los llamados “nativos digitales” estudiantes con expectativas innovadoras han provocado aburrimiento, falta de interés, perdidas de año y deserción escolar por no alcanzar los aprendizajes requeridos en Emprendimiento y Gestión como se evidencia en la Unidad Educativa Ricardo Álvarez Mantilla. En los currículos de Bachillerato General Unificado se determina como un medio importante el uso de las TIC, por lo tanto los docentes están llamados a incorporar planificaciones que desarrollen el contenido utilizando las herramientas Web 2.0 que se adecuen en el desarrollo de la asignatura, beneficiando y motivando el interés en los estudiantes.

Por otro lado, se percibe la necesidad de contacto físico entre el docente y el alumnado de forma presencial, ya que, la frecuencia de la asignatura semanal es de solo una vez a la semana de la asignatura de Emprendimiento.

Por lo antes mencionado se plantea el problema científico: ¿Cómo inciden las estrategias didácticas en el proceso de enseñanza y aprendizaje mediante el uso de las TIC en los estudiantes de primer año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Ricardo Álvarez Mantilla?

1.3. Proceso de investigación

El desarrollo del proyecto se lo realizo con un enfoque de investigación mixto, cualitativo y cuantitativo, considerando que al diseñar las estrategias didácticas mediante la plataforma virtual Moodle para el proceso de enseñanza y aprendizaje el enfoque mixto permite acercarse a la realidad del objeto de estudio, donde se dan muchas situaciones que ayudan a obtener una variedad de datos (González, Gallardo & Sánchez 2019).

Para ello se recolectaron datos de los estudiantes, de la autoridad del plantel y de los especialistas, valorando el conocimiento que tienen sobre los entornos virtuales de aprendizaje, la conectividad desde casa, interés que tienen por la materia, preferencias y sugerencias para aplicar herramientas tecnológicas de manera adecuada.

Población, unidades de estudio y muestra

Población: lo constituyen los estudiantes del primer año BGU de la Unidad Educativa “Ricardo Álvarez Mantilla”.

Unidades de estudio: estudiantes del primer año BGU paralelo A.

Muestra: Se realizó una muestra intencional de 40 estudiantes que forman parte de primer año de BGU.

Métodos y técnicas

Método cualitativo: Se aplicó como técnica la entrevista dirigida al rector del Plantel, que permite obtener información sobre el uso de un aula virtual con estrategias didácticas en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Se puede deducir que actualmente el uso de aulas virtuales es una necesidad en la institución, es por ello que se está impulsando el trabajo con actividades asincrónicas y sincrónicas siempre y cuando satisfagan las necesidades biológicas de los estudiantes.

El rector considera que es muy importante la creación de entornos virtuales especialmente en la materia de emprendimiento que solo se recibe 2 horas a la semana. También considera que se debe dar el uso adecuado a las herramientas tecnológicas en el aula virtual siempre y cuando se fundamente teóricamente fomentando una buena comunicación entre el docente y el estudiante.

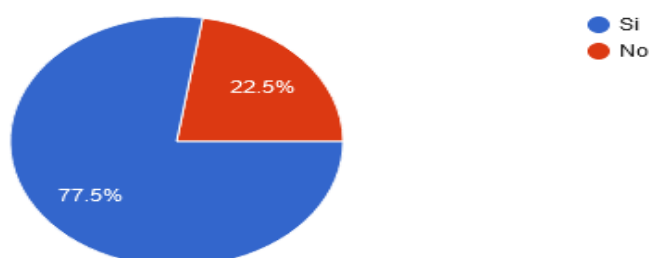
Método cuantitativo: Se aplicó como técnica una encuesta a 40 estudiantes y a 17 especialistas.

La encuesta se aplicó a 40 estudiantes, a través de un cuestionario realizado en plantillas de Gmail, cuyo objetivo es diagnosticar el conocimiento que tienen los estudiantes sobre los entornos virtuales de aprendizajes, que herramientas tecnológicas les gustaría utilizar de la Web 2.0 y la disponibilidad de tecnología en su hogar.

Análisis de resultados

Los resultados derivados de la encuesta que se aplicó a los estudiantes de primer año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Ricardo Álvarez Mantilla se presentan de forma gráfica y estadística.

Figura 1 ¿Conoce usted qué es un Entorno Virtual de Aprendizaje?



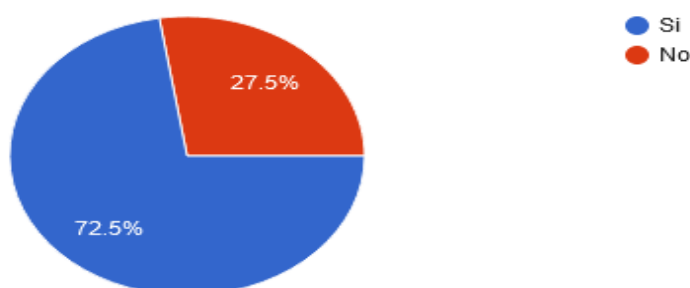
Fuente: Unidad Educativa Ricardo Álvarez Mantilla

Autor: Vanessa Yáñez

Análisis e interpretación

De los 40 estudiantes encuestados, 31 que equivale al 77,5% conocen un Entorno Virtual de Aprendizaje, mientras que 9 estudiantes que equivalen al 22,5% no conocen un Entorno Virtual de Aprendizaje.

Figura 2 ¿Ha utilizado en alguna materia un Entorno Virtual de Aprendizaje?



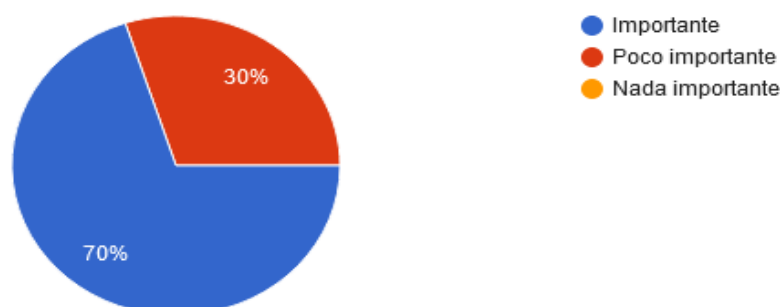
Fuente: Unidad Educativa Ricardo Álvarez Mantilla

Autor: Vanessa Yáñez

Análisis e interpretación

De los 40 estudiantes encuestados, 29 que equivale al 72,5% han utilizado un entorno virtual de aprendizaje en alguna materia, mientras que 11 estudiantes que equivalen al 27,5% no han utilizado un Entorno Virtual de Aprendizaje en ninguna materia.

Figura 3 ¿Considera usted que es importante implementar un Entorno Virtual para apoyar su proceso de aprendizaje en la materia de Emprendimiento y Gestión?



Fuente: Unidad Educativa Ricardo Álvarez Mantilla

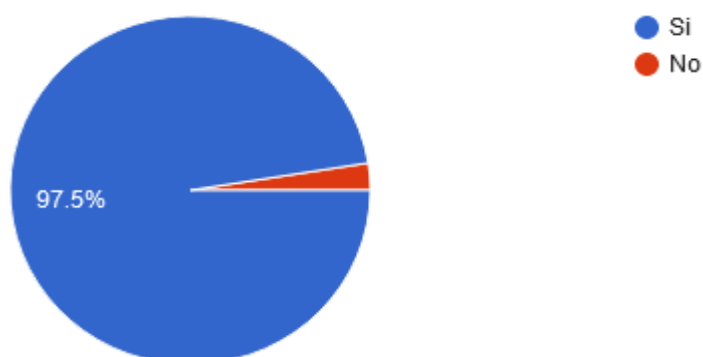
Autor: Vanessa Yáñez

Análisis e interpretación

De los 40 estudiantes encuestados, 28 que equivale al 70% valoran que es importante implementar un Entorno Virtual de Aprendizaje en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la materia de Emprendimiento y Gestión, mientras que 12 estudiantes que equivale al 30% consideran que es poco

importante implementar un Entorno Virtual de Aprendizaje en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la materia de Emprendimiento y Gestión, finalmente ningún estudiante manifestó que no es nada importante implementar un Entorno Virtual de Aprendizaje.

Figura 4 ¿Le gustaría que el Entorno Virtual de Aprendizaje de Emprendimiento y Gestión cuente con una variedad de herramientas tecnológicas que despierten su interés y creatividad?

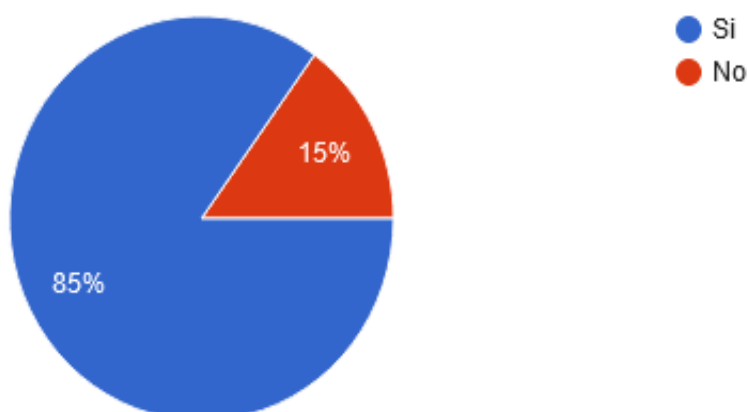


Fuente: Unidad Educativa Ricardo Álvarez Mantilla
Autor: Vanessa Yáñez

Análisis e interpretación

De los 40 estudiantes encuestados, 39 que equivale al 97,5% han manifestado que les gustaría que el entorno virtual de aprendizaje de Emprendimiento y Gestión cuente con una variedad de herramientas tecnológicas, mientras que 1 estudiante que equivale al 2,5% no le gustaría que el Entorno Virtual de Aprendizaje de Emprendimiento y Gestión cuente con una variedad de herramientas tecnológicas.

Figura 5 ¿En su hogar cuenta con servicio de internet?

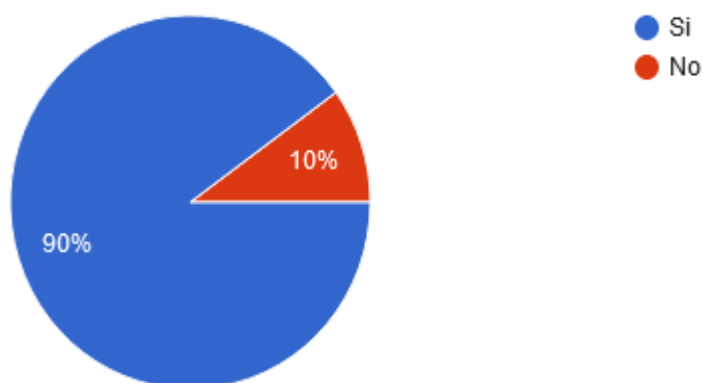


Fuente: Unidad Educativa Ricardo Álvarez Mantilla
Autor: Vanessa Yáñez

Análisis e interpretación

De los 40 estudiantes encuestados, 34 que equivale al 85% si cuentan en su hogar con servicio de internet, mientras que 6 estudiantes que equivale al 15% no cuentan en su hogar con servicio de internet.

