



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

ESCUELA DE POSGRADOS “ESPOG”

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

Resolución: RPC-SO-10-No.189-2020

TRABAJO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE MAGÍSTER

Título del trabajo:
Entorno virtual para el refuerzo de Planificación Estratégica para estudiantes de Gestión Empresarial.
Línea de Investigación:
Procesos pedagógicos e innovación tecnológica en el ámbito educativo
Campo amplio de conocimiento:
Educación
Autor/a:
María Fernanda Sánchez Mora
Tutor/a:
Ph. D. Fidel David Parra Balza

Quito – Ecuador

2021

APROBACIÓN DEL TUTOR



Yo, Fidel David Parra Balza con C.I: 1757469950 en mi calidad de Tutor del trabajo de investigación titulado: Entorno virtual para el refuerzo de planificación estratégica con estudiantes de pregrado.

Elaborado por: María Fernanda Sánchez Mora, de C.I:172350575-4, estudiante de la Maestría: Educación, mención: Gestión del aprendizaje mediado por las 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., marzo de 2021



Firma

Tabla de contenidos

INFORMACIÓN GENERAL	6
Pregunta Problémica	6
Objetivo general	6
Objetivos específicos	6
Beneficiarios directos:	7
CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	8
1.1. Contextualización de fundamentos teóricos	8
1.2. Problema a resolver	11
1.3. Proceso de investigación	11
1.4. Indicadores de resultados	13
CAPÍTULO II: PROPUESTA	15
1.1. Fundamentos teóricos aplicados	15
1.2. Descripción de la propuesta	19
CONCLUSIONES	34
RECOMENDACIONES	35
BIBLIOGRAFÍA	36
ANEXOS	38

Índice de tablas

<i>Tabla 1 Resultado variables de estudio</i>	13
<i>Tabla 2 Comparación Plataformas Virtuales</i>	21
<i>Tabla 3 Estructura Aula Virtual</i>	21
<i>Tabla 4 Matriz de articulación</i>	32

Índice de figuras

<i>Figura 1 Aula virtual Planificación Estratégica</i>	25
<i>Figura 2 Aula virtual Planificación Estratégica</i>	25
<i>Figura 3 Aula virtual Planificación Estratégica</i>	26
<i>Figura 4 Aula virtual Planificación Estratégica</i>	26
<i>Figura 5 Aula virtual Planificación Estratégica</i>	27
<i>Figura 6 Aula virtual Planificación Estratégica</i>	28
<i>Figura 7 Educaplay</i>	29
<i>Figura 8 Quizlet</i>	30
<i>Figura 9 Padlet</i>	30

INFORMACIÓN GENERAL

La presente investigación, nació para plantear una solución a la necesidad de innovar la enseñanza en el ámbito académico de los estudiantes de grado de la asignatura de Planificación Estratégica. Debido a que la aplicación de herramientas tecnológicas dentro de las clases en línea, en estos momentos, son de vital importancia para la preparación profesional de los alumnos, dado que, simplifican la vida de las personas y sobre todo brindan los conocimientos necesarios para la vida profesional.

Problemática que se evidencia con los docentes dentro de la institución, los cuales, no han recibido capacitaciones acerca del uso de tecnologías de la información en el ámbito educativo, respecto a la enseñanza de esta materia, ni de ninguna otra. La falta de la misma, se debe a que las autoridades no han hecho mucho hincapié en reforzar esta clase de materias, obstaculizando que el estudiante pueda acercarse lo más posible a un excelente desempeño en la vida real. Además, la falta de conocimiento por parte de los estudiantes acerca del uso de internet mediante plataformas virtuales, no ayuda a que las clases sean didácticas y que los estudiantes puedan aprender de manera más accesible.

Por ello, es importante que las instituciones educativas incorporen en sus programas, el reforzamiento de las materias prácticas de especialidad, dadas a conocer por medio del uso de herramientas tecnológicas, que permitan un proceso de enseñanza efectivo.

Pregunta Problémica

¿Cómo las TIC han sido incluidos en el modelo pedagógico para el mejoramiento de la Calidad Educativa?

Objetivo general

Desarrollar un entorno virtual en Moodle que favorezca el aprendizaje de la Planificación Estratégica con estudiantes de grado.

Objetivos específicos

1. Diagnosticar la condición actual del proceso de aprendizaje de la materia de planificación estratégica.
2. Determinar las TIC apropiadas en el proceso de aprendizaje en planificación estratégica.
3. Construir un entorno virtual para el aprendizaje en planificación estratégica.
4. Demostrar cómo un entorno virtual apoya el aprendizaje de los estudiantes de grado.

Beneficiarios directos:

Los beneficiarios directos de esta investigación, serán los estudiantes de la materia de Planificación Estratégica, dado que, ellos podrán entender las ventajas que obtendrán de recibir clases con herramientas virtuales. Las cuales, les permitirán generar un conocimiento de forma real, mismos que al aplicarse, tendrán la finalidad de ampliar y mejorar su área profesional.

CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

1.1. Contextualización de fundamentos teóricos

Para la elaboración de la presente investigación se han revisado varios estudios entre los cuales destacan: la Teoría del Desarrollo Cognitivo de Piaget, la Teoría Sociocultural de Vygotsky, el Conectivismo de Siemens, y las nuevas tendencias y retos educativos de Chaviano. Todas presentan un enfoque constructivista, el cual servirá como fundamento para el trabajo dentro del aula virtual. Adicionalmente, cabe destacar que estas teorías se encuentran fundamentadas por la UNESCO y el Ministerio de Educación.

Mismas, que serán aplicadas para mejorar la comprensión de la asignatura denominada Planificación Estratégica, dado que esta materia es muy importante dentro del currículo. Debido a que permite establecer estrategias, generar caminos, analizar escenarios, para ayudar a las organizaciones a desarrollar metas y lograr los objetivos planteados, en un entorno constantemente cambiante e impredecible, en el que se deben tomar decisiones acertadas y actuar con rapidez y precisión.

Los principales fundamentos que serán aplicados en el desarrollo de la presente investigación, son las nuevas tendencias tecnológicas y los retos de la evaluación del aprendizaje, donde los estudiantes ponen en práctica lo aprendido, demostrando su progreso a lo largo del tiempo, mientras se valora el conocimiento adquirido y su aplicación.

Se podría decir, que, con ello, el aprendizaje cognitivista convierte al estudiante en un actor activo que opera sobre el conocimiento. Mismo objetivo, que genera el constructivismo, dado que también le permite cimentar sus propios conocimientos para resolver situaciones problemáticas a partir de la entrega de herramientas y conocimientos previos.

Es decir, que dentro del estudio de la planificación estratégica es importante el uso de las TIC, porque desarrollan habilidades que permiten al estudiante enfrentarse y anticiparse a acontecimientos en base al desarrollo de estrategias. Es ahí, donde la utilización de programas como KPI Fire, WinQSB 2.0 permitirán que el estudiante forme un pensamiento crítico y analítico, para que logre tomar mejores decisiones dentro de la compañía en la que se desempeñe a futuro.

Por eso, el uso de TIC en la educación genera una actualización constante de información, así como, de softwares necesarios para estar a la vanguardia del conocimiento y sus constantes cambios. Y así, permitir tener una evaluación permanente, que motive a los alumnos a aprender, a través de la resolución de ejercicios, acceso a tutorías y retroalimentación.

Por este motivo, la aplicación de recursos tecnológicos en esta investigación será de manera asíncrona y síncrona, a través de la participación en: foros de debates, charlas, audio, conferencias, ejercicios de aplicación, el uso del internet, televisión. Y todo tipo de contenido por medio de textos que faciliten la instantaneidad en la información, dado que estos, permiten la transmisión y comunicación de forma rápida y a larga distancia.

Por tal razón, la fundamentación teórica es planteada desde el punto de vista del Modelo del Sistema de Educación Intercultural Bilingüe (MOSEIB), mismo que se aplica en el ámbito educativo de los pueblos y nacionalidades del Ecuador desde sus inicios. El cual, ha demostrado a lo largo de diversas investigaciones su eficacia y excelentes resultados.

Además, existen estudios que demuestran la eficacia de la aplicación de dichas teorías y prácticas en el desarrollo de entornos virtuales en la educación, indicados a continuación.

En este sentido se presenta el trabajo titulado “Los entornos virtuales como espacios de enseñanza-aprendizaje una propuesta para el bachillerato, cuyo objetivo fue generar un apoyo al docente extendiendo la clase más allá de los límites del aula, se realizó con la finalidad de ser una guía en el proceso educativo , pero no pretende sustituir el rol que juega el profesor en el aula, para esto la metodología utilizada fue el constructivismo y de ahí se logra observar los siguientes resultados: la propuesta didáctica que se desarrolló apuntan a la conceptualización de un estudiante que interactúa en diferentes ámbitos con las tecnologías de información y comunicación (TIC), por lo cual se requiere desarrollar competencias que formen al alumno en el uso y manejo adecuado de estas herramientas.

