



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

ESCUELA DE POSGRADOS “ESPOG”

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

Resolución: RPC-SO-10-No.189-2020

PROYECTO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE MAGISTER

Título del proyecto:

Aula virtual con herramientas web 3.0 para el proceso de Enseñanza-Aprendizaje de la
Asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Línea de Investigación:

Procesos pedagógicos e innovación tecnológica en el ámbito educativo

Campo amplio de conocimiento:

Educación

Autor:

García Aimacaña Hernán Rodrigo

Tutor/a:

PhD. Bustillos Peña Mayra Alejandra - Mg Baldeón Egas Paúl Francisco

Quito – Ecuador

2021

APROBACIÓN DEL TUTOR



Yo, Paúl Francisco Baldeón Egas con C.I: 1002807814 en mi calidad de Tutor del proyecto de investigación titulado: Aula virtual con herramientas web 3.0 para el proceso de Enseñanza-Aprendizaje de la Asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Elaborado por: Hernán Rodrigo García Aimacaña, de C.I: 0503163842, 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., 11 de septiembre del 2021

Firma

APROBACIÓN DEL TUTOR



Yo, Bustillos Peña Mayra Alejandra con C.I: 0963618939 en mi calidad de Tutora del proyecto de investigación titulado: Aula virtual con herramientas web 3.0 para el proceso de Enseñanza-Aprendizaje de la Asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Elaborado por: Hernán Rodrigo García Aimacaña, de C.I: 0503163842, 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., 11 de septiembre del 2021

Firma

Tabla de contenidos

APROBACIÓN DEL TUTOR.....	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
DECLARACIÓN DE AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL ESTUDIANTE	iv
INFORMACIÓN GENERAL	8
Contextualización del tema	8
Pregunta Problémica	9
Objetivo general.....	9
Objetivos específicos.....	9
Beneficiarios directos:.....	9
CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.....	10
1.1. Contextualización general del estado del arte.....	10
1.2. Problema a resolver.....	14
1.3. Vinculación con la sociedad.....	21
1.4. Indicadores de resultados	21
CAPÍTULO II: PROPUESTA	22
2.1. Fundamentos teóricos aplicados	22
2.2. Descripción de la propuesta	23
2.3. Matriz de articulación.....	32
Valoración del Criterio de especialistas.....	37
CONCLUSIONES.....	38
RECOMENDACIONES.....	39
BIBLIOGRAFÍA.....	40
ANEXOS.....	41

Índice de tablas

Tabla 1. Estudios Previos.....	13
Tabla 2. Población de la Investigación.....	15
Tabla 3. Datos e instrumentos	16
Tabla 4. Director de Área - Técnica entrevista	20
Tabla 5. Características de plataformas gestores de aprendizaje	23
Tabla 6. Matriz de articulación -Normas tributarias para llevar contabilidad	32
Tabla 7. Matriz de articulación -El libro de ingresos y egresos.....	33
Tabla 8. Matriz de articulación -Concepto e importancia de la contabilidad	35

Índice de figuras

Figura 1. Conectividad de los estudiantes	16
Figura 2. Nivel de interés del estudiante a la asignatura	17
Figura 3. Entorno de aprendizaje virtual	17
Figura 4. Herramientas TIC de presentación	18
Figura 5. Herramientas de Gamificación	18
Figura 6. Herramientas a trabajar en clases	19
Figura 7. Aplicación de un aula virtual.	19
Figura 8. Nivel de interacción en la asignatura con la aplicación del aula virtual	20
Figura 9. Modelo Pedagógico mediado por TIC articulación	22
Figura 10. Estructura de la propuesta	24
Figura 11. Portada del aula virtual	25
Figura 12. Bloque Inicio Información.....	25
Figura 13. Bloque Inicio Comunicación e Interacción.....	26
Figura 14. Bloques académicos	27
Figura 15. Experiencia de los tres bloques académicos.....	27
Figura 16. Actividades de la Experiencia	28
Figura 17. Reflexión.....	28
Figura 18. Conceptualización	29
Figura 19. Aplicación	29
Figura 20. Bloque cierre	30
Figura 21. Herramientas WEB 2.0	31

INFORMACIÓN GENERAL

Contextualización del tema

Debido a la realidad que atraviesa el mundo entero y el país por la pandemia que golpea fuertemente a todas las familias, diferentes sectores productivos y en especial a la educación que ha conllevado a la virtualidad obligatoriamente a los estudiantes, para lo cual se hace mención a Apugllón (2020) Es esencial examinar el sistema educativo, que dirige el desarrollo de talentos, conocimientos y habilidades que permiten a las personas prepararse para la vida.