Figura 6 ¿En su hogar cuentan con dispositivos electrónicos (computadora, equipo portátil, Tablet, celular)?



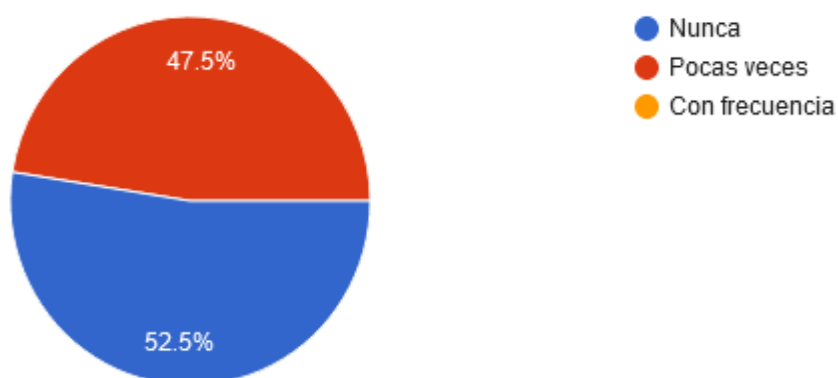
Fuente: Unidad Educativa Ricardo Álvarez Mantilla

Autor: Vanessa Yáñez

Análisis e interpretación

De los 40 estudiantes encuestados, 36 que equivale al 90% si cuentan en su hogar con un dispositivo electrónico, mientras que 4 estudiantes que equivale al 10% no cuentan en su hogar con ningún dispositivo electrónico.

Figura 7 En caso de responder NO en las preguntas 6 y 7. ¿Acude usted a servicios que brindan los cyber o los Infocentros?



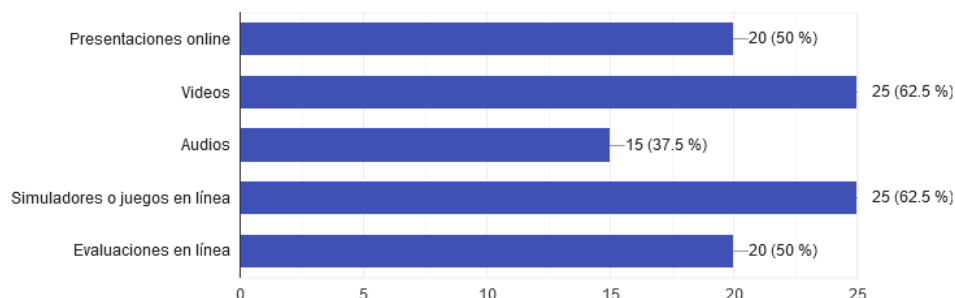
Fuente: Unidad Educativa Ricardo Álvarez Mantilla

Autor: Vanessa Yáñez

Análisis e interpretación

De los 40 estudiantes encuestados, 21 que equivale al 52,5% manifiestan que no acuden a un cyber o Infocentro, mientras que 19 estudiantes que equivale al 47,5% acuden pocas veces a un cyber o Infocentro.

Figura 8 Seleccione las herramientas o aplicaciones que le gustaría se utilizarán en las clases de Emprendimiento y Gestión.



Fuente: Unidad Educativa Ricardo Álvarez Mantilla

Autor: Vanessa Yáñez

Análisis e interpretación

De los 40 estudiantes encuestados, 25 que equivale al 62,5% seleccionaron dos aplicaciones que les gustaría que se utilizaran en clases como son los videos y simuladores o juegos en línea, mientras que 20 estudiantes que equivale al 50% seleccionaron dos aplicaciones que les gustaría que se utilizaran en clases como son las presentaciones y las evaluaciones en línea, finalmente 15 estudiantes que equivale al 37,5% seleccionaron una aplicación que les gustaría que se utilizara en clases como son los audios.

Indudablemente el incorporar estrategias didácticas mediante el uso herramientas de la Web 2.0 en el aula virtual de Moodle para el desenvolvimiento de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, transforma el ambiente del proceso de enseñanza y aprendizaje, especialmente si se trabaja con videos y juegos, que es lo que más llama la atención a los estudiantes y motiva su participación activa. Adicionalmente, brinda la oportunidad de que los encuentros docentes con los estudiantes se realicen de manera sincrónica o asincrónica, favoreciendo a la construcción del conocimiento de manera individual y colaborativa, convirtiéndose en un aprendizaje significativo.

En concordancia con los resultados obtenidos en la encuesta del aula virtual se evidencia que los estudiantes potencian su expresión a la hora de manifestar sus ideas, además, dominan con facilidad la plataforma para acceder en cualquier momento, de esta manera realizar varias actividades en la que se destaca efectuar debates y discusiones sobre los aspectos más importantes de la asignatura.

Es así que, los alumnos comprenden los beneficios de usar una plataforma y las posibilidades que brinda para acceder, tomando en cuenta que los estudiantes disponen de dispositivos electrónicos con acceso a internet.

Para disponer de los criterios sobre el diseño que se ha utilizado en la creación del aula virtual, se empleó la técnica del Delphi, que consiste en una valoración individual y se realiza con la valoración de especialistas a través de un cuestionario, con el objetivo de obtener una valoración general del diseño propuesto, no solo cualitativamente sino cuantitativamente es decir de forma estadística.

Esta valoración se realizó con un grupo de 17 especialistas, conformados por docentes del subnivel del Bachillerato General Unificado y un docente universitario mediante un cuestionario en relación a la propuesta.

La selección de los especialistas se lo hizo a través de la valoración del perfil apegado a la educación, tomando en cuenta los siguientes criterios:

- Ser profesional en la educación con experiencia de al menos 5 años.
- Poseer títulos de cuarto nivel y quinto nivel de educación.
- Tener conocimientos sobre las TIC en la educación.

Los indicadores a evaluar son los siguientes:

1. Los contenidos del Aula Virtual en Moodle se relacionan con la asignatura de Emprendimiento y Gestión.
2. Las actividades implementadas en la plataforma facilitan la comprensión de conceptos que se deben conocer antes de emprender.
3. Las herramientas de la Web 2.0 utilizadas en el aula virtual Moodle son dinámicas e innovadoras.
4. El aula virtual en Moodle se enfoca en una estrategia metodológica para el proceso de enseñanza y aprendizaje.
5. El aula virtual en Moodle se fundamenta teóricamente en el constructivismo.
6. El aula virtual en Moodle contiene evaluaciones que valoran el aprendizaje.
7. Los elementos del diseño ayudan a una presentación visual en función de la edad de los estudiantes.

Los indicadores que se evaluaron en la propuesta se compartieron a través de Google Forms, puesto que fue valorado en función de la apariencia visual del aula virtual, para lo cual se envió el link de la plataforma Moodle con el usuario y la contraseña.

La aplicación de la encuesta lo realizaron los 17 especialistas en función de la propuesta enviada y una guía de valoración con preguntas cerradas y dos abiertas para observaciones y recomendaciones. Bajo parámetros de Muy adecuado, Bastante adecuado, Adecuado, Poco adecuado e Inadecuado se valoró cada uno de los indicadores.

A continuación, se presentan los puntos de corte obtenidos a través del método Delphi que permite afirmar que el criterio de los especialistas es que todas las preguntas que dieron fueron muy adecuadas como se puede visualizar en las siguientes tablas:

Tabla 1 Puntos de corte

Muy adecuado	Bastante adecuado	Adecuado	Poco adecuado	Inadecuado
-0,2498566	0,784665773	3,49	3,49	

Tabla 2 Datos de validación técnica Delphi

Indicadores	N-P	CATEGORÍA
1	-0,418511081	Muy Adecuado
2	-0,379915052	Muy Adecuado
3	-0,395834755	Muy Adecuado
4	-0,32807075	Muy Adecuado
5	-0,379915052	Muy Adecuado
6	-0,440866555	Muy Adecuado
7	-0,287069965	Muy Adecuado

A continuación, se presenta los resultados de la consulta que fueron muy satisfactorios en función de los criterios que emitieron los consultados. La tabulación de los resultados está en la sección de anexos (Anexo 7).

- 1- De los 17 especialistas encuestados, el 41,2% considera que es bastante adecuado y muy adecuado el contenido implementado en el aula virtual de la asignatura de emprendimiento y gestión. Mientras que el 17,6% considera que es adecuado el contenido en función de la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Por lo tanto, el contenido que se presentó en la plataforma está acorde a las destrezas que se desea alcanzar en los estudiantes.
- 2- De los 17 especialistas encuestados, el 47,1% considera que es bastante adecuado las actividades utilizadas en la plataforma, facilitando el aprendizaje de conceptos que se deben conocer antes de emprender. Mientras que un 35,3% considera que es muy adecuado las

actividades utilizadas en la plataforma y el 17,6% considera adecuado las actividades utilizadas en la plataforma facilitando el aprendizaje de contenidos.

- 3- De los 17 especialistas encuestados, el 52,9% considera que es muy adecuado la utilización de herramientas de la Web 2.0 en el aula virtual por ser dinámicas e innovadoras. Mientras que un 29,4% considera que es adecuado la utilización de herramientas de la Web 2.0 en el aula virtual por ser dinámicas e innovadoras y el 17,6 % considera bastante adecuado la utilización de herramientas de la Web 2.0 en el aula virtual por su dinamismo e innovación.
- 4- De los 17 especialistas encuestados, el 41,2% considera que es muy adecuada el Aula Virtual en Moodle ya que posee estrategias didácticas mediante uso de las TIC para el proceso de enseñanza y aprendizaje. Mientras que un 35,3 % considera que es muy adecuado el Aula Virtual en Moodle ya que posee estrategias didácticas mediante uso de las TIC para el proceso de enseñanza y aprendizaje y un 23,5% considera que es adecuado el Aula Virtual en Moodle ya que posee estrategias didácticas mediante uso de las TIC para el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- 5- De los 17 especialistas encuestados, el 47,1 % considera que es bastante adecuada la fundamentación teórica del constructivismo que tiene el aula virtual en Moodle. Mientras que el 35,3% considera que es muy adecuada la fundamentación teórica del constructivismo que tiene el aula virtual en Moodle y el 17,6% considera que es adecuado la teoría del constructivismo en el aula virtual Moodle.
- 6- De los 17 especialistas encuestados, el 52,9 % considera que es muy adecuado las evaluaciones en el aula virtual Moodle ya que mide el aprendizaje. Mientras que el 23,5% considera que es bastante adecuado y adecuado las evaluaciones aplicadas en el aula virtual Moodle ya que mide el aprendizaje del estudiante.
- 7- De los 17 especialistas encuestados, el 47,1 % considera que los elementos del diseño ayudan a que la presentación visual sea bastante adecuada. Mientras que el 29,4% considera que los elementos del diseño ayudan a que la presentación visual sea muy adecuada y un 23,5% considera que la presentación visual en el diseño es adecuada.