La conclusión más resaltante es que un EVA (entorno virtual de aprendizaje) es un ambiente digital que permite bajo la sistematización de métodos didácticos, la interacción de estudiantes, de manera sincrónica o asincrónica para fortalecer el proceso de formación educativa en todos los niveles escolares”. (González, 2016, p. 34). Es decir, que el aporte para la actual investigación es el desarrollo de entornos virtuales, para apoyar la labor del docente y reforzar el aprendizaje del estudiante. Dado que este, tiene acceso a la información en cualquier momento que lo disponga y puede hacer uso de los ejercicios y todo el material que en esta se encuentre.

Se puede evidenciar en otro ejemplo, el beneficio del uso de entornos virtuales de aprendizaje, como es el caso del trabajo titulado "Entornos virtuales de aprendizaje para la formación continua de los estudiantes de educación básica superior y bachillerato de la unidad educativa fiscomisional mensajeros de la paz: implementación y evaluación de la plataforma, cuyo objetivo es determinar la característica principal que debe tener el entorno virtual de enseñanza aprendizaje, para que, en función de este resultado, se deba escoger el LMS adecuado, en el cual debe ser implementado.

Debido a que la finalidad que persigue es aprovechar a nivel educativo esta tendencia del uso del internet para llegar al estudiante y lograr que las herramientas tecnológicas actuales ayuden a enrumbar al mismo en un proceso de enseñanza aprendizaje cuya teoría principal sea el constructivismo social, la metodología utilizada fue el constructivismo social y se observa los siguientes resultados: los EVEA cumplen con un 96% de los criterios de calidad establecidos mismos que los estudiantes desean seguir utilizando estos entornos virtuales como una herramienta para adquirir conocimientos, la conclusión que determina el autor es que los EVEAs han generado un cambio de paradigma en la educación virtual actual, estas sirven de apoyo en cualquier modalidad educativa (presencial, semipresencial o a distancia) (Vintimilla, 2017, p. 115)". De este modo, cabe destacar que la contribución para la actual investigación, es la utilización de un entorno virtual adecuado, que evidencie dentro de la impartición de las clases ya sea de manera virtual, presencial o mixta, una ayuda de gran manera en el aprendizaje de los estudiantes, reforzando el aprendizaje impartido dentro del horario establecido para cada materia.

En cambio, en relación a los aportes que se pueden obtener respecto a la utilización de entornos virtuales en la educación para permitir ampliar el rendimiento académico de los estudiantes en su mayoría, se puede conocer, al tomar aportes del trabajo titulado "La Plataforma Educativa On Line Edmodo en la Formación Profesional Docente, cuyo objetivo es conocer la efectividad de la plataforma Edmodo en los procesos de enseñanza aprendizaje en el desarrollo profesional docente, cuya finalidad es analizar la incidencia de la plataforma Edmodo en el rendimiento académico de los docentes que asisten al curso, para esto fue utilizada la metodología constructivista en la cual se observan los siguientes resultados: el uso de la plataforma posibilitó el cumplimiento de los objetivos de aprendizaje, lo cual puede observarse en el intercambio y producción de social de conocimiento en el aula virtual. La conclusión más relevante por el autor es que la implementación de la plataforma Edmodo tuvo una gran incidencia positiva en el rendimiento académico de la mayoría de los cursantes, observándose un correcto aprendizaje de los contenidos de la temática tratada tal lo expresado por los asistentes al curso como por el mismo profesor." (Craig, 2018, p. 28).

Para la elaboración de esta investigación se utilizó la recopilación documental y bibliográfica a través de la consulta de materiales como tesis de otras universidades que planteen temas similares al que se investiga, revistas científicas, videos, libros, páginas web ayudando a complementar y ampliar el tema de estudio.

La aplicación de esta investigación se realiza porque al ser parte de la institución como estudiante de pregrado, logré evidenciar las falencias que tiene el aula virtual de la institución, además de ahora tener conocimiento acerca de los entornos virtuales y poder plantear una solución de mejora que es

beneficiosa para los estudiantes de esta carrera con la finalidad de sacar el máximo provecho al estudio y desarrollo de esta materia dentro de dicha institución. El desarrollo del presente entorno virtual se lo realizará en mi plataforma personal de Moodle con la finalidad de generar y plantear mejoras para la plataforma de la universidad.

1.2. Problema a resolver

La Universidad Metropolitana, forma estudiantes durante muchos años y ha sido sujeta a varios cambios, entre ellos su planta docente, la cual, debido a la pandemia ha disminuido. Situación que genera un problema, debido a que un mismo docente, debe hacerse cargo de varios cursos e impartir materias como planificación estratégica, asignatura que no puede ser considerada dominada y que tampoco está acorde a su perfil académico. De continuar con este problema, la formación de profesionales dentro de la universidad será desastrosa, pues se estaría violentando el verdadero objetivo de la educación, que es formar profesionales íntegros, pues estos, carecerían de los conocimientos necesarios para desenvolverse en el mundo laboral.

Respecto a la infraestructura que maneja esta institución, se podrá mencionar que posee internet, cuenta con un laboratorio y un aula virtual, solo que, en esta, no se refuerzan los contenidos impartidos mediante resolución de casos, exámenes en línea, foros entre otros. Y es por ello, que se evidencia la necesidad de implementar un entorno virtual que ayude a los estudiantes a reforzar sus conocimientos en esta materia.

Finalmente, es por ello, que se plantea el refuerzo de la materia de Planificación Estratégica, para los estudiantes a través de un entorno virtual como Moodle, con el objetivo de ampliar el conocimiento recibido en clases. Esto se logrará, mediante la elaboración de ejercicios prácticos, donde puedan conocer de cerca como es el entorno profesional y a la vez ir supliendo las dudas con el docente, a través de la resolución de casos prácticos y, sobre todo, lograr generar el refuerzo de esta materia tan importante en el aspecto profesional.

1.3. Proceso de investigación

El presente trabajo se desarrolló a través de una investigación descriptiva, debido a que esto, le permite determinar cuál es el objeto de estudio en una situación presente. Misma que se realiza mediante la recopilación de información a través de la aplicación de una encuesta mediante Google Forms.

Por lo tanto, el enfoque metodológico utilizado en la presente investigación es el Cualitativo, porque, se evalúa la aptitud de los estudiantes en el uso del entorno virtual desarrollado en Moodle.

Además del método de investigación deductivo, dado que permite enfocarse en la realidad que se investiga, es decir, ir de lo general a lo particular, para conocer el objeto de estudio mediante la observación de causa y efecto. También, se tomará en cuenta el método empírico porque este procede principalmente de la experiencia, punto importante para obtener información verídica del objeto de estudio.

Población y Muestra

La población destinada a la aplicación de esta investigación está conformada por la presencia de 15 estudiantes y 2 docentes de la materia de Planificación Estratégica, a los cuales, se les aplicará una encuesta de 10 preguntas cerradas, con dos opciones de respuesta (SI, NO) desarrollada en Google Forms.

Ellos representan el universo de la muestra, y debido a la pandemia que se vive actualmente, no es posible contar con todos los estudiantes de dicha materia del Campus Coruña y de la sede en Machala, por tal razón se realiza el muestreo intencional, este método conseguir muestras representativas cualitativamente, mediante la inclusión de grupos aparentemente típicos seleccionando intencionalmente a los individuos de la población para participar en el estudio, hasta alcanzar el número necesario para la muestra.

Vinculación con la sociedad

La presente investigación tributó a la vinculación con la sociedad, porque su impacto con la sociedad es positiva, ya que da acceso a un entorno virtual que les permite a los estudiantes ampliar los conocimientos impartidos en las clases normales, así como el acceso a toda la información para su formación y desarrollo contribuyendo con su proceso de titulación, también podrá realizar ejercicios prácticos que le permitirán conocer como es la aplicabilidad en el campo profesional al estudiante y de los mismos que tendrá retroalimentación por parte del docente.

Tabla 1

Resultado variables de estudio

Pregunta	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
Alumno										
A1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
A2	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
A3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
A4	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
A5	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
A6	S	S	S	S	S	N	S	S	N	S

A7	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
A8	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
A9	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
A10	N	S	S	S	S	N	N	S	S	S
A11	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
A12	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
A13	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
A14	S	S	S	S	S	S	S	S	N	S
A15	N	S	S	S	S	N	S	S	N	S
D1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
D2	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
TOTAL SI	15	17	17	17	17	14	16	17	14	17
TOTAL NO	2	0	0	0	0	3	1	0	3	0
TOTAL	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
% SI	87%	100%	100%	100%	100%	80%	94%	100%	80%	100%
% NO	13%	0%	0%	0%	0%	20%	6%	0%	20%	0%

Elaboración propia

La aplicación del proyecto es viable debido a que las preguntas positivas superan el 80% en la curiosidad por aplicar un entorno virtual que ayude con el refuerzo de la materia. Según los datos observados en la tabla, por ello, el proyecto es pertinente y necesario para apoyar a la materia de Planificación Estratégica mediante el uso de herramientas tecnológicas.