En base a lo anteriormente expuesto, se debe mencionar que el contexto actual de la educación fortalece al estudiante en la construcción del conocimiento mediante la utilización de estrategias adecuadas durante la enseñanza – aprendizaje

En nuestro país Ecuador y con el objeto de precautelar la salud de los ecuatorianos el Comité de operaciones de emergencia nacional ha emitido algunas resoluciones una de las cuales es para la educación en donde todas las instituciones de educación deben acogerse a la virtualidad evidenciándose que la comunidad educativa no está preparada para este tipo de educación, por el desconocimiento de herramientas tecnológicas que ayudan en el proceso de construcción del conocimiento. Debido a que los docentes muchas de las veces no explotan los recursos tecnológicos con los que se cuenta para neutralizar las dificultades de enseñanza – aprendizaje en la virtualidad.

El proyecto de investigación se realizó en la Unidad Educativa “19 de septiembre”, localizada en la Provincia de Cotopaxi Cantón Salcedo Parroquia la Matriz Calle: Av. Circunvalación, la cual cuenta con 210 estudiantes y 8 docentes para primer año de bachillerato.

Tiene como finalidad la aplicación de innovación tecnológica al proceso educativo a estudiantes del bachillerato correspondientes al primer año en la asignatura mencionada anteriormente, pues los estudiantes de primero de bachillerato en ciencias y técnico tienen poco interés en la enseñanza virtual en especial en esta asignatura, evidenciándose en un bajo rendimiento académico de acuerdo a la junta académica realizada correspondiente al primer quimestre periodo 2020-2021. Por tal motivo la presente propuesta contiene estrategias, recursos y herramientas tecnológicas e interactivas que permita al estudiante alcanzar un conocimiento significativo sobre la asignatura.

Pregunta Problemática

¿Cómo un aula virtual en la plataforma MOODLE con herramientas web 3.0?. contribuirá al proceso de enseñanza-aprendizaje para la materia de emprendimiento y gestión en los estudiantes de primero de bachillerato?

Objetivo general

Proponer un aula virtual en la plataforma MOODLE con herramientas web 3.0 para el proceso de enseñanza-aprendizaje para la materia de emprendimiento y gestión en los estudiantes de primero de bachillerato.

Objetivos específicos

1. Contextualizar los fundamentos teóricos de la asignatura emprendimiento y gestión sobre el proceso de enseñanza aprendizaje mediante un aula virtual en la plataforma MOODLE con herramientas web 3.0 para los estudiantes de primero de bachillerato.
2. Diagnosticar la situación actual del proceso de enseñanza-aprendizaje para la materia de emprendimiento y gestión en los estudiantes de primero de bachillerato.
3. Diseñar las actividades y recursos óptimos del aula virtual en la plataforma MOODLE, con herramientas web 3.0. para el proceso de enseñanza-aprendizaje para la materia de Emprendimiento y gestión en los estudiantes de primero de bachillerato.
4. Valorar a través del criterio de especialistas el aula virtual en la plataforma MOODLE, con herramientas web 3.0. para el proceso de enseñanza-aprendizaje para la materia de emprendimiento y gestión en los estudiantes de primero de bachillerato

Beneficiarios directos:

El proyecto tendrá como beneficiarios a la comunidad educativa y en especial el estudiante, quienes deben fortalecer su proceso de aprendizaje con el fin de ser un ente emprendedor, innovador y productivo, protagonizando su propio aprendizaje mediante la plataforma MOODLE en articulación con herramientas web 3.0

CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

1.1. Contextualización general del estado del arte

En la investigación presente se sustenta con fundamentos metodológicos, teóricos, y estratégicos lo cuales están enfocados a la asignatura, aplicando TIC como medio de construcción del conocimiento.

Es así que para reforzar el proceso de enseñanza-aprendizaje y motivar al estudiantado con el fin que las clases sean más activas, se elabora el aula virtual propuesta la misma que se fundamenta en el constructivismo permitiendo que el estudiante construya el conocimiento de manera significativa mediante estrategias adecuadas, por lo mencionado se utilizaron los siguientes aportes.

TEORÍAS DEL APRENDIZAJE

Constructivismo

Quinteros (2019) manifiesta que Bruner con el término de andamiaje, es el procedimiento de formación en el que el profesor interactúa con el estudiante convirtiendo en un proceso educativo en el que los estudiantes cuentan con el apoyo de un profesor, una guía y una ayuda temporal que les permita progresar a su manera generando capacidades, conocimientos y acciones que son inalcanzables por si solos.

En base a lo mencionado anteriormente, la plataforma permite interactuar al profesor como mediador de este proceso, y el estudiante será el protagonista de adquirir destrezas habilidades y nuevas ideas que permitan alcanzar el conocimiento significativo a través de este proceso.