Las observaciones que dieron los especialistas son muy significativas manifestando que el aula virtual Moodle para Emprendimiento y Gestión es una buena propuesta para apoyar el aprendizaje del estudiante, las actividades visualizadas están acorde con el nivel de estudiantes y desarrolladas con criterio y logro de aprendizaje. Además, consideran que la propuesta es una importante ayuda tecnológica en el desarrollo de la asignatura práctica y creativa como es Emprendimiento y Gestión.

Las recomendaciones brindadas por los especiales orientan o sugieren que la propuesta se lleve a la práctica, por su beneficio y el interés que presentan los estudiantes, su utilización como

complemento en el proceso de enseñanza y aprendizaje permite una comunicación bidireccional y sugieren socializar la propuesta con los docentes.

1.4. Vinculación con la sociedad

La Unidad Educativa Ricardo Álvarez Mantilla al ser una institución pública se se rige a los lineamientos dados por el Ministerio de Educación, tiene una convicción clara el que manifiesta que el estudiante hoy en día debe ser el protagonista de su aprendizaje, siempre y cuando este con la guía y el acompañamiento del docente. Hay que mencionar que el docente debe participar de forma creativa y dinámica, en una constante búsqueda de mecanismos que ayuden a implementar y utilizar la tecnología en la educación.

Es por ello que la creación del aula virtual Moodle en la asignatura de Emprendimiento y Gestión con herramientas basadas en la Web 2.0 fomenta que el aprendizaje sea más duradero y significativo en cada uno de los ciclos de aprendizaje, incidiendo de manera positiva en el proceso educativo de los estudiantes de primer año de BGU con quienes directamente se vincula este trabajo de investigación. Este trabajo también se vincula con los padres de familia, ya que son quienes facilitan las condiciones necesarias de conectividad para sus hijos, de tal modo puedan trabajar en el aula virtual y con las autoridades del plantel educativo quienes aprueban y autorizan la vinculación del aula virtual en el proceso educativo.

La aplicación del aula virtual como complemento en el proceso educativo, incorporó fundamentación teórica y metodológica se aportó a que la institución educativa cumpla con una de las acciones de la dimensión de gestión administrativa establecida en el PEI que se refiere a la utilización de la TIC en el proceso pedagógico.

1.5. Indicadores de resultados

- El nivel de aprendizaje de los estudiantes (hay mayor interactividad y mejores resultados).
- El grado de satisfacción de estudiantes y representantes de familia.
- La objetividad de la asignatura, el vínculo con la vida.
- La motivación de los estudiantes.

CAPÍTULO II

Propuesta

2.1. Fundamentos teóricos aplicados

Motivar al estudiante a que sea parte del desarrollo económico del país, es un reto para la educación actual, por lo que el currículo de Emprendimiento y Gestión promueve a que se trabaje en las aulas en el desarrollo de ideas innovadoras mediante la utilización de metodologías activas, colaborativas con base a estudios de casos reales que solo se puede obtener a través de esta asignatura. El objetivo es que el estudiante logre habilidades para la vida con el apoyo de las tecnologías y motiven a los estudiantes a querer ser emprendedores.

Es por ello que la propuesta de creación del aula virtual Moodle se fundamenta teóricamente con base a cuatro componentes articulados en un modelo pedagógico mediado por TIC, que se describen a continuación:

El componente teórico, el aula virtual se fundamentó en teorías del constructivismo, donde el docente proporciona estrategias adecuadas a los estudiantes para que construyan su conocimiento de manera significativa, para lo cual se tomó como base los aportes de sus máximos representantes.

Piaget aporta con el constructivismo cognitivo, donde el estudiante va construyendo su conocimiento a partir de distintas etapas de maduración; los conocimientos obtenidos por el estudiante serán a través de experiencias e información que brinde el docente fundamentado en el proceso de asimilación y acomodación. En la asimilación el docente tiene la tarea de adaptar al estudiante en un proceso de aprendizaje que llame su atención por medio de métodos y herramientas adecuadas que generen nuevas experiencias, en la acomodación el estudiante utiliza su nueva experiencia para construir su conocimiento y se reconoce como una persona con habilidades de aprendizaje que le ayudarán a empoderarse del conocimiento desde sus experiencias y de la información dada por el docente quien será el guía para desarrollar sus habilidades.

En el caso de Bruner con el término de andamiaje, se considera al docente como un mediador del proceso de enseñanza, donde el estudiante es el protagonista en descubrir la relación entre conceptos y puedan construir su conocimiento, todo esto como resultado de una buena comunicación entre estudiante y docente. Adicionalmente, se brinda información clara de acuerdo a su nivel cognitivo y la ejecución de diversas actividades fuera del aula que faciliten reforzar o aprender más, como es el caso de esta propuesta que implementó actividades interactivas con herramientas de la Web 2.0 que se trabajaron con la guía y supervisión del docente.

Ausubel también está presente en la propuesta, al basarse en concepciones que son parte de la teoría del aprendizaje significativo, como la función que cumple el docente de guía del proceso de aprendizaje, cuando el estudiante reconoce que el aprendizaje adquirido tiene su significado y sentido de aplicación. El aprendizaje significativo se obtiene al incorporar el conocimiento previo a los nuevos conocimientos, así mismo, para lograr un aprendizaje significativo debe existir un material de calidad con contenidos secuenciales acompañado de una buena actitud emocional y cognitiva por parte de los estudiantes.

De igual modo se sustenta la propuesta en las teorías de Vygotsky, debido a la importancia al contexto histórico cultural donde se desarrolla el estudiante, es decir que va a existir particularidades en dependencia donde se desarrolle el estudiante. Para Vygotsky el conocimiento del estudiante parte de un contexto histórico concreto el cual va a seguir desarrollándose, con el apoyo del docente el estudiante logra expresar lo que por sí solos tienen dificultades, es decir ayuda a desarrollar un estadio cualitativamente superior.

El docente tiene que conocer las potencialidades del estudiante para lo cual se utiliza la zona de desarrollo próximo que es la distancia entre lo que realmente sabe el estudiante y el desarrollo potencial, es decir que hay una diferencia de lo que el niño hace por si solo y lo que puede lograr con el apoyo del docente y de sus compañeros. El docente con base a un constructivismo social es el guía y le da una importancia al contexto a través de la actividad y la comunicación, donde se ofrece al alumno las ayudas para que puedan desarrollar determinados objetivos es decir que cumplan determinadas actividades.

Adicionalmente a este componente teórico se deriva el conectivismo de Siemens que se enfoca en el aprendizaje de la era digital.

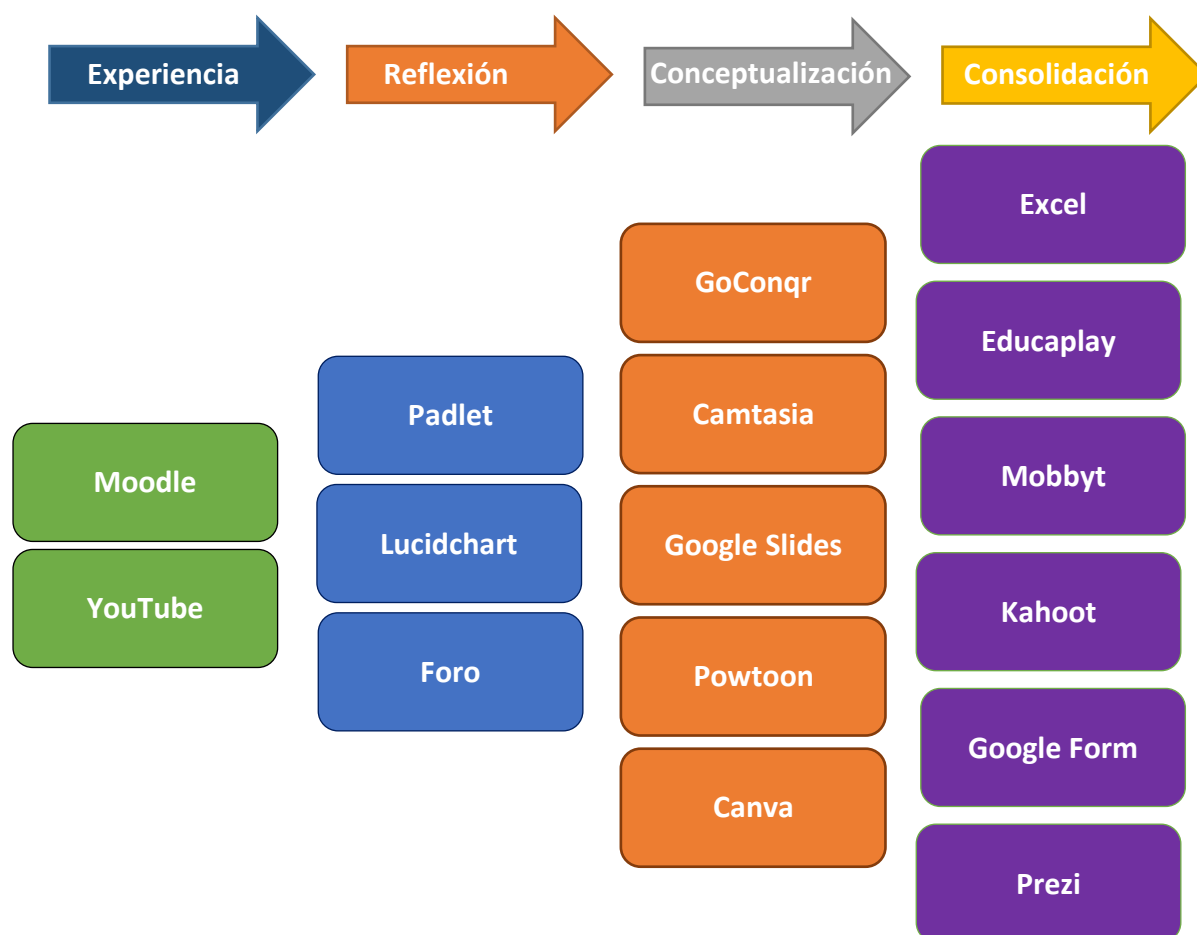
El componente metodológico, basado en la metodología de enseñanza del ERCA con sus cuatro ciclos de aprendizaje que inicia con las experiencias de los estudiantes, hasta llegar a la aplicación del mismo en casos prácticos todo esto con la ayuda estructural de la metodología PACIE para el bloque cero o de inicio del aula virtual.

El componente práctico, basado en varias estrategias de enseñanza por cada una de las etapas de aprendizaje, que ayudaron al estudiante a que construya su conocimiento de manera activa y colaborativa.