1.4. Indicadores de resultados

El uso de entornos virtuales en el proceso de enseñanza – aprendizaje en la Planificación Estratégica conlleva mejores resultados apoyado en un entorno virtual donde el estudiante desarrolla su propio aprendizaje con la guía del docente.

En la Administración Estratégica el uso de un entorno virtual de aprendizaje eleva la capacidad de análisis y síntesis permitiendo al estudiante conocer más profundamente los escenarios a los que se enfrenta. Gracias al uso del entorno virtual el estudiante desarrolla habilidades que le permiten aprender y desarrollar su pensamiento mediante la realización de ejercicios prácticos, casos reales de empresas, matrices elaboradas en Excel que sirven de apoyo en la construcción del Plan Estratégico, de tal manera que el estudiante logre la aplicación del conocimiento en la parte práctica.

Para poder hablar de didácticas dentro de la virtualidad, debemos tener claro que existen cinco dimensiones, las mismas que ayudarán a que la interacción dentro del aula virtual sea la más adecuada y se pueda cumplir con el objetivo de enseñanza y aprendizaje.

1. **Organizativa:** es el conjunto de elementos que permiten al estudiante tener una visión general del curso, donde puede visualizar la estructura del curso, programas, grupos, docentes a cargo, plazos, guías, entre otras.
2. **Informativa:** es el conjunto de materiales que permiten al estudiante acceder a textos, enlaces, presentaciones, videos, audios, software, para su revisión y estudio.
3. **Comunicativa:** es el conjunto de recursos y acciones de interacción social entre estudiantes y docente, mediante herramientas asincrónicas y sincrónicas.
4. **Práctica:** son las actividades que los estudiantes deben realizar tales como: trabajos prácticos, ejercicios, análisis, resúmenes, debates, proyectos,
5. **Evaluativa:** permite al docente organizar actividades que motiven a los estudiantes a participar en clase, reconocer el esfuerzo, exigir mayor dedicación, organizar actividades que mantengan la clase interactiva.

El contar con cada una de estas dimensiones dentro del entorno virtual de Moodle, genera que se desarrolle adecuadamente la parte pedagógica. Dado que, la creación de entornos virtuales para los estudiantes persigue que ellos sean responsables, autónomos y críticos en la construcción de su propio conocimiento. Para ello, se buscará que el estudiante se enfrenta a situaciones donde sus habilidades y estrategias cognoscitivas, actitudinales y sociales surjan, ayudándolo a construir un proceso de aprendizaje constructivo, a través del desarrollo de casos prácticos en cada unidad.

Moodle es una herramienta alternativa que puede ser utilizada por profesores y alumnos, en la que se puede evaluar más acertadamente la aptitud que tengan los estudiantes en hacer uso de esta plataforma, además de permitir conocer que piensan respecto al diseño de esta herramienta virtual en el reforzamiento de su conocimiento.

El uso de esta plataforma, buscar aportar en gran manera a la sociedad, porque permite reducir tiempos, distancias y sobre todo les brinda a los estudiantes una manera fácil, divertida y práctica de ampliar y reforzar sus conocimientos, contando con todos los beneficios de tener información actualizada, la guía de su docente y el aprovechamiento de su tiempo.

Los contenidos que se abordan dentro de esta plataforma, están totalmente normalizados por los organismos reguladores, ya que cumplen con el perfil de ser investigativos, educativos y formativos, logrando de tal manera, una formación integral de los alumnos en este curso, porque su aprendizaje va desde el uso de la plataforma hasta el desarrollo de análisis de los participantes.

CAPÍTULO II: PROPUESTA

1.1. Fundamentos teóricos aplicados

La Planificación Estratégica es una herramienta fundamental en la toma de decisiones dentro de una organización, porque, permite proyectar acciones hacia el futuro. Se podría decir, que es una materia de análisis, dado que, los profesionales deberán establecer planes de acción que conduzcan a la consecución de los objetivos trazados. Por ello, dentro de la humanidad es importante para las empresas, porque brinda dirección para el cumplimiento de objetivos mediante el aprovechamiento de las oportunidades de mercado. Además de crear una ruta para la empresa con estrategias a desarrollar, también genera trabajo en equipo y la inclusión de todo el personal que labora dentro de la misma, con la finalidad de juntos trabajar por un objetivo en común.

Por consiguiente, la importancia del desarrollo de la Planificación Estratégica, permite estructurar los objetivos de manera integral y dinámica, para lograr la elaboración de un Cuadro de Mando Integral donde básicamente se encuentran resumidos los objetivos estratégicos, es decir, los caminos a tomar para llegar al cumplimiento del objetivo de la empresa en un tiempo determinado. Mismos que serán divididos en las cuatro perspectivas de una compañía que son: Financiera, Clientes / Mercado, Procesos de negocio, Aprendizaje, desarrollo y crecimiento; es importante desarrollarlas en función de los diferentes escenarios que podrían presentarse de acuerdo a factores externos como la política, la economía, la rentabilidad de la empresa entre otras.

Por otra parte, el desarrollo cognitivo se fundamenta a través de dos grandes representantes: Piaget y Vygotsky, los cuales concuerdan en el planteamiento de que el niño es quien construye mentalmente el conocimiento. No obstante, mientras Piaget le da mayor importancia a la interacción con el medio físico, Vygotsky destaca la importancia de la interacción social. Es decir, para Piaget la construcción del conocimiento es un proceso individual mientras que para Vygotsky es un proceso social, ya que el ser humano es un ser social y por tanto necesita la interacción con la sociedad. Interacción que puede ser de forma física o virtual, ocasionando el desarrollo de un pensamiento crítico y analítico, lo cual es indispensable en la aplicación de esta asignatura.

Otro especialista de la enseñanza, como Jerome Bruner hace referencia al cognitivismo con base en tres modelos de aprendizaje como son: el enactivo, icónico y simbólico. En esta investigación el uso del aprendizaje enactivo es el necesario, porque el estudiante solo aprenderá haciendo las cosas o los ejercicios prácticos, debido a que es el docente el responsable de inducir el conocimiento, proporcionándoles demostraciones y materiales pertinentes para su desarrollo.

En consecuencia, las imparticiones de clases por medio de plataformas interactivas ayudan a los estudiantes a ser más dinámicos y proactivos, desarrollando su parte creativa y marcando una gran

brecha entre la educación tradicional y la basada en tecnologías de aprendizaje. La educación tradicional es muy estática y no lograrán tener el impacto que tendrá la educación virtual, misma que genera controversia y discrepancia, pues la educación en las aulas tiene un impacto que no pueden tener las clases virtuales, pues parece que resultaría muy fácil distraerse, no tener contacto social con los compañeros o el mismo docente.

Por ende, los entornos virtuales son medios que permiten al estudiante tener información actualizada, ejercicios y tutorías personalizadas sin importar el lugar, con la finalidad de generar aprendizaje y acortar las distancias.

Por este motivo, es necesario como docentes brindar todos los recursos a los estudiantes como: plantillas, presentaciones acerca de los temas a desarrollar, recursos interactivos; como los foros o chats. Pero se debería lograr que en los mismos exista retroalimentación por parte del docente, presentación de material visual como series, videos que hablen del tema y los estudiantes puedan ir construyendo su conocimiento y a la vez creando pensamiento analítico que les va ayudar en la vida profesional.

Por consiguiente, se debe conocer, que las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son todas aquellas tecnologías que brindan almacenamiento, procesamiento y recuperación de información, que apoyan al proceso de enseñanza – aprendizaje haciéndolo más interactivo, permitiendo que exista un canal de comunicación de doble vía por parte del alumno y del profesor, debido a que es dinámico, utiliza herramientas que facilitan el aprendizaje y la evaluación, acortando distancias y fronteras como valor agregado.

Por ello, las TIC en la aplicación de la Planificación Estratégica le permiten al estudiante contar con formatos, softwares y casos prácticos que le ayudan a desarrollar ese pensamiento analítico necesario para la aplicación en la parte profesional de esta materia, así como, le permite compartir criterios, construir trabajos en grupos y desarrollando su propio razonamiento, lo cual, contribuye a la teoría constructivista.

De ahí que, el internet desde su creación siempre ha sido utilizado para obtener información, definido como una red global de ordenadores que generan un libre intercambio de información entre todos los usuarios. Es decir, que, a través de las computadoras, la web es el medio donde la información de textos, electrónica, videos, conferencias, enlaces, hipervínculos, programas se encuentran a libre disposición en la World Wide Web a la cual se tiene entrada por medio de un navegador web. Situación que genera, cada vez en el mundo, accesos más fáciles a información en cualquier lugar del mundo y de manera rápida.