La teoría del constructivismo según Ausubel- Novat & Ansían (1983) manifiesta que en este proceso el aspecto más importante es lo que el estudiante ya conoce, la misma que se basa en conectar el conocimiento que el estudiante tiene con los conocimientos nuevos, es así que el aprendizaje significativo se puede alcanzar mediante una educación de calidad y contenidos estructurados relacionados con el entorno donde vive y su cultura acompañados de una buena actitud emocional por parte del estudiante.

Es así que la plataforma Moodle permitirá reforzar los conocimientos previos a través de herramientas tecnológicas las mismas que serán seleccionadas de acuerdo a la planificación de las estrategias del docente.

Vygotsky manifiesta que del contexto histórico parte del conocimiento el cual va a seguir desarrollándose, en la zona a expandirse para aumentar el conocimiento, esto es lo que ha ayudado a ver el aprendizaje más social que individual pues construye el conocimiento de una forma colaborativa.

En base a lo expuesto por Vygotsky la plataforma Moodle contará con herramientas sociales de la web 3.0 las mismas que permitirán al estudiante desarrollar un trabajo colaborativo enriqueciendo el proceso de aprendizaje, pues los seres humanos aprenden mejor en entornos sociales.

Conectivismo

Franklin (2019) menciona que debido a que los seres humanos somos sociales, el mundo avanza en la tecnológica cada día más y es fundamental buscar nuevas estrategias que incluyen la colaboración de trabajo pues el aprendizaje ya no es una actividad individualista sino es una actividad colaborativa donde el conocimiento se difunde a través de redes las cuales conducen al aprendizaje en nuestra sociedad digital.

Pues la articulación del constructivismo y conectivismo genera un aprendizaje motivador y colaborativo el mismo que permite que el estudiante fortalezca los conocimientos adquiridos de forma colaborativa.

Por otra parte, y debido a la pandemia las TIC se ha convertido en el medio fundamental en este proceso pues a través de ella se ha logrado cumplir con las disposiciones emitidas por el COE nacional la misma que es la virtualidad en la educación.

La utilización de herramientas y recursos tecnológicos en las clases virtuales del proceso educativo a través de la utilización de herramientas y recursos adecuados a la planificación de las estrategias motivarán al estudiante en la construcción del conocimiento colaborativo para mejorar la calidad educativa.

METODOLOGÍAS DE LA ENSEÑANZA

METODOLOGÍA ERCA

La metodología ERCA consta de 4 fases consecutivas las cuales son experiencia, reflexión, conceptualización y aplicación con el fin de promover el aprendizaje del alumno.

Experiencia

Según Rodríguez (2017) define como el desarrollo de una acción de la teoría basada en los estudiantes de sus propias experiencias que el individuo adquiere en su entorno sociales, culturales y geográficas, el mismo que se transforma en protagonistas de su propio destino, el cual está constantemente modificado para mejorar su eficiencia en el aprendizaje.

En efecto la experiencia permite al docente tener un punto de partida sobre el tema a tratar con los estudiantes pues ayuda a conocer las experiencias concretas que tienen el estudiante.

Reflexión.

Liviapoma (2021) manifiesta que el vínculo entre la experiencia y la consolidación, tiene como meta la participación y se ve reflejado en sus propias experiencias, analizando y relacionando sus conocimientos, posteriormente conectar con otros conceptos que se correlacionan con la consolidación de su conocimiento.

De manera que el estudiante genera nuevos conocimientos complementados con fuentes de información permitiendo contrastar lo que ya sabe.

Conceptualización

La teorización de lo aprendido para generar un nuevo conocimiento contrastando con información científica mediante el apoyo del docente el mismo que dirige hacia actividades tales como la información y presentaciones en organizadores gráficos

LOS conocimientos científicos mediante el aporte del docente de manera sincrónica y asincrónica tiene la finalidad de que el estudiante analice y sintetice la información.

Aplicación

Es la parte final del proceso y es cuando los participantes se involucran y complementan con ejercicios, los cuales ayuda a recordar lo que han aprendido que es una etapa en el desarrollo de prácticas acciones de aprender los conocimientos aplicados a la vida. (Rodríguez Maruja, 2017)

Con lo mencionado, la metodología ERCA finaliza con la etapa como es la aplicación, se complementa con el aula virtual la cual permite verificar los conocimientos adquiridos por parte del estudiante y a la vez comparar la practica con la teoría por medio evaluaciones interactivas que motivan a los estudiantes.

Gamificación

Rodríguez & Santiago (2015) mencionan que de acuerdo con el artículo, “El término Gamification fue mencionado por Nick Pelling en el año 2002”, pero que esto no ganó popularidad hasta el 2010 debido a su claro enfoque en los aspectos relacionados con la incorporación de los de juegos de azar técnicas, en particular la remuneración en digitales entornos.