El componente de la TIC en la educación reconoce al estudiante como nativo digital y actualmente es utilizado como gestor del aprendizaje, a través, del diseño de aulas virtuales que incluyen varias herramientas de la Web 2.0.

Se implementó un aula virtual en Moodle como una estrategia activa que permite generar la investigación y la autonomía en los estudiantes y especialmente la interacción entre todos los miembros de clase.

Figura 9 Articulación del modelo pedagógico mediado por TIC



Fuente: Unidad Educativa Ricardo Álvarez Mantilla
Autor: Vanessa Yáñez

2.2. Descripción de la propuesta

El proyecto está sustentado bajo estrategia didáctica mediada por TIC, donde se seleccionó la plataforma virtual Moodle como un sistema gestor de aprendizaje, el cual cumple con las características necesarias para la implementación del Aula Virtual en la materia de Emprendimiento y Gestión. En esta plataforma Moodle se trabajó con actividades y recursos que ofrece este entorno y herramientas de la Web 2.0 concatenadas a esta plataforma.

Tabla 3 Cuadro comparativo de Sistemas Gestores de Aprendizaje

		CARACTERÍSTICAS	Moodle	EDMODO	SCHOOLGY	BLACKBOARD
RECURSOS		Contenido de textos	SI	SI	SI	SI
		Animaciones y videos	SI	SI	SI	SI
		Audio	SI	SI	SI	SI
		Presentaciones	SI	SI	SI	SI
SEGUIMIENTO DE PROGRESO		Reportes	SI	SI	SI	SI
		Control de avances	SI	SI	SI	NO
EVALUACIÓN		Instrumentos	SI	SI	SI	SI
		Correcciones	SI	SI	SI	SI
		Tiempos	SI	SI	SI	SI
COMUNICACIÓN ASINCRÓNICA		Correo electrónico	SI	SI	SI	SI
		Anuncios	SI	SI	SI	SI
		Foros	SI	SI	SI	SI
COMUNICACIÓN SINCRÓNICA		Chat	SI	SI	SI	SI
		Pizarra	SI	NO	NO	SI
		Video y	SI	SI	SI	SI
		Teleconferencias				
ACCESO AL MATERIAL		Descargas	SI	SI	SI	SI
VARIAS		Permite organización y presentación atractiva	SI	NO	NO	NO
GESTIÓN DEL CURSO		Asignación de material	SI	SI	SI	SI
		Creación de grupos	SI	SI	SI	SI
MATRICULACIÓN		Registro en línea	SI	SI	SI	SI
		Clasificación por grupos	SI	SI	SI	SI
REPORTES		Exámenes	SI	SI	SI	SI

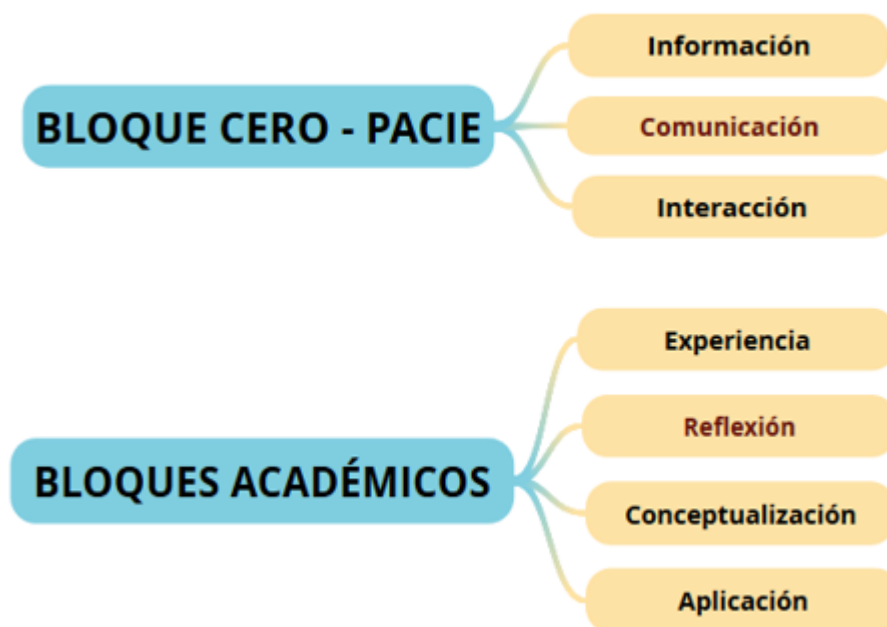
Fuente: Unidad Educativa Ricardo Álvarez Mantilla

Autor: Vanessa Yáñez

a. Estructura general

La estructura de la propuesta posee un bloque cero – PACIE y tres bloques académicos en función de la metodología de enseñanza.

Figura 10 Estructura de la propuesta



Fuente: Unidad Educativa Ricardo Álvarez Mantilla

Autor: Vanessa Yáñez

b. Explicación del aporte

La creación del aula virtual se realizó a través de la plataforma Moodle utilizando estrategias didácticas con herramientas de la Web 2.0.

La estructura del aula virtual cuenta con una dimensión de gestión en base a la metodología PACIE- Bloque Cero y una dimensión pedagógica en base a la metodología ERCA en los bloques académicos.

Bloque PACIE

La metodología PACIE en el Bloque cero o inicial cuenta con tres secciones de:

- Información
- Comunicación
- Interacción

La **sección de información** contiene el silabo de la asignatura o planificación curricular, presentación oral y escrita del docente, guía para iniciar que son las actividades que debe realizar el estudiante v/s docente y la rúbrica de evaluación.

La **sección de comunicación** presenta: Avisos importantes, actividades a realizar.

La **sección de interacción** contiene: Novedades, foro cafetería.

Figura 11 Bloque PACIE – Datos informativos



Fuente: Unidad Educativa Ricardo Álvarez Mantilla

Autor: Vanessa Yáñez

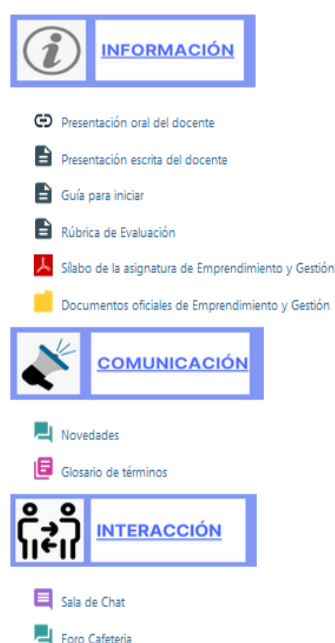
Figura 12 Diseño instruccional del Bloque cero



Fuente: Unidad Educativa Ricardo Álvarez Mantilla

Autor: Vanessa Yáñez

Figura 13 Bloque PACIE - Secciones



Fuente: Unidad Educativa Ricardo Álvarez Mantilla

Autor: Vanessa Yáñez

Para elaborar el Aula Virtual se trabajó en función de sus 5 fases de la metodología PACIE, para lo cual se ha considerado los siguientes aspectos en la creación de la plataforma Moodle.

Tabla 4 Fases de la metodología PACIE

Fases	Características	Aplicación de las características en la Plataforma creada en Moodle
Presencia	• Uso de una imagen corporativa para que los estudiantes identifiquen de forma eficaz la identidad institucional.	Se utilizó el logotipo de la Unidad Educativa Ricardo Álvarez Mantilla, su dirección, su correo electrónico y el eslogan institucional que identifican a los docentes.
	• Uso adecuado de estilos tipográficos	Se utilizó letras mayúsculas para título y subtítulos.

		Los textos introducidos en la plataforma están con minúsculas para la facilidad de la lectura. Se utilizó diferentes tamaños de letras y etiquetas para generar dinamismo.
	• Uso adecuado de colores	Se utilizó tipografías en negro sobre fondos de colores azul, rojo, amarillo y naranja.
	• Uso de herramientas web 2.0 atractivas	Se utilizó recursos que llamen la atención de los estudiantes con presentaciones en Slides Prezi y Powtoon. Videos, mapas mentales, simulaciones, etc.
	• Distribución correcta de recursos.	Las herramientas de la Web 2.0 se han utilizado en función de la metodología de enseñanza para cada tema que está distribuido de forma secuencial.
Alcance	• Identificar y concretar los objetivos que se desean alcanzar y las destrezas que desarrollarán los participantes.	Se estable el objetivo que se desea conseguir por cada tema.
Capacitación	Preparación que debe tener el tutor para empezar con el funcionamiento del EVA.	Como docente hay que estar en formación continua, con capacitaciones en universidades y cursos online sobre pedagogía y competencias digitales que ayudan a aplicar el

		conocimiento en el diseño de la plataforma Moodle y con una adecuada preparación para guiar y brindar toda la ayuda.
Interacción	Acciones encaminadas a crear un ambiente de motivación y socialización entre todos los participantes.	La interacción está inmersa en actividades que desarrollaron con trabajo colaborativo. El objetivo es generar la interactividad entre docente – estudiante, estudiante – docente y estudiante – estudiante Se utilizó herramientas de comunicación a través del foro, chat, mensajería y actividades como el taller, encuentros virtuales, debate.
E-learning	Aprendizaje a través del internet con recursos y herramientas tecnológicas.	Los estudiantes aprendieron utilizando varias actividades con herramientas tecnológicas en función de la metodología del ERCA en cada tema.

Bloques académicos

La metodología de enseñanza en la que se basan los bloques académicos es el ciclo de aprendizaje ERCA que cuenta con 4 fases: experiencia, reflexión, conceptualización y aplicación.

Son tres temas que se van a tratar en los bloques académicos, en cada bloque académico se encuentra el contenido, el objetivo y cada ciclo de aprendizaje del ERCA.

Tema 1: Conceptos financieros básicos

Figura 14 Contenidos y objetivo



Contenidos

Ingresos
Costos
Gastos
Inversión

Objetivo

Comprender los conceptos de "ingresos", "costos", "gastos" e "inversión" como elementos fundamentales para la toma de decisiones. OG.EG.2

Fuente: Unidad Educativa Ricardo Álvarez Mantilla

Autor: Vanessa Yáñez

Figura 15 Diseño instruccional



Qr Code Generator

DISEÑO INSTRUCCIONAL - TEMA 1



Diseño Instruccional: Tema 1

Fuente: Unidad Educativa Ricardo Álvarez Mantilla

Autor: Vanessa Yáñez

Experiencia: la finalidad es que el estudiante obtenga conocimientos previos mediante la experiencia se dispone de varias actividades de aprendizaje como un video de una entrevista realizada a un emprendedor utilizando herramientas como: el Zoom y YouTube, con la finalidad de que conozcan el manejo de los conceptos básicos financieros en un caso real, un cuento sobre el desafío de los ingresos y gastos realizada en PowToon y editado en Camtasia, con el objetivo de que el

estudiante conozca cómo llevar un registro de ingresos y gastos personales, lectura de la historia de Pronaca, con su respectivo audio para que el estudiante sepa, que todo emprendimiento parte de sueños y constancia, lectura de emprendimientos publicados en la Revista Lideres del Ecuador a través de su página en línea.