Por tal motivo, se aplicará la metodología PACIE en interrelación con el aula invertida en esta investigación, debido a que cuando en las aulas se introducen ordenadores, las actividades que el

profesor tenía en gran cantidad disminuyen en beneficio para los estudiantes, debido a que ellos, deben ir generando sus propios conocimientos. Tornándolos más independientes y cooperativos con sus grupos de clases; entonces el enfoque didáctico se convierte en constructivista, el tipo de evaluación cambia, porque se mide más el esfuerzo, el progreso y el razonamiento de los alumnos. Es ahí donde el pensamiento verbal y visual comienza a surgir y la metodología educativa aplicada con las TIC comienzan a tener sentido y a cumplir con su objetivo.

Se podría decir, que la modalidad de la educación en línea es un proceso que demanda del estudiante demasiada atención, porque este tiene que organizar su tiempo, colocarse un horario para por sí mismo generar su propio ritmo de aprendizaje, con ayuda del acceso al entorno virtual en un determinado momento y realizar las actividades que dispone en la plataforma, esta modalidad de estudio es el *B Learning (Blended Learning)*.

Por tal motivo, es muy importante la formación de los docentes en TIC, porque no se trata del simple uso de las herramientas tecnológicas, sino de la fusión de la metodología, la integración del currículo que permita la construcción de propuestas didácticas en el área del saber y específicas para cada asignatura que se debe desarrollar. Es decir, dar buen uso de las redes sociales que existen como Facebook, Twitter, Instagram, Whatsapp, que permiten seguir desarrollando habilidades e impartiendo conocimiento de manera didáctica, divertida y colaborativa.

En esta investigación, se utilizará para complementar Google Meet, herramienta que permitirá tener reuniones sincrónicas con los estudiantes, para resolver inquietudes y apoyar el proceso de enseñanza aprendizaje. Por ello, un entorno de aprendizaje virtual en la educación es clave, porque esta permite tener:

-Clases Sincrónicas: El estudiante y el profesor tienen interacción en tiempo real cara a cara para impartir conocimiento.

-Clases Asincrónicas: Los estudiantes tienen acceso a clases grabadas a las que pueden acceder en cualquier momento, pues existen estudiantes que no pueden tener acceso a las clases en el momento que se están impartiendo.

Este tipo de educación virtual facilita el proceso de enseñanza aprendizaje, favoreciendo la motivación y el interés del estudiante ya que cuenta con recursos digitales, ejercicios, videos, chats, foros que le permiten construir su aprendizaje por medio del profesor, del material y de sus propios compañeros. Pero, también, existen desventajas dentro de este modelo, las cuales podrían ser, el acceso a internet y a un computador, la mala conexión a internet, la falta de interacción física con

compañeros. Por tal razón, las TIC facilitan el proceso pedagógico pues estas motivan al estudiante y al docente, pero también tienen inconvenientes que distorsionan este objetivo.

En consecuencia, las TIC (tecnologías de la información y comunicación) son herramientas que amplían y apoyan las habilidades en el siglo XXI, las cuales son la construcción del pensamiento crítico, la resolución de problemas complejos, la construcción del conocimiento, dado, mediante la colaboración entre alumnos con los nuevos medios de expresión. El uso de estas herramientas digitales les permite a los estudiantes ampliar su capacidad de pensamiento, aprender a comunicarse, colaborar y crear contenido junto lo que les ayudará en el desarrollo de habilidades para manejar grandes cantidades de información en la web.

Las TIC contribuyen a procesos de información, aprendizaje y formación mediante los:

Recursos de información: permiten obtener datos e información complementaria para abordar diferentes temáticas, disponiendo de datos actualizados en fuentes de información y formatos multimedia. Algunos ejemplos son: las enciclopedias virtuales, bases de datos en línea, Web 2.0, Youtube, Slideshare, buscadores visuales entre otros.

Recursos de colaboración: permiten participar en redes profesionales, institucionales entre otras, logrando una deliberación sobre distintos recursos y su uso en diversos contextos formativos y colaborativos. Por ejemplo, tenemos: listas de distribución, grupos colaborativos, Web 2.0, Blogs, Webinar entre otros.

Recursos de aprendizaje: permiten adquirir conocimientos, procedimientos y actitudes, tanto en medios didácticos tradicionales, como la guía didáctica, los libros de texto, cuadernos de trabajo, maquetas, que en colaboración con los recursos TIC, permiten un uso didáctico para lograr mejores resultados de aprendizaje. Algunos ejemplos son: tutoriales, cuestionarios en línea, Ebooks, herramientas Web 2.0, Podcast y Cursos en línea abiertos.

Por tales razones, las TIC permiten la construcción del conocimiento, y mediante estas los estudiantes utilizan la tecnología para investigar, organizar, evaluar, interactuar y comunicar información. Además, ofrecen diversidad de recursos y herramientas de apoyo a la enseñanza aprendizaje, desarrollando innovación, creatividad y haciendo dinámicas las clases, siempre en la búsqueda de ajustarse a cada tipo de estudiante y apoyando su aprendizaje según sus necesidades.

Por ende, se podría plantear, que las TIC apoyan y mejoran la práctica docente, permiten la generación de conocimiento de manera veloz, así como la interacción con los estudiantes desde cualquier parte del mundo, siendo activos en su propio aprendizaje y utilizando sus propios medios

con diferentes herramientas como pizarras interactivas, proyector digital, computadoras, lector de pantallas, tabletas que refuerzan y apoyen el aprendizaje de cada estudiante.

El internet, entonces, representa una red global de ordenadores y redes que permiten el flujo e intercambio de libre información entre los usuarios por medio de los computadores. Esto es posible por medio de la World Wide Web que es una enorme red informática mundial que consta de un conjunto de archivos electrónicos y páginas web referentes que funciona a través de internet, y que, mediante los motores de búsqueda, son los responsables de encontrar archivos almacenados en los servidores web mediante una palabra clave que generando resultados.

Por tal razón, las Plataformas de Gestión de Aprendizaje apoyan la innovación en el aprendizaje de nuevas tecnologías en el siglo XXI, con la finalidad de apoyar la construcción propia del aprendizaje, siendo de mucha utilidad para las instituciones.

Es decir, que las plataformas de Gestión Educativa son programas que engloban herramientas destinadas a la enseñanza. Estas, tienen la finalidad de facilitar la creación de entornos virtuales para la impartición de todo tipo de materias a través de internet. Por ello, son catalogadas como plataformas fáciles de utilizar y dinámicas, de las cuales se podría mencionar los siguientes ejemplos: Edmodo, Classroom, Rcampus, Moodle entre otras.

Además de ello, se podría mencionar que las redes sociales son sitios web que permiten a los usuarios comunicarse con personas en distintos lugares al mismo tiempo, los cuales tienen la posibilidad de intercambiar ideas, información, imágenes, audios y videos, entre otros. Y para ser parte de esta dinámica, los usuarios deben contar con una página de perfil, como por ejemplo podemos encontrar las siguientes: Facebook, Instagram, Pinterest, Youtube, entre otras.

1.2. Descripción de la propuesta

Este trabajo presenta como estructura tecno educativa a Moodle, debido a que esta, es una herramienta para la gestión del aprendizaje, creada para gestionar un aula colaborativa a través de internet, en donde los alumnos y los profesores tengan acceso para compartir información, documentos, reuniones virtuales, agendar reuniones, debates, programado desde cualquier dispositivo.

Previa a la selección de la plataforma con la que se elabora la propuesta, es necesario abordar una comparación breve de las posibles alternativas:

Tabla 2

Comparación Plataformas Virtuales

CARACTERISTICAS	MOODLE	GOOGLE CLASSROOM	JIMDO	EDMODO
Integraciones	✓	✓	✓	✓
Social Learning	✓	✓	✓	✓
Creación de cuestionarios	✓	✓	✗	✓
Interfaz gráfica y amigable	✓	✗	✓	✓
Es un LMS	✓	✓	✗	✓

Elaboración propia

Existen numerosas plataformas con características necesarias para la creación de un aula virtual, por ese motivo es imprescindible conocer el ambiente, la población estudiantil y la institución en la que se aplica. Debido a esto, la presente investigación se va a desarrollar en la plataforma Moodle, dado que, está creado para contenido educativo y apoya el proceso de enseñanza de manera interactiva y dinámica, es una plataforma completa que apoya a los estudiantes en el desarrollo de las habilidades del siglo XXI.

a. Estructura general

Tabla 3

Estructura Aula Virtual

ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE
Bloque cero PACIE
<ul style="list-style-type: none"> ● Presentación del tutor ● Sílabo ● Diseño Instruccional ● Link encuentro sincrónico
Sección de Comunicación
<ul style="list-style-type: none"> ● Chat

<ul style="list-style-type: none"> ● Foro
Sección Académica
Unidad 1: Análisis y comprensión de la Planificación Estratégica
<ul style="list-style-type: none"> ● Introducción de la Planificación Estratégica ● Libro Conceptos de la Planificación Estratégica ● Glosario ● Evaluación 1
Unidad 2: El Planteamiento Estratégico
<ul style="list-style-type: none"> ● Como realizar la Planificación Estratégica ● Metodología para elaborar la Planificación Estratégica ● Casos prácticos ● Formatos para la elaboración de matrices ● Juegos didácticos ● Evaluación 2
Unidad 3: Proyecto Integrador
<ul style="list-style-type: none"> ● Formato de Proyecto Integrador ● Matrices parte 2 ● Ejercicio Completo en Excel ● Mapa mental ● Proyecto Integrador
Bloque de Cierre
<ul style="list-style-type: none"> ● Encuesta de satisfacción

Elaboración propia

La aplicación de esta metodología y las actividades que se realizan dentro de la plataforma de Moodle están basada en el constructivismo, porque la presente materia a desarrollar, es netamente de pensamiento propio y análisis.