En base a lo expuesto por el autor la gamificación permitirá motivar y evaluar los conocimientos de los estudiantes por medio del juego lúdicos y fortalecer el proceso educativo.

Plataformas de aprendizaje

Las plataformas virtuales son medios pedagógicos la cual permite que los contenido se presenten de manera sincrónica y asincrónica a través de la comunicación de redes, sobre todo

el Internet, donde la comunicación está mediada por los equipos tecnológicos y el aprendizaje de medio ambiente se simularon como un virtual. (Bonifaz & Nuñez, 2016)

La plataforma virtual de aprendizaje se ha convertido en el medio que permite llevar la virtualidad a la educación mediante herramientas y recursos tecnológicos TIC fortaleciendo el proceso aprendizaje en la virtualidad y generando la interacción entre el estudiante y el docente.

Tabla 1.
Estudios Previos

UNIVERSIDAD	AUTOR	TEMA	APOORTE
UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL	María Augusta Liviapoma Vicente	Aula virtual para el fortalecimiento del aprendizaje en Lengua y Literatura de octavo año de Educación Básica	Aula virtual de aprendizaje en MOODLE con herramientas para Lengua y Literatura.
UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL	Lara Llumigusin Esthela Vanessa	Herramientas de simulación para estudiantes de la asignatura de Química	Fundamentos teóricos del constructivismo y conectivismo para el aprendizaje en la era digital
UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO	Vargas Campos, Kanebo	Uso del aula virtual y el aprendizaje por competencias en estudiantes.	Relación entre el uso del aula virtual y el aprendizaje en estudiantes de secundaria.
UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL	Erika Vanesa Sigcho Lita	Aula virtual para el aprendizaje.	Metodológicas educativas interactivas
UNIVERSIDAD NACIONAL "HERMILIO VALDIZÁN" ESCUELA DE POSGRADO	Rodríguez Arteaga Maruja agripina	Aplicación de ERCA como estrategia metodológica para mejorar el nivel de aprendizaje.	Aplicación de la metodológica ERCA para mejorar el nivel de aprendizaje.

Fuente: Elaboración propia

Para contextualizar la investigación se ha revisado varios artículos, trabajos de titulación previa, la misma que presentan similitudes con la presente investigación, que permiten al lector concebir el proceso de enseñanza- aprendizaje mediante el aula virtual para la asignatura en mención.

1.2. Problema a resolver

Aula virtual del proceso de enseñanza–aprendizaje, como principal protagonista el estudiante y el docente el mediador de este proceso.

Actualmente y debido a la pandemia los maestros han tenido la necesidad de utilizar las TIC como herramientas de enseñanza-aprendizaje debido a la infinidad de recursos tecnológicos se ha generado temor por parte de algunos docentes, además los estudiante de primero de Bachillerato tienen un bajo rendimiento en la asignatura de acuerdo a las juntas de curso realizadas en el periodo 2020-2021 debido a que la asignatura es nueva en su malla académica como consecuencia los estudiantes pierden el interés y tienen un bajo rendimiento académico.

Con estos antecedentes y debido a la necesidad de motivar y reforzar los conocimientos del estudiante se plantea el entorno virtual Moodle como el medio para alcanzar el proceso de aprendizaje de tal modo que las clases sean dinámica y motivadora utilizando herramientas de web 3.0 interactivas seleccionadas de acuerdo a la planificación estratégica del docente y despertando el interés en el estudiantes de Bachillerato correspondientes al primer año.

1.2.1. Enfoque de Investigación

Johnson y Onwuegbuzie (2004). Menciona que el estudio donde se articulan diferentes técnicas de investigación, métodos, conceptos, enfoques o lenguaje cualitativo o cuantitativo en un solo estudio.

La presente investigación tiene un enfoque mixto, es decir permite describir la aplicación de datos numéricos cuantitativos y no numéricos cualitativos para lo cual se recopilarán los datos mediante la aplicación de la encuesta dirigida a los estudiantes y director de área lo que permitirá obtener información de este proceso.

1.3.2 Tipo de investigación

En el presente estudio se utilizará los siguientes tipos de investigación:

1.3.3 Descriptiva: permite describir los datos y características de la plataforma virtual con herramientas web 3.0 para la asignatura enfocado en el tema de educación financiera.

Explicativa: permite determinar la incidencia del Aula virtual con herramientas web 3.0 para este proceso con el fin de identificar las causas del problema de la investigación.

Unidad de Estudio

Es la Unidad Educativa “19 de Septiembre” perteneciente al Distrito 05D06 Salcedo de Sostenimiento fiscal, ubicada en la provincia de Cotopaxi cantón Salcedo parroquia San Miguel.