Figura 16 Experiencia - Conceptos financieros básicos


Experiencia

CT: C - CN
CM: ERCA - E
CP: VVE - VVC - LH - LP
TIC: R - O

-  [Video: Entrevista a un emprendedor](#)
-  [Video: Desafío de los ingresos y gastos](#)
-  [Lea o escuche la historia de Pronaca](#)
-  [Ingresa a la Revista Lideres del Ecuador y lee la publicación "Sus camisetas son sus prendas más sofisticadas".](#)

Fuente: Unidad Educativa Ricardo Álvarez Mantilla
Autor: Vanessa Yáñez

Reflexión: Con la finalidad de que los estudiantes reflexionen sobre sus experiencias previas se han puesto actividades de aprendizaje como preguntas diseñadas en un tablero de Padlet con la finalidad de que el estudiante analice la importancia del registro de los ingresos y gastos en el hogar, su reflexión en base a las preguntas lo socializarán en un foro con el objetivo de generar un aprendizaje colaborativo en función de sus experiencias y deberán responder 3 preguntas sobre la historia de Pronaca registrando sus respuestas en un mapa mental a través de la herramienta de Lucidchart.

Figura 17 Reflexión - Conceptos financieros básicos


Reflexión

CT: C - CN
CM: ERCA - R
CP: PG - AC - LI
TIC: OG - I

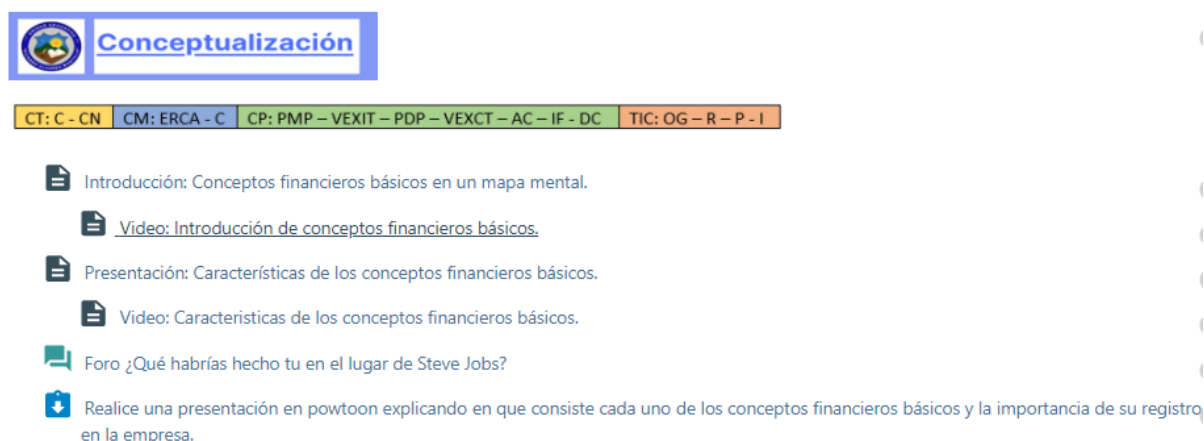
-  [Responda las preguntas y comparta su opinión con sus compañeros en el foro.](#)
-  [Foro: Comente sobre la importancia de registrar en su hogar los ingresos y egresos.](#)
-  [Responda el siguiente cuestionario sobre la historia de Pronaca.](#)

Fuente: Unidad Educativa Ricardo Álvarez Mantilla
Autor: Vanessa Yáñez

Conceptualización: permite que los estudiantes construyan su conocimiento en función de las vivencias, del proceso reflexivo y de los contenidos que el docente de forma creativa comparta, para el desarrollo se diseñaron actividades de aprendizaje como la presentación de un mapa mental con

una introducción al tema, a través de, GoConqr y con el respectivo video explicativo elaborado en Camtasia, la presentación de las características del tema se implementó en Slide con un video explicativo hecho en Camtasia, la vivencia comparten en el foro, permite dar respuesta a una pregunta planteada en la presentación y para concluir el estudiante realiza una presentación en PowToon con las ideas más importantes del tema.

Figura 18 Conceptualización - Conceptos financieros básicos



Fuente: Unidad Educativa Ricardo Álvarez Mantilla

Autor: Vanessa Yáñez

Aplicación: la finalidad es que los estudiantes demuestren lo aprendido, se plantearon actividades de aprendizaje como son:

La solución de casos, a través de, la aplicación del tema en un emprendimiento que el estudiante proponga utilizando para su aplicación una infografía en la herramienta Canva y el registro de los gastos e ingresos personales en una plantilla de Excel.

Así también, la utilización de la gamificación, a través de, juegos en herramientas como Educaplay donde los estudiantes deben resolver la ruleta de palabras sobre los conceptos básicos financieros y Mobbyt con un juego de trivia en función de los conceptos estudiados.

Finalmente, la aplicación de una evaluación, a través, de la herramienta de Kahoot con el objetivo de que aprendan y refuercen sus conocimientos de forma divertida.

Figura 19 Aplicación - Conceptos financieros básicos

**Aplicación**

CT: C - CN CM: ERCA - A CP: SCSO – G -ACTI TIC: S – E - OG - O

-  Aplicar los conceptos financieros básicos en su emprendimiento.
-  Registrar de sus ingresos y gastos personales.
-  Juego de ruleta de palabras sobre conceptos básicos financieros..
-  Juego de triavas en función de los conceptos estudiados.
-  Cuestionario de evaluación para resolver de forma divertida.

Fuente: Unidad Educativa Ricardo Álvarez Mantilla

Autor: Vanessa Yáñez

Tema 2: Clasificación de costos y gastos

Figura 20 Contenidos y objetivo

 **Tema 2**



**BLOQUE ACADEMICO**



CLASIFICACION DE COSTOS Y GASTOS

**Contenidos**

- Costos fijos, costos variables, costos semifijos.
- Gastos administrativos y gastos de venta.

**Objetivo**

EG.5.1.2. Distinguir los diferentes tipos de costos y gastos de un emprendimiento para determinar detenidamente el capital de trabajo necesario para un emprendimiento.

Fuente: Unidad Educativa Ricardo Álvarez Mantilla

Autor: Vanessa Yáñez

Figura 21 Diseño instruccional



Qr Code Generator
DISEÑO INSTRUCCIONAL: TEMA 2
 Diseño Instruccional: Tema 2

Fuente: Unidad Educativa Ricardo Álvarez Mantilla
Autor: Vanessa Yáñez

Experiencia: los estudiantes deberán leer, escuchar y visualizar videos a través de YouTube, audio y la URL de la revista líderes.

Figura 22 Experiencia - Clasificación de costos y gastos



CT: C - CN CM: ERCA - E CP: AMC - L - VV TIC: R - O

- Leer o escuchar la historia de la "Pizzería el Hornero" publicado en la Revista Líderes
- Costos y gastos de una pizzería
- Video sobre los costos de produccion

Fuente: Unidad Educativa Ricardo Álvarez Mantilla
Autor: Vanessa Yáñez

Reflexión: se aplica el desequilibrio cognitivo a través del análisis de preguntas diseñadas en un tablero de Padlet que deberán luego ser socializadas en el foro.

Figura 23 Reflexión - Clasificación de costos y gastos



CT: C - CN CM: ERCA - R CP: PG - AC - LI TIC: OG - I

- Desequilibrio cognitivo
- Foro de aprendizaje colaborativo

Fuente: Unidad Educativa Ricardo Álvarez Mantilla
Autor: Vanessa Yáñez

Conceptualización: el docente presenta los contenidos del tema a través de fichas de memorias diseñadas en GoConqr, audios en Voki, presentación animada en PowToon y un mapa mental en Mindomo.

Figura 24 Conceptualización - Clasificación de costos y gastos



CT: C - CN	CM: ERCA - C	CP: FM - PDC	TIC: O - P
------------	--------------	--------------	------------

-  Lea las tarjetas sobre costos y gastos.
-  Presentación clasificación de costos y gastos.
-  Ejemplos de cada elemento del costo.
-  Ejemplos de Costos y Gastos según su clasificación.

Fuente: Unidad Educativa Ricardo Álvarez Mantilla

Autor: Vanessa Yáñez

Aplicación: El estudiante debe realizar las siguientes actividades:

- Solución de casos prácticos en Excel y Canva.
- Jugar para reforzar el conocimiento a través de Educaplay y Mobbyt.
- Resolver el cuestionario a través de google formularios.

Figura 25 Aplicación - Clasificación de costos y gastos



CT: C - CN	CM: ERCA - A	CP: SCSO - G - ACTI	TIC: S - E - OG - O
------------	--------------	---------------------	---------------------

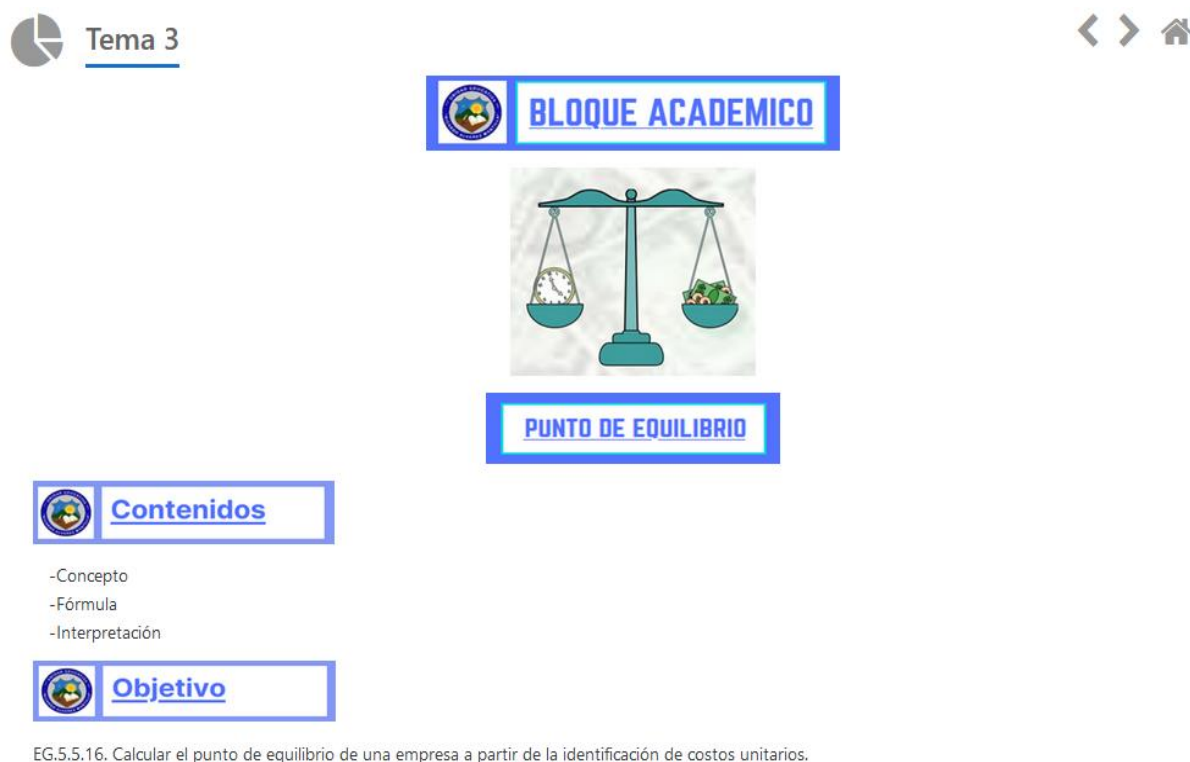
-  Imagina que te ofrecen pagar por dar el servicio de alimentación durante una boda.
-  Una vez determinado los costos del servicio de alimentación, realice una cotización y un anuncio publicitario.
-  Relacionar los elementos del costo con su respectiva imagen.
-  Juego de la oca: Clasificación de costos y gastos
-  Cuestionario: Clasificación de costos y gastos