Tareas que generan la interactividad

En cuanto a la interactividad, se refiere a las actividades donde se genere socialización entre compañeros y el docente, y en el caso de Moodle, el estudiante deberá interactuar en los siguientes espacios:

Chat: Mediante el uso de este recurso, los estudiantes pueden tener interacción con varios usuarios de manera directa. Los cuales, pueden estar presentes en ese momento en el chat o después, y los mensajes permanecerán visibles en la pantalla. Además, por medio del chat, se les permitirá realizar consultas de dudas que tengan respecto a la materia, y en los mismos, se les brindará apoyo tanto entre compañeros como por parte del docente.

Páginas de texto plano: Los cuales, son archivos que permiten al estudiante ampliar y construir sus conocimientos, además de desarrollar estrategias de pensamiento analítico, mediante la revisión y su profundización de los documentos.

Enlaces Web: los enlaces web, son links compartidos dentro del aula virtual, que contienen información que apoya el desarrollo del conocimiento del estudiante, donde el usuario, va a logra acceder a la página o al URL, al pinchar en los enlaces que conectan con la página web, mismos que son visibles, ya que poseen distintivos como distinto color, tipo de letra o se encuentran subrayados.

Página Web: Estas son, páginas electrónicas que contienen textos, imágenes, sonidos y videos, los cuales son responsables del manejo y funcionamiento de la plataforma, y le permiten al estudiante tener acceso de manera sencilla y lo ayudan en el desarrollo de su conocimiento.

Actividades evaluativas

Tarea: Son trabajos que realiza el estudiante para reforzar lo aprendido en clase y practicar, de tal forma, que vaya construyendo su aprendizaje, y a su vez reciba retroalimentación por parte del docente. Mismo, quien revisará las tareas y apoyará al estudiante en la construcción del conocimiento.

Examen: Son actividades destinadas a evaluar el progreso del aprendizaje del alumno, mediante una calificación automática y misma que será retroalimentada después por el docente. Refuerzo que será desarrollado con aportes que evidencien los errores de cada estudiante, para que de esa manera la educación se vuelve personalizada e independiente y les permite a los alumnos ir creando conocimiento y resolviendo sus inquietudes.

Proyecto Integrador: Es una recopilación en general, de todas las matrices realizadas a lo largo del curso, mismas que tienen la finalidad de ser aplicadas en un caso de la vida real de una empresa, para conocer su desenvolvimiento en un año calendario, con la misión de plasmar lo aprendido. Actividad que el estudiante desarrollará para crear espacios reales de simulación de la Planificación Estratégica, dentro de su empresa como estudio de caso real.

Herramientas tecnológicas que se emplean y porqué

Moodle

Es una plataforma de aprendizaje diseñada tanto para docentes como para estudiantes, misma que proporciona herramientas de la web 2.0 funcionando como un sistema integrado, completo para crear ambientes de aprendizaje dinámicos. Busca gestionar e integrar las clases, como también todos los recursos y herramientas tecnológicas que se utilizarán como estrategia de aprendizaje para desarrollar el constructivismo y que sirva de apoyo para los estudiantes en el desarrollo del pensamiento analítico y refuerzo para el aprendizaje de Planificación Estratégica de los estudiantes de la carrera de Gestión Empresarial.

Herramientas WEB 2.0 en la Educación

YouTube

Es un repositorio de videos de todo tema donde se compartirá información valiosa y actualizada a los estudiantes con la finalidad de ampliar su conocimiento, mediante videos educativos que ampliaran el conocimiento, permitiéndoles escuchar y contrastar diferentes opiniones puntos de vista acerca de los temas abordados en cada clase.

Quizlet

Es una aplicación educativa que permite crear vocabulario, para conocer conceptos diferentes y nuevos mediante una forma muy interactiva y divertida de aprender, enfocando la concentración del estudiante a través de materiales didácticos como son las cartas y los juegos que presenta la aplicación, es un método interactivo que genera aprendizaje.

Educaplay

Es una plataforma que permite la creación de actividades educativas multimedia, además que permiten el registro de los resultados en actividades, existen varios tipos de juegos que permiten apoyar la creación del conocimiento, así como de medir el mismo por medio de crucigramas, ruletas, sopas de letras, mapas interactivos que aparte que te divierten y te hacen pensar, generan conocimiento y refuerzan el ya aprendido.

Explicación del aporte

El programa de Planificación Estratégica consta de un bloque de inicio, tres bloques académicos y un bloque de cierre:

1. Inicio

Sección de presentación donde constan nombre del docente, horarios de clase, correo electrónico y link de encuentros sincrónicos.



Figura 1. Aula virtual Planificación Estratégica. Fuente: elaboración propia

Bloque cero

En esta pestaña se comparte información acerca de la presentación del docente, la metodología que se usara y el sílabo de la materia.

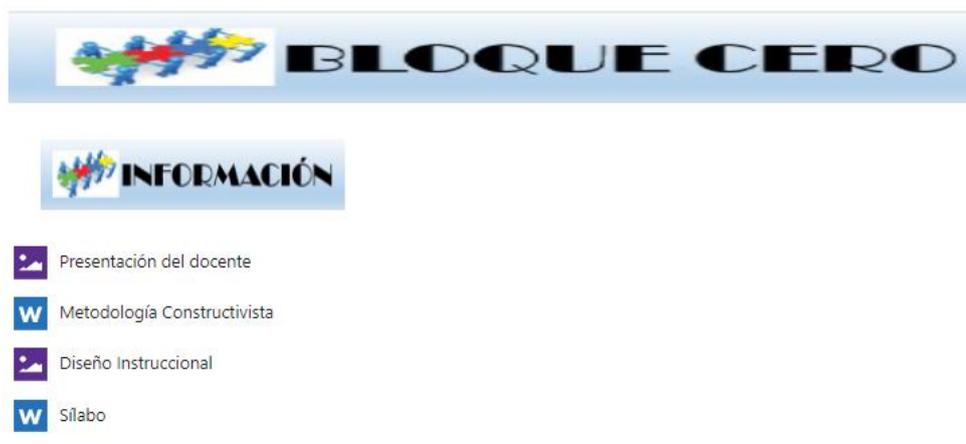


Figura 2. Aula virtual Planificación Estratégica. Fuente: elaboración propia

2. Sección de comunicación

Se prioriza la importancia de la comunicación entre los estudiantes y el docente por medio del correo electrónico, así como el uso de foros.



- Presentación estudiantes
- Construyendo conocimiento juntos

Figura 3. Aula virtual Planificación Estratégica. Fuente: elaboración propia

3. Bloques académicos

En los bloques académicos están estructuradas tres unidades que contienen todo el material y la información necesarios para la realización de este curso, constan de textos digitales, herramientas en Excel, presentaciones web, juegos de aprendizaje, casos prácticos y ejercicios para su realización que les permite crear su conocimiento y su pensamiento analítico.



Figura 4. Aula virtual Planificación Estratégica. Fuente: elaboración propia



Figura 5. Aula virtual Planificación Estratégica. Fuente: elaboración propia

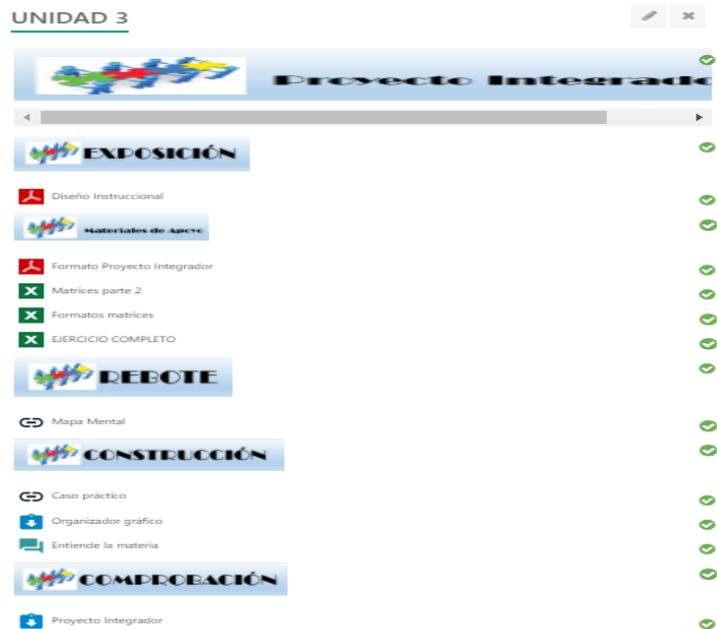


Figura 6. Aula virtual Planificación Estratégica. Fuente: elaboración propia

Estrategias y técnicas

Cada unidad cuenta con cuatro etiquetas que apoyan al estudiante en el aprendizaje ya que ellos son los que van a generar nuevos conocimientos en base a lo que el profesor les plantee por ello cada unidad tiene una forma secuencial.