Población

La población serán estudiantes de la U E. “19 de septiembre” de bachillerato correspondientes al primer año y director de área del área técnica.

Tabla 2.

Población de la Investigación

PARTICIPANTES	TOTAL
ESTUDIANTES	210
DIRECTOR DE ÁREA	1
TOTAL	217

Fuente: Elaboración propia

Muestra

(Rojas, 2017). Muestra intencionada debido a que este tipo de muestreo permite la selección de casos con características de una población que son más apropiadas para la investigación, la Muestra fue elegido con el propósito de que los individuos son elegidos para ser una parte de la exposición, la cual tiene un determinado objetivo en mente.

45 estudiantes de primero serán la muestra de pues existe comunicación y permite obtener los resultados facilitando la recolección de datos para desarrollar la investigación.

También, como informante clave se seleccionó

- Director de Área de la Unidad Educativa “19 de Septiembre” quien revisa las actividades pedagógicas de los docentes del área.

Técnicas

En la presente investigación se utilizó como técnica la encuesta en línea mediante el aplicativo Google forms y la entrevista mediante un cuestionario.

Tabla 3.
Datos e instrumentos

MÉTODO	INSTRUMENTO	HERRAMIENTA	OBJETIVO	INDICADORES A VALORAR
Cuantitativo	Encuesta a estudiantes de Primero de Bachillerato	Google Forms	Diagnosticar el nivel de interés en la asignatura y la utilización de recursos TIC.	Diagnosticar el nivel de interés en la asignatura. Diagnosticar la conectividad del estudiante
Cualitativo	Entrevista aplicada al director de área técnica de la asignatura de emprendimiento y gestión	Cuestionario	Diagnosticar la aplicación y uso de herramientas tecnológicas para el proceso formativo del estudiante.	Innovación de las clases virtuales con la aplicación de herramientas TIC.

Fuente: Elaboración propia

Resultado de la encuesta aplicada a los estudiantes de 1ero de Bachillerato

La encuesta fue aplicada a la muestra seleccionada un total de 45 estudiantes mediante la herramienta Google forms ver (Anexo1), obteniendo los resultados que se detallan a continuación.

Pregunta 1.- ¿Dispone de internet en su hogar?

¿Dispone de servicio de internet?
45 respuestas

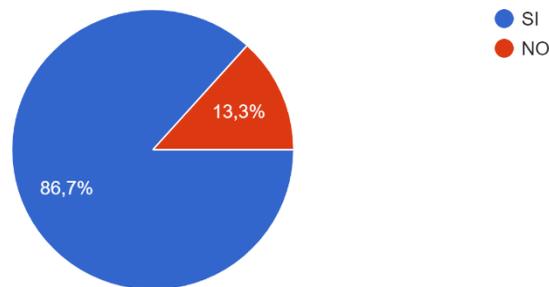


Figura 1. Conectividad de los estudiantes
Elaboración: Propia

La crisis sanitaria COVID-19 ha obligado a optar por la virtualidad a todas las instituciones educativas del Ecuador por lo cual es importante que los estudiantes cuenten con conectividad

para poder acceder a la educación evidenciándose que en su gran mayoría los estudiantes tienen acceso a internet permitiendo aplicar la propuesta planteada.

Pregunta 2.- ¿Cuál es el nivel de interacción en la asignatura de emprendimiento y gestión?

¿Cuál es el nivel de interés en la asignatura de emprendimiento y gestión?
45 respuestas

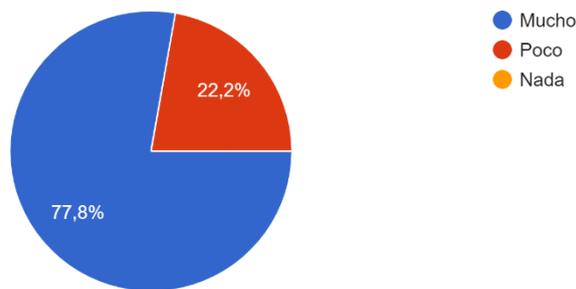


Figura 2. Nivel de interés del estudiante a la asignatura

Elaboración: Propia

El 77,8% de los estudiantes mencionan que tienen mucho interés en aprender la asignatura, mientras que el 22.2% muestran poco interés; La asignatura de emprendimiento y gestión es nueva para los estudiantes de primero de bachillerato la misma que tienen una gran importancia en el proceso de enseñanza- aprendizaje pues permite motivar el espíritu emprendedor del estudiante y a la vez mejorar la matriz productiva del Ecuador es por ello que se debe aumentar el interés en la asignatura de acuerdo a los datos presentados anteriormente.

Pregunta 3 ¿Conoce que es un entorno de aprendizaje virtual?