Fuente: Unidad Educativa Ricardo Álvarez Mantilla

Autor: Vanessa Yáñez

Tema 3: Punto de equilibrio

Figura 26 Contenidos y objetivo



Fuente: Unidad Educativa Ricardo Álvarez Mantilla

Autor: Vanessa Yáñez

Figura 27 Diseño instruccional



Qr Code Generator

DISEÑO INSTRUCCIONAL - TEMA 3

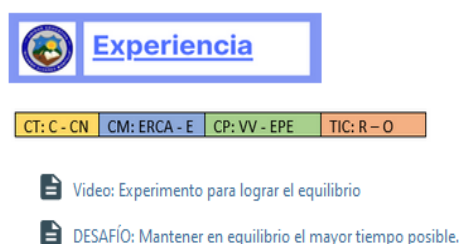
Diseño Instruccional: Tema 3

Fuente: Unidad Educativa Ricardo Álvarez Mantilla

Autor: Vanessa Yáñez

Experiencia: los estudiantes deberán visualizar un video en YouTube para luego encontrar de forma práctica y divertida el punto de equilibrio con material concreto grabando todo su proceso para que puedan compartir en Tiktok.

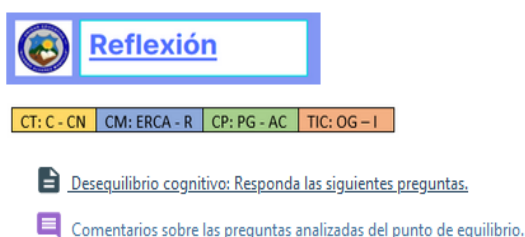
Figura 28 Experiencia - Punto de equilibrio



Fuente: Unidad Educativa Ricardo Álvarez Mantilla
Autor: Vanessa Yáñez

Reflexión: se aplica el desequilibrio cognitivo a través de preguntas generadoras diseñadas en un tablero en Padlet las cuales deberán ser analizadas por los estudiantes con base a sus experiencias, para luego ser compartidas de forma sincrónica en el chat.

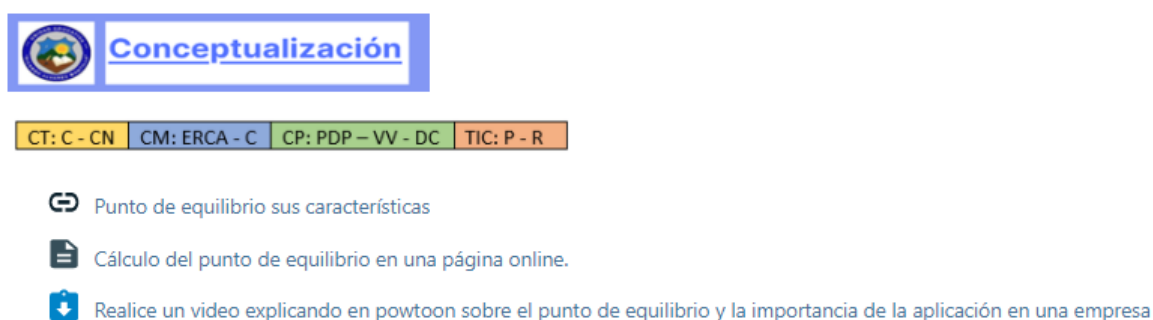
Figura 29 Reflexión - Punto de equilibrio



Fuente: Unidad Educativa Ricardo Álvarez Mantilla
Autor: Vanessa Yáñez

Conceptualización: el docente presenta los contenidos del tema a través de una presentación digital diseñada en Prezi, un video creado por el docente en Camtasia sobre como calcular el punto de equilibrio y como parte de la construcción del conocimiento el estudiante deberá realizar un video en PowToon explicando la importancia de la aplicación del punto de equilibrio en un emprendimiento.

Figura 30 Conceptualización - Punto de equilibrio

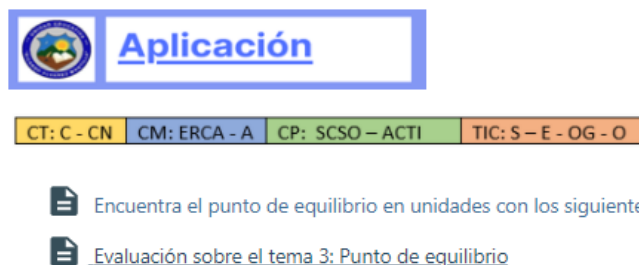


Fuente: Unidad Educativa Ricardo Álvarez Mantilla
Autor: Vanessa Yáñez

Aplicación: el estudiante debe realizar las siguientes actividades:

- Resolución de casos prácticos utilizando una calculadora online.
- Resolver el cuestionario en GoConqr.

Figura 31 Aplicación - Punto de equilibrio



Fuente: Unidad Educativa Ricardo Álvarez Mantilla

Autor: Vanessa Yáñez

c. Estrategias y/o técnicas

Las principales estrategias que se utilizaron en el Aula Virtual Moodle son las siguientes:

Recursos y contenidos de Moodle

Herramientas para la gestión y creación de recursos y contenidos:

- Archivos en varios formatos: presentaciones, PDF, hoja de cálculo Excel, archivo de sonido, archivo de video, imágenes.
- Carpetas: las cuales contendrán sub carpetas.
- URL (Enlace a una página web): El estudiante puede acceder a cualquier página externa.

Actividades Moodle

Constituyen la parte más importante de Moodle y se han utilizado en el aula virtual de la siguiente forma:

- a) Comunicación: chat, foro.
- b) Evaluación: tarea, cuestionario.

Recursos y actividades externas

La importancia de la articulación de herramientas de la web 2.0 en Moodle es una estrategia que el docente utiliza para poder compartir contenido de una forma más creativa, fortaleciendo el proceso de aprendizaje. Para ello se debe insertar el código embebido en un recurso de Moodle, pero evitando distractores.

Las herramientas de la web 2.0 que se han insertado en Moodle son:

Organizadores gráficos: GoConqr, Canva,

Repositorios: De video (YouTube), imágenes, audio

Evaluaciones: Kahoot, Google Forms, GoConqr.

Simuladores: Mobbyt, Educaplay, Kahoot.

Presentaciones realizadas en: Google Slides, PowToon, Prezi.

Mobbyt: herramienta que facilita la creación de juegos educativos permitiendo el aprendizaje de una manera divertida, con retos que ayudan al estudiante a vencer desafíos de la vida.

Educaplay: plataforma que permite la creación de actividades como crucigramas, mapas mentales, diálogos, adivinanzas, orden de palabras – letras y cuestionarios, que sirven para desarrollar las habilidades cognitivas del estudiante.

Kahoot: facilita la realización de juegos o cuestionarios para que los estudiantes aprendan y refuercen sus conocimientos de forma divertida.

Google Forms: aplicación que se utiliza en Gmail para la creación de cuestionarios y encuestas obteniendo el docente los resultados de forma inmediata.

YouTube: sitio que aloja y distribuye videos con distinto contenido especialmente educativo que fomenta en el estudiante la reflexión y la discusión.

Powtoon: plataforma que permite la creación de videos con presentaciones divertidas que llamen la atención de forma visual al estudiante.

Canva: herramienta gratuita de diseño gráfico que permite desarrollar en el estudiante la creatividad incorporando sus aprendizajes en plantillas muy ilustrativas que causarán un impacto visual.

GoConqr: herramienta que brinda en el estudiante el deseo de aprender creando o construyendo su propio conocimiento a través de fichas, mapas mentales, apuntes, diagramas, test, presentaciones.

Padlet: pizarra interactiva donde se puede presentar en forma de mural como boletín informativo notas, audios, videos, documentos e imágenes.

Google Slides: Permite la creación de presentaciones creativas.

2.3. Matriz de articulación

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

Tabla 5 Matriz de articulación

TEMA	TEORÍA DE APRENDIZAJE	METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA ERCA	ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS	CLASIFICACIÓN TIC							
					R. Recurso AA: Actividad Asincrónica AS: Actividad Sincrónica	P	OG	R	E	S	I	O
TEMA 1: Conceptos financieros básicos	Constructivismo	Experiencia (E)	Visualización de video - entrevista	Conocimiento adquirido en un contexto real a través de casos prácticos	R. YouTube			1				
			Visualización de video - cuento		R. YouTube			1				
			Leer una historia		R. Página			1				
			Leer la publicación de una revista		R. URL Revista							1
		Reflexión (R)	Preguntas generadoras	Reflexiona las experiencias	R. Padlet-Tablero			1				

	Aprendizaje Colaborativo	adquiridas a través de preguntas	AA. Foro	1	
	Fomentar lluvia de ideas		AA. Lucidchart	1	
Conceptualización (C)	Presentación mapa mental	Ordena la información explicando lo aprendido	AA. GoConqr	1	
	Video explicativo de la introducción del tema		R. Camtasia	1	
	Presentación de diapositivas		R. Google Slides	1	
	Video explicativo de las características del tema		R. Camtasia	1	
	Aprendizaje Colaborativo		AA. Foro		1
	Infografía		R. Canva	1	
	Describir los conceptos a través de una presentación		R. Powtoon	1	
Aplicación (A)	Solución de casos	Soluciona casos, juega aplicando lo aprendido y rinde una evaluación	R. Canva	1	
			R. Excel		1