En cada unidad ellos crean su conocimiento en base al material revisado previamente, así tienen en la etiqueta de construcción donde cuentan con tareas que aportan al conocimiento y apoyan a la teoría constructivista que se aplica, ahí donde se cuenta con foros y chat abiertos, organizadores gráficos, resoluciones de casos prácticos que desarrollan su conocimiento.

Aprendizaje activo: aquí el estudiante realiza actividades interactivas con tareas, evaluaciones y la revisión del material disponible en el aula.

Aprendizaje colaborativo: El estudiante trabajará con sus compañeros a través de diálogos, chats, foros para apoyarse en sus compañeros y profesor con la finalidad que exista retroalimentación

El estudiante contará con material muy valioso para su desarrollo profesional, pues contará con matrices ya definidas en Excel donde su elaboración del Proyecto Integrador se facilitará, al mismo tiempo que le ayudará a definir su criterio y análisis en diversas circunstancias planteadas. Este material estará disponible en la carpeta de Drive de clase.

Al final del nivel se realizará una evaluación acerca de todo lo aprendido, será una recopilación de todos los materiales vistos en clase y el punto final será la realización de la Planificación Estratégica de alguna empresa, aquí prima el desarrollo de la capacidad de razonamiento y análisis de cada estudiante donde se probará la efectividad de la herramienta brindada para el refuerzo de dicha materia. Este tendrá el nombre de Proyecto Integrador.

Herramientas que se emplearon en la construcción del producto:

Educaplay: es una plataforma que permite la creación de actividades educativas en una plataforma sencilla que genera contenido atractivo y profesional, esta plataforma permite realizar juegos que evalúan el aprendizaje de los alumnos y a su vez les permite seguir aprendiendo mediante juegos.

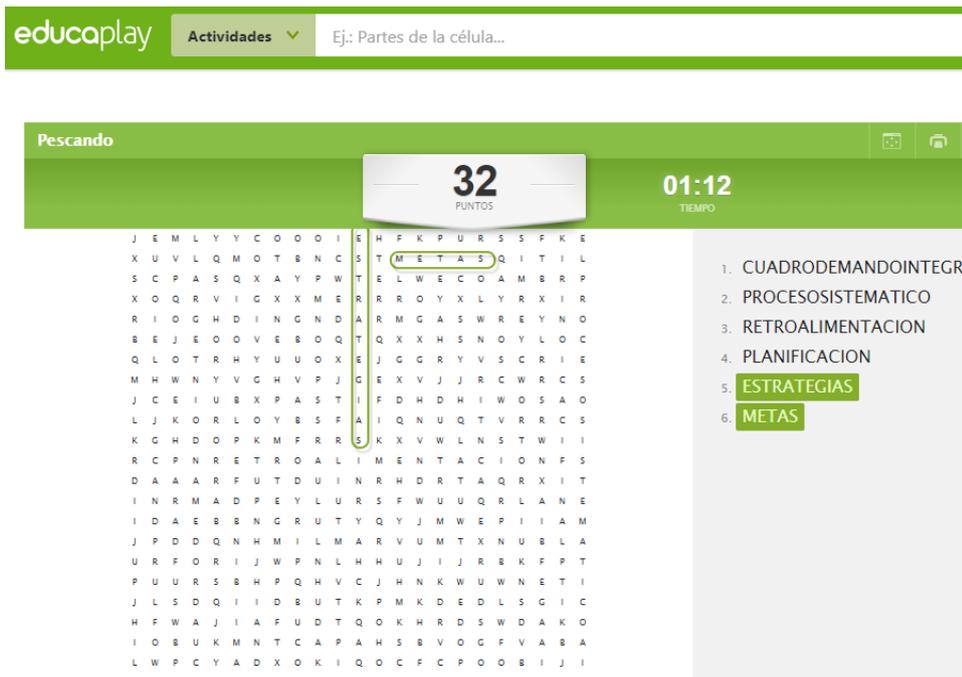


Figura 7. Educaplay. Fuente: elaboración propia

Quizlet: Es una página web móvil educativa que ayuda a los estudiantes a través del uso de tarjetas de aprendizaje permitiendo el aprendizaje de nuevas palabras o nuevos conceptos.

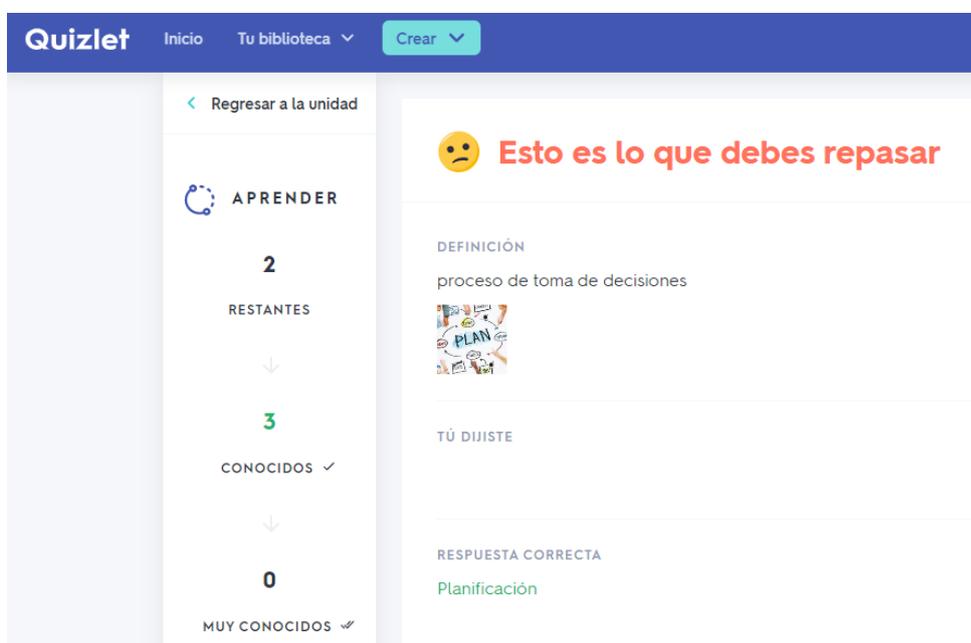


Figura 8. Quizlet. Fuente: elaboración propia

Padlet: Es una plataforma digital que crea murales colaborativos, donde el docente y el estudiante pueden trabajar de manera colaborativa.

padlet
mafersita sanchez · 4mo

Curso de Planificación Estratégica

Bienvenida: En la presente aula virtual vamos a conocer acerca de Planificación Estratégica, para ello, la metodología de enseñanza estarán divididas en cuatro áreas importantes dentro de una organización, para alcanzar los objetivos y las metas planteadas de un forma más efectiva. Metodologías de trabajo: 1 Experiencia 2 Reflexión 3 Conceptualización. Mafer S. Sánchez, experta en el área de la administración y planificación dentro de instituciones desde hace 3 años.

Experiencia/Conocimientos Previos-Aprendizaje de Clase
CP: LLI-VV
Las estrategias de enseñanza a aplicar son: primero, crear una lluvia de ideas por parte de los estudiantes acerca de lo que consideran que es la Planificación Estratégica. Posteriormente, se tendrá una revisión de diapositivas y visualización de videos por parte de la docente, explicando cuales la fundamentación teórica de la planificación estratégica, y como se gestiona un adecuado diagnóstico empresarial a partir de casos concretos.

Reflexión/ Aprendizaje Individual
Se buscará que el estudiante por medio de un debate identifique los componentes de un plan estratégico, para los cuales tendrá acceso a ebooks y videos, proporcionados por la docente, además deberá plantear su punto de vista en un foro de discusión, que le permita reflexione sobre nuevos puntos de vista y ampliar su conocimiento respecto al tema.

Conceptualización/ Aprendizaje Colaborativo
Los estudiantes tendrán que realizar una exposición grabada en una herramienta web, donde expliquen cuales son los pasos a seguir dentro de la planificación estratégica para determinar la problemática a resolver en casos hipotéticos planteados. Retroalimentación por parte del docente respecto a los casos y diagnósticos planteados.