¿Conoce que es un entorno virtual de aprendizaje?
45 respuestas

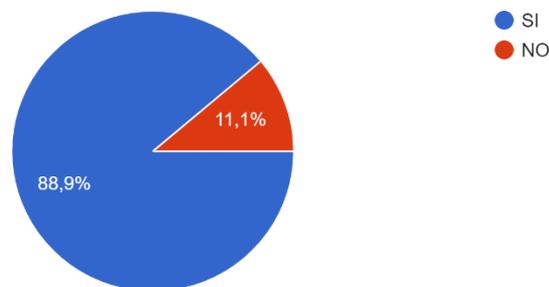


Figura 3. Entorno de aprendizaje virtual

Debido a la virtualidad el 88.9% conoce o ha trabajado en un entorno virtual de aprendizaje pero existe un porcentaje bajo que no conoce el entorno virtual y debido al desconocimiento los estudiantes pierden el interés en la asignatura pues el entorno virtual se ha convertido en el medio par alcanzar el proceso de enseñanza-aprendizaje en épocas de pandemia.

Pregunta 4.- ¿Selecciones qué herramientas tecnológicas de presentación conoce usted?

¿Seleccione qué herramientas tecnológicas de presentación conoce usted?.

45 respuestas

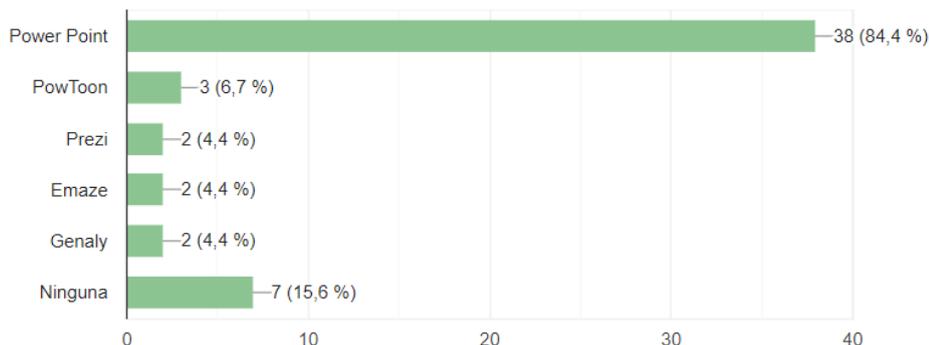


Figura 4. Herramientas TIC de presentación

Las herramientas y recurso que existen en la actualidad facilitan la realización de un trabajo y permiten motivar al estudiante en este proceso de enseñanza-aprendizaje por parte del docente esto permite que el estudiantado de primero de bachillerato de la unidad educativa se interesen en la asignatura pues el 84,4 % responde que conoce herramientas de presentación tradicionales.

Pregunta 5.- ¿Seleccione que herramienta TIC de gamificación (traslada la mecánica de los juegos técnica de aprendizaje) conoce usted?

¿Seleccione que herramienta TIC de gamificación (técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos) conoce usted?

44 respuestas

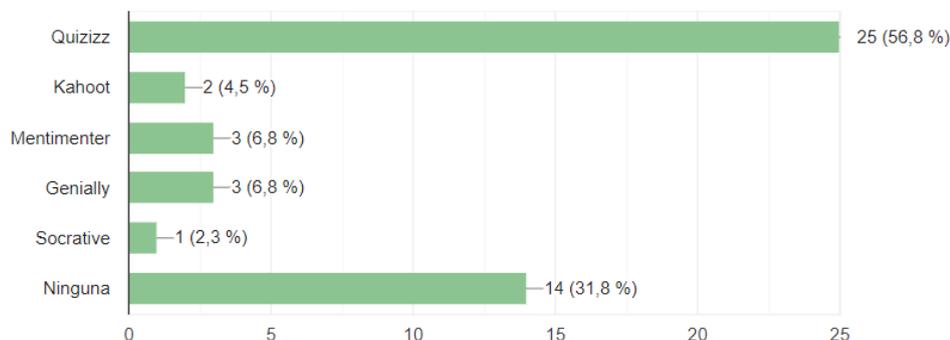


Figura 5. Herramientas de Gamificación

El 56.8% de los estudiantes conocen la herramienta de gamificación Quizizz, misma que permite potenciar el proceso de gamificación para la evaluación en el estudiantado mientras que el 31,8% no conoce ninguna de ellas evidenciándose la poca aplicación de recursos TIC por parte de los docentes.

Pregunta 6.- ¿Con qué herramienta le gustaría trabajar las clases de emprendimiento y gestión?