TEMA 2: Clasificación de costos y gastos	Constructivismo	Experiencia (E)	Gamificación		AA. Educaplay		1		
					AA. Mobbyt		1		
			Aplicación de cuestionario		AA. Kahoot		1		
			Aprendizaje por medio de casos	Conocimiento adquirido en un contexto real a través de casos prácticos	R. Audio		1		
			Leer la publicación de una revista		R. URL Revista				1
			Visualización de video		R. YouTube		1		
		Reflexión (R)	Preguntas generadoras	Reflexiona las experiencias adquiridas a través de preguntas	R. Padlet-Tablero		1		
			Aprendizaje Colaborativo		AA. Foro			1	
			Fomentar lluvia de ideas		AA. Lucidchart		1		
		Conceptualización (C)	Fichas de memoria	Ordena la información explicando lo aprendido	R. GoConqr			1	
			Presentación de contenidos		R. Powtoon - Voki - Mindomo		1		
		Aplicación (A)	Solución de casos	Soluciona casos, juega aplicando lo aprendido y rinde una evaluación	R. Excel			1	
					R. Canva		1		
			Gamificación		AA. Educaplay			1	
					AA. Mobbyt			1	
	Aplicación de cuestionario		AA. Google formularios			1			

TEMA 3: Punto de equilibrio	Constructivismo	Experiencia (E)	Visualización de video	Conocimiento adquirido en un contexto real a través de casos prácticos	R. YouTube	1	
			Encontrar el punto de equilibrio		AA. Material concreto y digital en Tiktok		1
		Reflexión (R)	Preguntas generadoras	Reflexiona las experiencias adquiridas a través de preguntas	R. Padlet-Tablero	1	
			Aprendizaje Colaborativo		AS. Chat		1
		Conceptualización (C)	Presentación de diapositivas	Ordena la información explicando lo aprendido	R. Prezi	1	
			Visualización de video		R. Video Camtasia	1	
			Describir los conceptos con un video utilizando una presentación		R. Zoom - Powtoon	1	1
		Aplicación (A)	Solución de casos	Soluciona casos, juega aplicando lo aprendido y rinde una evaluación	R. Calculadora online	1	
			Aplicación de cuestionario		AA. GoConqr		1

Fuente: Unidad Educativa Ricardo Álvarez Mantilla

Autor: Vanessa Yáñez

CONCLUSIONES

- El desarrollo de ideas visionarias para el desarrollo de la asignatura de Emprendimiento y gestión se fundamenta en situaciones reales de la vida cotidiana, donde el estudiante a través de la práctica y su experiencia desarrolla e incorpora su conocimiento para interactuar con sus pares y emprender proyectos innovadores.
- Plasmar una meta u objetivo en el emprendimiento es la principal dificultad que presentan los estudiantes del Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Ricardo Álvarez Mantilla, debido a que no cuentan con la infraestructura, recursos y tecnología actualizada necesaria para la puesta en marcha de un producto.
- La integración de herramientas Web 2.0 en la plataforma virtual Moodle permite el desarrollo de estrategias didácticas innovadoras que sirven para motivar e interactuar en el desenvolvimiento de ideas innovadoras que facilitan el aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.
- El criterio de varios especialistas de la materia, avala la implementación del aula virtual Moodle, expresando que el desarrollo cognitivo de los estudiantes es beneficiado al interactuar con estrategia didácticas actuales y su aprovechamiento es reflejado en la resolución de problemas de la vida cotidiana.

RECOMENDACIONES

- Motivar la capacidad emprendedora a través de test dispuestos en internet, con la importancia de lograr tener un nivel de confianza al momento de interactuar en el salón de clase para emprender sus proyectos.
- Es importante que el docente brinde ejemplos que hayan cumplido las metas u objetivos propuestos por varios emprendedores, mediante la utilización de los recursos tecnológicos previo al desarrollo de casos, de esta manera lograr que los estudiantes tengan un nivel de confianza al comunicar sus ideas.
- Se recomienda capacitaciones constantes referentes a la utilización y manipulación de las tecnologías de la información y comunicación, tomando en cuenta que la educación en las aulas se completa con su uso y su aprovechamiento con estrategias didácticas es novedoso para la comunidad educativa.
- La aplicación de aulas virtuales en el proceso educativo es recomendable, no solo en la asignatura de Emprendimiento y Gestión sino en varias o todas las asignaturas de Currículo Nacional, debido a los beneficios que proporcionan en el desarrollo cognitivo de los estudiantes, potenciado el proceso educativo en cualquier ámbito educativo.

BIBLIOGRAFÍA

- Banda, J. (2020). *Estrategia Metodológica para el aprendizaje de Emprendimiento y Gestión utilizando EVA y herramientas web 2.0*. Quito: Universidad Tecnológica Israel
- Bermúdez, R. (2001). *Aprendizaje formativo: Una opción para el crecimiento personal*. Obtenido de <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/rcp/v18n3/03.pdf>
- Díaz, A. (2013). *TIC en el trabajo del aula: Impacto en la planeación didáctica*. Obtenido de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-28722013000200001&lng=es&tlng=es
- Faúndez, C., Bravo, A., Ramírez, G., & Astudillo, H. (2017). *Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje de Conceptos de Termodinámica como Herramienta para Futuros Docentes*. Obtenido de <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062017000400005>
- Fernández, A. & Rivero, M. (2014). *Las plataformas de aprendizajes, una alternativa a tener en cuenta en el proceso de enseñanza aprendizaje*. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1684-18592014000200009&lng=es&tlng=es.
- González, A., Gallardo, T. & Pozo, F. (2019). *Metodología de la Investigación*. Quito, Ecuador: Editorial Jurídica del Ecuador
- Hernández, E. (2015). *Aplicación de un entorno virtual como estrategia metodológica para mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje de los estudiantes de inglés*. Obtenido de <https://revistas.uta.edu.ec/erevista/index.php/dide/article/view/101>
- Martínez, E. & Fuentes, M. (2016) *Implementación de la metodología PACIE en cursos semipresenciales en el Entorno Virtual de Aprendizaje de TIC*. Obtenido de <file:///C:/Users/DETPC/AppData/Local/Temp/7-35-1-PB.pdf>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2015). *Currículo de Bachillerato de Emprendimiento y Gestión*. Obtenido de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/09/Lineamientos_Emprendimiento_Gestion_2BGU.pdf
- Orrola, L. (2020). *Estrategia de aprendizaje de Emprendimiento y Gestión para primer año utilizando EVA y herramientas Web 2.0*. Universidad Tecnológica Israel, Quito.
- Ortiz, D. (2015). *El constructivismo como teoría y método de enseñanza*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=4418/441846096005>

- Ovalles, L. (2014). *Conectivismo, ¿Un nuevo paradigma en la educación actual?* Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4966244>
- Parra, K. (2014). *El docente y el uso de la mediación en los procesos de enseñanza y aprendizaje*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=3761/376140398009>
- Parra, K. (2014). *El docente y el uso de la mediación en los procesos de enseñanza y aprendizaje*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3761/376140398009.pdf>
- Rochina, S. C., Ortiz, J. C., & Paguay, L. V. (2020). *La metodología de la enseñanza aprendizaje en la educación superior: algunas reflexiones*. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202020000100386&lng=es&tlng=es.
- Rojas, G. (2011). *Uso adecuado de estrategias metodológicas en el aula*. Obtenido de <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/123456789/2321>
- Serrano, J. M., & Pons, R. M. (2011). *El Constructivismo hoy: enfoques constructivistas en educación*. Obtenido de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412011000100001&lng=es&tlng=es.
- Tintaya, P. (2016). *Enseñanza y desarrollo personal*. Obtenido de http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2223-30322016000200005&lng=es&tlng=es.
- Viera, T. (2003). *El aprendizaje verbal significativo de Ausubel. Algunas consideraciones desde el enfoque histórico cultural*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=37302605>

ANEXOS

Anexo 1 Oficio para autorización de la aplicación de la encuesta a alumnos y la entrevista al rector

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

ESCUELA DE POSGRADOS



Quito, 31 de agosto del 2020

Dr. Javier Castro, M.Sc.

RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA RICARDO ÁLVAREZ MANTILLA

Presente. -

De mis consideraciones.

Primeramente, felicitándole por su excelente labor en tan delicadas funciones en beneficio de los niños, niñas y adolescentes. Yo ANGÉLICA VANESSA YÁNEZ ANALUISA, solicito de la manera más comedida se me permita aplicar una encuesta a los estudiantes de primer año de Bachillerato General Unificado con el objetivo de saber el conocimiento que tienen los estudiantes sobre los Entornos Virtuales de Aprendizajes y a su vez que me permita realizar una entrevista a su persona, las mismas que servirán para desarrollar el trabajo de titulación en opción al grado de magister en Educación Mención Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC.

Por la atención que se dé a la misma, quedo muy agradecida.

Atentamente,

Lic. Vanessa Yánez

CI: 0201889821

Anexo 2 Certificado de haber aplicado la investigación en la Unidad “Ricardo Álvarez Mantilla”



Ministerio
de Educación

UNIDAD EDUCATIVA “RICARDO ÁLVAREZ MANTILLA”

“Educar la Mente sin Educar el Corazón no es Educar en Absoluto” Aristóteles



Quito, 28 de Septiembre del 2020

Señores
UNIVERSIDAD ISRAEL
Presente. -

Por medio de la presente quien suscribe Dr. Javier Castro, MSc, en calidad de Rector de la Unidad Educativa Ricardo Álvarez Mantilla, ubicado en la ciudad de Quito, Parroquia Calderón, provincia de Pichincha. Certifico que la Licenciada Angélica Vanessa Yáñez Analuisa, con C.I 0201889821, aplicó el estudio de investigación titulado “Estrategia didáctica para el aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión mediante el uso de las TIC.”, como parte de las actividades desarrolladas como maestrante de la carrera de Maestría en Educación, Mención Gestión del Aprendizaje mediado por TIC de la Universidad Israel.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad. El interesado puede hacer uso del presente documento como lo crea oportuno.

Atentamente,

Dr. Javier Castro Michay, MSc.
RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA
“RICARDO ÁLVAREZ MANTILLA”



Anexo 3 Formato para valoración de especialistas

Estrategia didáctica para el aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión mediante el uso de las TIC.						
VALORACIÓN	Muy adecuado	Bastante adecuado	Adecuado	Poco adecuado	Inadecuado	Observaciones
INDICADORES A EVALUAR	5	4	3	2	1	
Los contenidos del Aula Virtual en Moodle se relacionan con la asignatura						
Las actividades utilizadas en esta plataforma facilitan el aprendizaje de conceptos que se deben conocer antes de emprender.						
Las herramientas de la Web 2.0 utilizadas en el Aula Virtual Moodle son dinámicas e innovadoras						
El Aula Virtual en Moodle se enfoca en una estrategia metodológica para el proceso de enseñanza y aprendizaje						
El Aula Virtual en Moodle contiene evaluaciones que miden el aprendizaje						
El Aula Virtual en Moodle se fundamenta teóricamente en el constructivismo						
Los elementos del diseño ayudan a que la presentación visual sea en función a la edad de los estudiantes.						
TOTAL						
VALORACIÓN						
Recomendaciones:						
Valorado por:						
Firma:						

Anexo 4 Formato de encuesta

UNIVERSIDAD ISRAEL
ESCUELA DE POSTGRADOS



MAESTRÍA EN GESTIÓN DE APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC
ENCUESTA

ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO

Nombre del estudiante: **Fecha:**... /.../....