Figura 9. Padlet. Fuente: elaboración propia

Cada una de las herramientas mencionadas ayuda en la creación de contenido que permite a los participantes interactuar en una clase más dinámica generando resultados inmediatos en la participación y desarrollo académico de los estudiantes, por la imagen que proyectan estas herramientas ya que son muy llamativas y apoyan en gran manera la impartición de las clases en línea o a su vez de manera presencial.

2.3 Matriz de resultados

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

Tabla 4
Matriz de articulación

SUBTEMA	SUSTENTO TEÓRICO	SUSTENTO METODOLÓGICO	ESTRATEGIAS Y TÉCNICAS EN LAS CLASES	DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS	CLASIFICACIÓN DE LAS TIC
Unidad 1: Análisis y comprensión de la Planificación Estratégica	Se trabajará con fundamentos teóricos: constructivistas y conectivistas los estudiantes previamente revisarán el contenido con la finalidad de que interioricen el conocimiento, logren su comprensión y construyan su propio conocimiento.	<p>Exposición: En esta clase se revisará el contenido y el material que se encuentra en esta sección. Se realizará una breve introducción acerca de la Administración Estratégica para lo cual podrán apoyarse en los materiales exhibidos dentro del aula virtual y su vez podrán realizar las tareas asignadas para esta unidad.</p> <p>Rebote: En esta sección usted deberá realizar la actividad propuesta con la finalidad de evaluar su aprendizaje. y deberá aprobar esta actividad.</p> <p>Construcción: Interactúe en las preguntas y respuestas con sus compañeros en el Chat y foros, aporte sus ideas y criterios para juntos construir el conocimiento y aprender. Al menos debe realizar un aporte.</p> <p>Comprobación: Realice esta pequeña matriz que servirá para verificar el</p>	<p>Presentación del tema por parte del docente.</p> <p>Introducción a la asignatura mediante videos.</p> <p>Revisión de materiales</p> <p>Realización de ejercicios prácticos.</p>	Comprende la fundamentación teórica de la planificación estratégica, y gestiona diagnósticos empresariales.	<p>a) Se trabaja con la plataforma Moodle para crear el aula virtual, donde se encontrarán los materiales y recursos.</p> <p>b) Se emplean herramientas Web 2.0 porque aportan en la dinámica y metodología de la clase, se utilizarán herramientas como: -Goconqr -Quizlet -Google Meet -Educaplay -Youtube</p> <p>c) Se concibe el apoyo de una comunidad en línea como whatsapp para comunicar temas importantes y de interés de la clase.</p> <p>d) Los estudiantes tendrán ejercicios prácticos dentro de la Plataforma Moodle.</p>

		<p>conocimiento adquirido en esta unidad. Usted cuenta con un documento Excel para realizar la evaluación.</p>			
<p>Unidad 2: El Planteamiento Estratégico</p>	<p>Se trabajará con fundamentos teóricos: constructivistas y conectivistas; ya que los estudiantes previamente revisarán el contenido con la finalidad de que interioricen el conocimiento, logren su comprensión y construyan sus propios modelos de Planificación Estratégica y así desarrollen su perspectiva constructivista.</p>	<p>Exposición: En esta clase se revisará el contenido y el material que se encuentra en esta sección. Empezaremos a desarrollar la parte práctica de la materia mediante la realización de las matrices que conforman la Planificación Estratégica, para lo cual podrán apoyarse en los materiales exhibidos dentro del aula virtual y su vez podrán realizar las tareas asignadas para esta unidad.</p> <p>Rebote: En esta sección usted deberá realizar la actividad propuesta con la finalidad de evaluar su aprendizaje y deberá aprobar esta actividad.</p> <p>Construcción: Usted deberá colocar por lo menos 4 palabras nuevas para usted en la parte de Glosario y participar en la realización de las matrices que se piden con la finalidad de aplicar lo aprendido y desarrollar su propio criterio, además de realizar la evaluación.</p> <p>Comprobación: Realice el desarrollo del caso práctico planteado en esta unidad con la finalidad de desarrollar su capacidad de análisis y criterio frente a circunstancias reales, usted cuenta con un documento en Word para su realización y este será revisado en la clase del encuentro sincrónico, además de</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Realización de ejercicios prácticos. • Los estudiantes construyen sus propias matrices para la elaboración del Plan Estratégico. • Los estudiantes realizarán una exposición de su trabajo final denominado Proyecto Integrador. 	<p>Comprende la fundamentación teórica de la planificación estratégica, y gestiona diagnósticos empresariales.</p>	<p>a) Se trabaja con la plataforma Moodle para crear el aula virtual, el aprendizaje.</p> <p>b) Se emplean herramientas Web 2.0 porque aportan en la dinámica y metodología de la clase, se utilizarán herramientas como: -Goconqr -Quizlet -Google Meet -Educaplay -Youtube</p> <p>c) Se concibe el apoyo de una comunidad en línea como Whatsapp para comunicar temas importantes y de interés de la clase.</p> <p>d) Los estudiantes tendrán ejercicios prácticos dentro de la Plataforma de Moodle.</p>

		resolver la evaluación en la presente unidad.			
Unidad 3: Proyecto Integrador	Se trabajará con fundamentos teóricos: constructivistas y conectivistas, los estudiantes aquí pondrán en práctica lo aprendido desarrollando su propios modelos y criterios.	<p>Exposición: En esta semana usted deberá poner en práctica todo lo aprendido a través de la realización de lo que se le solicite.</p> <p>Rebote: En esta sección usted deberá realizar la actividad propuesta con la finalidad de evaluar su aprendizaje.</p> <p>Construcción: Usted deberá realizar un organizador gráfico y un Glosario de términos de por lo menos 4 palabras nuevas para usted con la finalidad de aplicar lo aprendido y desarrollar su propio criterio.</p> <p>Comprobación: Realice el desarrollo de la propuesta, es la elaboración de un ejercicio completo de Planificación Estratégica con la finalidad de desarrollar su capacidad de análisis y criterio.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes realizarán una exposición de su trabajo final denominado Proyecto Integrador. 	Comprende la fundamentación teórica de la planificación estratégica, y gestiona diagnósticos empresariales.	<p>a) Se trabaja con la plataforma Moodle para crear el aula virtual, el aprendizaje.</p> <p>b) Se emplean herramientas Web 2.0 porque aportan en la dinámica y metodología de la clase, se utilizarán herramientas como: -Goconqr -Quizlet -Google Meet -Educaplay</p> <p>c) Se concibe el apoyo de una comunidad en línea como Whatsapp para comunicar temas importantes y de interés de la clase.</p> <p>d) Los estudiantes tendrán ejercicios prácticos dentro de la Plataforma de Moodle.</p>

Fuente: Elaboración propio

Resultados obtenidos de la Encuesta a Especialistas

Gracias a la encuesta realizada a los estudiantes y a los docentes acerca del entorno virtual para Planificación Estratégica desarrollada en Moodle, se garantiza que el material presentado para su refuerzo contiene elementos necesarios para el estudiante que lo forman desde la parte teórica hasta la parte práctica que es lo más necesario hoy en día en el campo laboral.

Mediante la observación del manejo actual del aula virtual y la encuesta aplicada se define que el aula virtual no cuenta con el orden correcto, ni con la distribución sistemática adecuada, definiendo de esta manera el primer objetivo específico planteado, del mismo que servirá para desarrollar los subsiguientes objetivos y cumplir con el propósito central de esta investigación que es el crear un entorno virtual de refuerzo para esta materia.

CONCLUSIONES

El proceso de enseñanza aprendizaje de la materia de Planificación Estratégica posee un entorno virtual que brinda apoyo a los estudiantes, pero, este no cuenta con los contenidos necesarios, mucho menos está jerarquizado correctamente para facilitar el estudio de la materia, no hay un desarrollo de ejercicios reales que los preparen para el mundo profesional, retroalimentación, y mucho menos cuentan con un programa de desarrollo práctico de la materia, por tal razón se plantea la aplicación de esta nueva plataforma.

El uso de TIC para generar un aprendizaje completo, se definieron como necesarias dentro de un aula virtual y para lograr este objetivo, se deben acompañar entre sí, por ejemplo *Educaplay*, *Quizzlet*, *Padlet* y *Google Meet*, en conjunto, ayudan a que el estudiante desarrolle su propio conocimiento con apoyo del docente, y que genere un pensamiento y análisis crítico para la aplicación real de esta materia.

Sobre la construcción de un entorno virtual para el aprendizaje de Planificación Estratégica, se encontró, que es de gran utilidad contar con una herramienta que ayuda a la interacción entre el docente y los estudiantes, debido a que vuelve dinámicas las clases. Por tal motivo, la aplicación del aula virtual logra evidenciar mayor rendimiento en los estudiantes, porque les permite ir formando su criterio mediante las herramientas disponibles en el aula.

Acerca de cómo un entorno virtual apoya el aprendizaje de los estudiantes de grado, se encontró que este, estimula a los alumnos al uso de los elementos disponibles en el aula. Debido a que, dentro de este entorno se evidencia la facilidad de contar con herramientas que apoyan el aprendizaje y la aplicación de la materia de forma real y desde cualquier lugar, generando un mejor acompañamiento a los estudiantes.