¿Con que herramienta le gustaría trabajar en las clases de emprendimiento y gestión?
45 respuestas

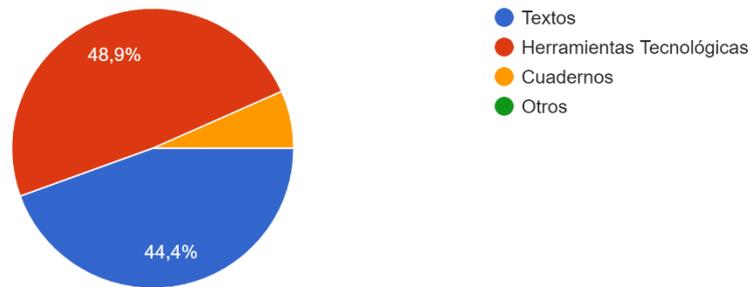


Figura 6. Herramientas a trabajar en clases

El 48,9% de los estudiantes mencionan que les gustaría trabajar con herramientas tecnológicas en sus clases, mientras que el 44,4 menciona que desearían trabajar con cuadernos esto nos brinda una idea clara que para involucrar al estudiantado y propiciar a que sea el protagonista de su aprendizaje que deben aplicar la innovación con el fin de que el estudiante realice investigaciones y no solo revise lo que dice un solo libro

Pregunta 7.- ¿Es importante la aplicación de un espacio educativo en la web para el proceso enseñanza aprendizaje?

¿Es importante la aplicación de un espacio educativo en la web para el proceso enseñanza aprendizaje?
45 respuestas

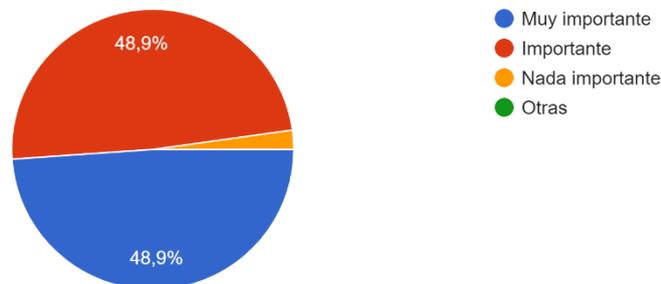


Figura 7. Aplicación de un aula virtual.

El 97.8% de los estudiantes mencionan que es muy importante la aplicación de un espacio educativo en la web para el proceso enseñanza aprendizaje evidenciándose que mayoría prefiere la aplicación del aula virtual en este proceso de enseñanza aprendizaje.

Pregunta 8.- ¿Su nivel de interés a la asignatura de emprendimiento y gestión aumentaría si el docente utiliza herramientas tecnológicas?

¿Su nivel de interés a la asignatura de emprendimiento y gestión aumentaría si el docente utiliza herramientas tecnológicas interactivas y dinámicas?
45 respuestas

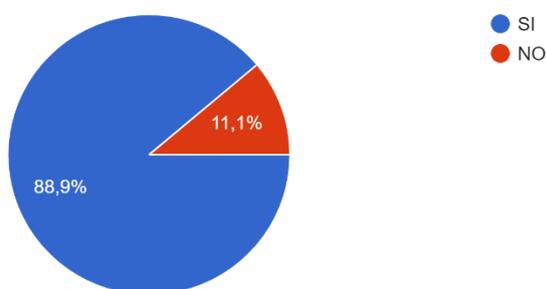


Figura 8. Nivel de interacción en la asignatura con la aplicación del aula virtual

El 88.9% de los estudiantes mencionan que el nivel de interés por la asignatura aumentaría si el docente utiliza herramientas tecnológicas, mientras que el 11.1% consideran lo contrario evidenciándose que la aplicación de recurso y herramientas TIC aumentaría el nivel de interés en la asignatura y permitirá alcanzar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Entrevista

La entrevista realizada al director de Área Técnica por conocer la parte pedagógica y revisar las planificaciones, se presenta los siguientes resultados.

Tabla 4.
Director de Área - Técnica entrevista

Pregunta	Respuesta
¿El confinamiento ha afectado el proceso enseñanza aprendizaje?	Sí, porque las circunstancias se presentaron de forma abrupta, alterando lo concebido como normal ya que tanto el estudiante como familia y docentes no estaban preparados para la educación virtual.
¿Considera que las TIC fortalecerán el proceso enseñanza aprendizaje?	Sí, si se adquiriera conocimiento de las virtudes de las plataformas estas facilitarían

	el trabajo docente y motivaría a los jóvenes en su proceso de aprendizaje.
¿Considera que es importante que Los docentes apliquen en sus clases virtuales herramientas novedosas TIC?	Sí, por cuanto la sociedad exige que los docentes avancen a la par con el desarrollo tecnológico.
¿Cómo motivaría al estudiante para ingresar a las clases dictadas por el docente?	Promoviendo a ser ellos los verdaderos artífices o constructores de su conocimiento y que el mismo responda al esfuerzo cooperativo y a sus intereses.