Curso: **Paralelo:**

Objetivo: Diagnosticar el conocimiento que tienen los estudiantes sobre los Entornos Virtuales de Aprendizajes, herramientas tecnológicas de la Web 2.0 y la disponibilidad de tecnología en su hogar.

La información obtenida es confidencial y sus resultados se informarán de forma tabulada.

INSTRUCCIONES:

Lea detenidamente cada pregunta y marque con una (x) la respuesta que considera correcta.

1. ¿Conoce usted qué es una Entorno Virtual de Aprendizaje?

Sí ☐	No ☐
-----------------------------	-----------------------------

2. ¿Ha utilizado en alguna materia un Entorno Virtual de Aprendizaje?

Sí ☐	No ☐
-----------------------------	-----------------------------

3. ¿Considera usted que es importante implementar un Entorno Virtual para apoyar su proceso de aprendizaje en la materia de Emprendimiento y Gestión?

Importante ☐	Poco Importante ☐	Nada Importante ☐
-------------------------------------	--	--

4. ¿Le gustaría que el Entorno Virtual de Aprendizaje de Emprendimiento y Gestión cuente con una variedad de herramientas tecnológicas que despierten su interés y creatividad?

Sí ☐	No ☐
-----------------------------	-----------------------------

5. ¿En su hogar cuenta con servicio de internet?

Sí ☐	No ☐
-----------------------------	-----------------------------

6. ¿En su hogar cuentan con dispositivos electrónicos (computadora, equipo portátil, Tablet, celular)?

Sí ☐	No ☐
-----------------------------	-----------------------------

7. En caso de responder NO en las preguntas 6 y 7. ¿Acude usted a servicios que brindan los Cyber o los Infocentros?

Nunca ☐	Pocas veces ☐	Con frecuencia ☐
--------------------------------	--------------------------------------	---

8. Seleccione las herramientas o aplicaciones que le gustaría se utilizaran en las clases de Emprendimiento y Gestión.

Presentaciones online	☐
Videos	☐
Audios	☐
Simuladores o juegos en línea	☐
Evaluaciones en línea	☐

Aplicado por: Lcda. Angélica Yáñez

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

ESCUELA DE POSGRADOS



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

ENTREVISTA AL RECTOR DE LA INSTITUCIÓN

GUÍA DE ENTREVISTA

Nombre:**Fecha:**

Formación académica:**Años de experiencia:**

Correo electrónico:**Teléfono:**

Objetivo:

Obtener información veraz sobre el uso de un aula virtual para el proceso de enseñanza y aprendizaje de Emprendimiento y Gestión.

Instrucciones:

Por favor lea detenidamente cada uno de los enunciados y conteste de forma precisa cada pregunta.

Pregunta N.1: ¿En su gestión administrativa se ha coordinado la implementación de las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación) en el proceso de enseñanza y aprendizaje?

.....
.....

Pregunta N.2: ¿Cómo se puede incidir en el proceso de enseñanza y aprendizaje mediante el uso de las TIC?

.....
.....

Pregunta N.3: ¿Cree usted que es importante la creación de un aula virtual para el proceso de enseñanza y aprendizaje de la materia de Emprendimiento y Gestión?

.....
.....

Pregunta N.4: ¿Cree usted que se deben utilizar herramientas tecnológicas adecuadas en el aula virtual de Emprendimiento y Gestión para lograr un aprendizaje significativo?

.....
.....

Pregunta N.5: ¿Cree usted que un aula virtual se debe diseñar bajo fundamentos teóricos y metodológicos?

.....
.....

Pregunta N.6: ¿Cree usted que el aula virtual propicia la interacción entre el docente y el estudiante?

.....
.....

GRACIAS POR SU PREDISPOSICIÓN

Anexo 6 Formato para validación de la propuesta

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

ESCUELA DE POSGRADOS



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

INSTRUMENTO PARA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Nombre:**Fecha:**

Formación académica:**Años de experiencia:**

Correo electrónico:**Teléfono:**

Estimado colega:

Se solicita su valiosa cooperación para evaluar la calidad del siguiente contenido digital “Aula Virtual Moodle para el proceso de enseñanza y aprendizaje en Emprendimiento y Gestión”. Sus criterios son de suma importancia para la realización de este proyecto de titulación, por lo que se le pide su colaboración y honestidad contestando las preguntas que se realizan a continuación.

Estrategia didáctica para el aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión mediante el uso de las TIC.						
INDICADORES A EVALUAR	VALORACIÓN					Observaciones
	Muy adecuado	Bastante adecuado	Adecuado	Poco adecuado	Inadecuado	
	5	4	3	2	1	
Los contenidos del Aula Virtual en Moodle se relacionan con la asignatura						
Las actividades utilizadas en esta plataforma facilitan el aprendizaje de conceptos que se deben conocer antes de emprender.						
Las herramientas de la Web 2.0 utilizadas en el Aula Virtual Moodle son dinámicas e innovadoras						
El Aula Virtual en Moodle se enfoca en una estrategia metodológica para el proceso de enseñanza y aprendizaje						

El Aula Virtual en Moodle contiene evaluaciones que miden el aprendizaje						
El Aula Virtual en Moodle se fundamenta teóricamente en el constructivismo						
Los elementos del diseño ayudan a que la presentación visual sea en función a la edad de los estudiantes.						

Elaborado por: Vanessa Yáñez

Anexo 7 Resultados con gráficos de la valoración de la propuesta

Preguntas Respuestas 17

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

ESCUELA DE POSGRADOS



MAESTRIA EN EDUCACION, MENCIÓN GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

INSTRUMENTO PARA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

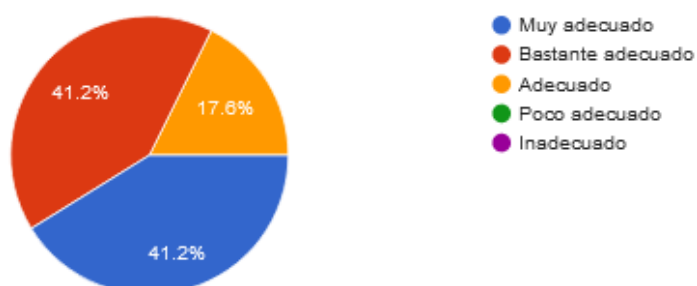
Estimado colega: Se solicita su valiosa cooperación para evaluar la calidad del siguiente contenido digital “Estrategia didáctica para el aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión mediante el uso de las TIC”. Sus criterios son de suma importancia para la realización de este proyecto de titulación, por lo que se le pide su colaboración y honestidad contestando las preguntas que se realizan a continuación.

Nombre y Apellido *

Dr. Javier Castro, M.Sc.

Los contenidos del Aula Virtual en MOODLE se relacionan con la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

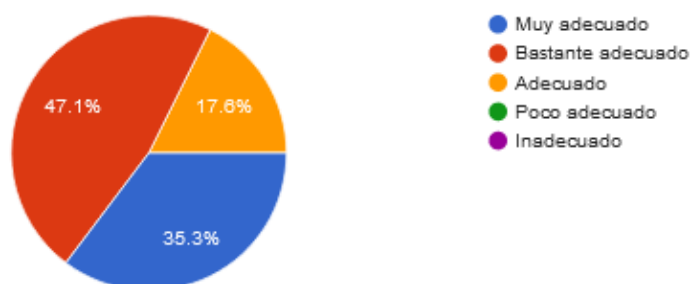
17 respuestas



Las actividades utilizadas en esta plataforma facilitan el aprendizaje de conceptos que se deben conocer antes de emprender.

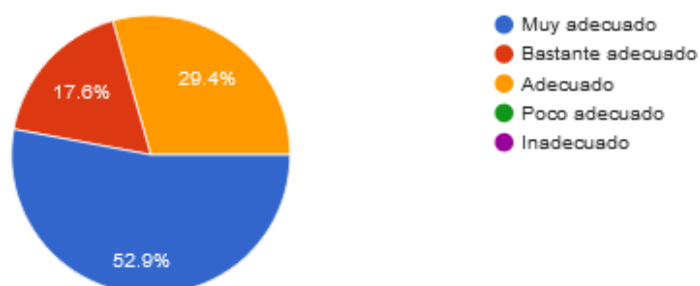


17 respuestas



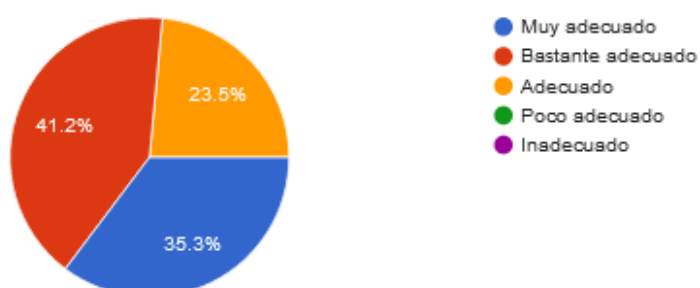
Las herramientas de la Web 2.0 utilizadas en el Aula Virtual MOODLE son dinámicas e innovadoras.

17 respuestas



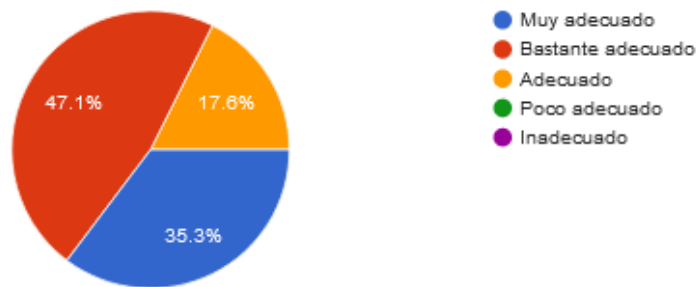
El Aula Virtual en MOODLE se enfoca en una estrategia metodológica para el proceso de enseñanza y aprendizaje.

17 respuestas



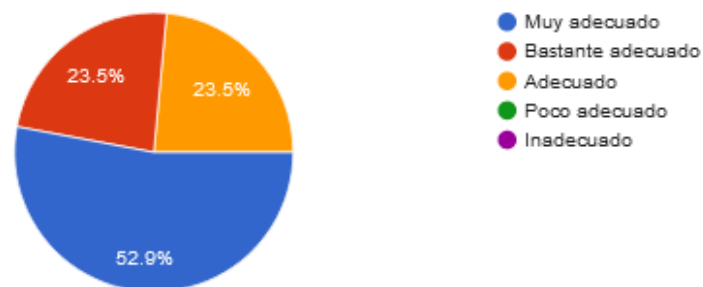
El Aula Virtual en MOODLE se fundamenta teóricamente en el constructivismo.

17 respuestas



El Aula Virtual en MOODLE contiene evaluaciones que miden el aprendizaje.

17 respuestas



Los elementos del diseño ayudan a que la presentación visual sea:

17 respuestas