RECOMENDACIONES

Se recomienda realizar cambios en las estructuras de las plataformas, uno de ellos, sería el incluir herramientas más interactivas, para que a través de estos nuevos recursos, el estudiante pueda participar, se informe y siga aprendiendo. Como por ejemplo, la implementación del uso de twitter dentro de las herramientas de Moodle, para que los estudiantes vayan construyendo su conocimiento junto con sus compañeros y reciban apoyo y guía del docente.

Se propone realizar talleres de formación a los docentes en el uso de TIC para la enseñanza, porque muchos no le brindan el uso adecuado, no conocen metodologías, estructuración entre otros. Y sin una adecuada capacitación al personal docente, esta herramienta pierde su razón de ser, es por eso que los docentes deben recibir formación en el uso de herramientas virtuales, para que apoyen el proceso de enseñanza aprendizaje de los alumnos.

Se debe seguir investigando como desarrollar mejoras cada cierto tiempo dentro de los entornos virtuales, es decir, buscar nuevas formas de dar soporte a las clases en línea, plantear mejoras que aporten al aprendizaje de los alumnos en base a la optimización de recursos, motivar a los estudiantes en el deseo de seguirse preparándose y sobre todo ayudar al desarrollo de actividades prácticas en su formación profesional.

Se sugiere incluir nuevas herramientas en el apoyo de las clases virtuales, como por ejemplo el uso de Blogs que desarrolla la colaboración, reflexión y evaluación crítica de los estudiantes, softwares en línea que permiten la creación de contenidos interactivos, que les ayuden a desarrollar habilidades de comunicación y transmisión de ideas, el uso de *microblogs* que les permiten el mejoramiento en la capacidad investigativa conjuntamente con la creación de encuestas en línea.

BIBLIOGRAFÍA

- Ciudadanía Digital. (29 de 09 de 2016). *Ciudadanía Digital*. Recuperado el 27 de 01 de 2021, de Ciudadanía Digital: http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/contenidosdigitales/FormacionTIC/cdtic2014/04cd/6_classroom_red_social_educativa.html
- Collins , A. (1998). *El potencial de las tecnologías de la información para la educación*. Madrid: Pirámide. Recuperado el 27 de 01 de 2021
- Craig, D. F. (2018). *La Plataforma Educativa On Line Edmodo en la Formación Profesional Docente*. Universidad Tecnológica Nacional. Recuperado el 13 de 02 de 2020
- González, I. (2015). *Los entornos virtuales como espacios de enseñanza aprendizaje. Una propuesta para el bachillerato*. México. Recuperado el 28 de 01 de 2021
- González, I. (2016). *Los entornos virtuales como espacios de enseñanza aprendizaje. Una propuesta para el bachillerato*. México. Recuperado el 28 de 01 de 2021
- Gross, B. (2000). *El ordenador invisible. Hacia la apropiación del ordenador en la enseñanza*. España: Gedisa. Recuperado el 27 de 01 de 2021
- Mendoza B., P., & Galvis P., A. (1999). *Ambientes virtuales de aprendizaje: una metodología de para su creación*. Recuperado el 14 de marzo de 2020, de https://avabenm2014.ucoz.com/_ld/0/10_APA6.pdf
- Ministerio de Educación. (25 de 03 de 2014). *Ministerio de Educación*. Recuperado el 26 de 01 de 2021, de Ministerio de Educación: <https://educacion.gob.ec/modelo-y-curriculo-del-sistema-de-educacion/>
- Olmedo, N., & Oscar, F. (2017). *Modelos Constructivistas de Aprendizaje en Programas de Formación*. Obtenido de Modelos Constructivistas de Aprendizaje en Programas de Formación.
- Pichucho Chango, D. J. (14 de julio de 2017). *Entornos virtuales en el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Biología General de la Carrera de Ciencias Naturales y del Ambiente, Biología y Química, de la Universidad Central del Ecuador, en el período 2016- 2017*. Recuperado el 28 de 01 de 2021, de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/11522/1/T-UCE-0010-1854.pdf>
- Quisi Minta, D. (2016). *Aplicación del software educativo "Descubriendo nuestro entorno" para el aprendizaje de las ciencias naturaleza en los estudiantes dek séptimo año de la escuela general de educación básica "Tupac Autaqui" de la comunidad Santa Rosa de Tzetzeñag*. Recuperado el 20 de marzo de 2020, de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/3471/1/TESIS%20BIOLOGIA.pdf>
- UNESCO. (21 de 01 de 2019). *UNESCO*. Recuperado el 27 de 01 de 2021, de UNESCO: <https://es.unesco.org/themes/tic-educacion>

Vintimilla, E. (2017). *"Entornos virtuales de aprendizaje para la formación continua de los estudiantes de educación básica superior y bachillerato de la unidad educativa fiscomisional mensajeros de la paz: implementación y evaluación de la plataforma"*. Ecuador. Recuperado el 26 de 01 de 2021

Zambrano Leal, A., Philippe Meirieu, E., Mutuale, A., & Schaepelynk, V. (2013). *Filosofía de la educación y pedagogía*. Argentina: Brujas.

ANEXOS

ENCUESTA

Anexo 1.

Encuesta dirigida a los estudiantes acerca del uso de aulas virtuales.

Marcar con una X la respuesta que usted crea conveniente

1. ¿Tiene acceso de Internet en tu hogar?
SI NO
2. ¿Existe sala de computo en su institución educativa y con acceso a Internet?
SI NO
3. ¿Ha utilizado alguna vez herramientas tecnológicas en su aprendizaje?
SI NO
4. ¿Cree usted que es importante introducir la tecnología en la Educación?
SI NO
5. ¿Ha tenido experiencia utilizando las aulas virtuales?
SI NO
6. ¿Cree que las aulas virtuales como nueva tecnología sirven de apoyo a la educación?
SI NO
7. ¿Está usted de acuerdo que se implemente una plataforma de MOODLE en la Institución?
SI NO
8. ¿Está usted de acuerdo que se implemente un aula virtual para la asignatura de Planificación Estratégica?
SI NO
9. ¿Una vez implementado cree usted que mejoraría el rendimiento académico del alumnado?
SI NO
10. ¿Cree usted que la implementación de herramientas digitales en la educación haría el aprendizaje más dinámico e interactivo?
SI NO

MUCHAS GRACIAS

CERTIFICADO DE VALIDACIÓN

Después de haber revisado el aula virtual de la materia de Planificación Estratégica elaborada por la Ing. María Fernanda Sánchez; resalto los siguientes aspectos:

- El aula virtual es pertinente y aplicable.
- Está distribuida de manera esquemática y ordenada.
- Usa un diseño personalizado y un lenguaje adecuado según los participantes.
- Utiliza recursos adecuados para los diferentes temas y actividades.
- La propuesta fomenta a la motivación y colaboración de los usuarios.
- El aula cumple las normas tecno pedagógicas y es aplicable para modalidad virtual.

VALIDADO POR: Marjorie Carolina Burgos Enriquez

TÍTULO: Magíster en Educación, Mención Gestión del Aprendizaje mediado por TIC.

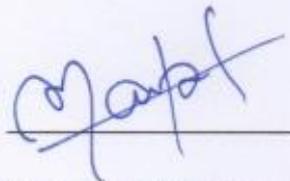
Universidad Tecnológica Israel, Quito – Ecuador

CÉDULA: 172268411-3

FECHA: 11 de marzo del 2021

CORREO: carolina.mbe@gmail.com

CONTACTO: 0995045472



Marjorie Carolina Burgos Enriquez

CERTIFICADO DE VALIDACION

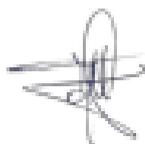
Quito, 12 de marzo de 2021

A petición de la interesada, por medio del presente, certifico que la Ing. María Fernanda Sánchez, ha cumplido con los siguientes aspectos en la elaboración de un aula virtual.

- El aula virtual ha sido desarrollada bajo la metodología PACIE, misma que está enfocada en el aprendizaje y enseñanza virtual.
- Esta aula virtual se encuentra implementada bajo la plataforma Moodle, siendo un sistema de enseñanza diseñado para crear y gestionar espacios de aprendizaje virtual online.
- Al cumplir con lo mencionado anteriormente, el aula se ajusta a normas tecnopedagógicas, y es aplicable para modalidad de enseñanza virtual.
- El diseño implementado, está bien distribuido y organizado, lo cual facilita la interacción y estimula la participación de los usuarios.

Es todo cuanto puedo certificar, respecto al trabajo realizado por la interesada, pudiendo hacer uso de este documento como estime conveniente.

Atentamente:



Jorge Manzano

Título: Magíster en Redes de Comunicaciones. Pontificia Universidad Católica, Quito-Ecuador

CI: 0603028978

Mail: jorge.manzano@outlook.com

Cel: 0988439319