Fuente: Elaboración propia.

1.3. Vinculación con la sociedad

La propuesta planteada se vincula con la sociedad mediante la implementación del aula virtual la misma que es el medio para alcanzar las destrezas necesarias por parte del estudiante donde los padres de familia y docentes se beneficiaran de la misma de forma activa y dinámica evitando la deserción académica por parte del estudiantado.

1.4. Indicadores de resultados

Se detalla los indicadores de resultado que permitirán evaluar el aula virtual que se propone

- El aula virtual genera un entorno interactivo y dinámico mediante los recursos aplicados
- El aula virtual tiene herramientas colaborativas que permiten generar el conocimiento del estudiante
- El aula virtual es segura cuenta con una interacción sencilla para el estudiante
- La articulación herramientas tecnológicas en herramientas web 3.0
- La comunicación sincrónica y asincrónica
- Diversidad de recursos tecnológicos en el aula virtual
- El aula virtual está basada en la teoría del constructivismo-conectivismo.

CAPÍTULO II: PROPUESTA

2.1. Fundamentos teóricos aplicados

La investigación se orienta en una un modelo mediado por TIC a través de la articulación del componente teórico, metodológico y práctico.

Componente teórico: Está basado en el constructivismo en la teoría del andamiaje donde el intermediario del proceso enseñanza – aprendizaje es el docente y el estudiante es el protagonista de adquirir destrezas, en la teoría de la Estructura cognitiva donde lo más importante en el proceso enseñanza aprendizaje y finamente está articulado con la zona del desarrollo próximo pues el conocimiento parte de un contexto histórico el cual va a estar en constante desarrollo, adicionalmente el conectivismo por Siemens, que enfoca el aprendizaje colaborativo aplicado a las TIC.

Componente Metodológico: La metodología ERCA; La misma que es el complemento de este proceso que promueve mejores resultados académicos en los estudiantes, además es utilizada por la unidad educativa “19 de septiembre” en el que el estudiante inicia su aprendizaje basado en cuatro fases como lo es la experiencia que tienen el estudiante, realiza una reflexión continua con la conceptualización y finaliza con la aplicación.

Componente Estratégico: Estrategias educativas tecnológicas que permiten despertar el interés del estudiante de la nueva asignatura con recursos interactivos, sociales, sincrónicos y asincrónicos.

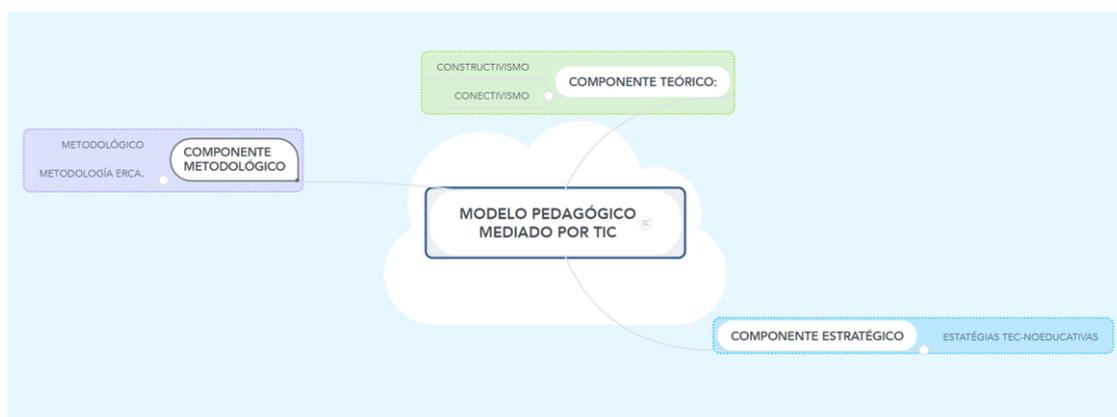


Figura 9. Modelo Pedagógico mediado por TIC articulación
Elaborado por Rodrigo García

2.2. Descripción de la propuesta

La propuesta presente adopto la estructura tecno educativa aplicando la metodología ERCA la cual tiene como finalidad coadyuvar este proceso al estudiante con la aplicación del aula virtual en la plataforma MOODLE contando con herramientas web 3.0, las cuales permiten motivar al estudiante en esta nueva asignatura con el fin de generar un espíritu emprendedor en el estudiante.

Para el uso de la plataforma se evaluaron distintas opciones, como su funcionalidad, características detalla en la tabla siguiente

Tabla 5.
Características de plataformas gestoras de aprendizaje

PLATAFORMA	MOODLE	CLASSROOM	GOOGLE MEET
Interfaz dinámica	✓	✓	
Monitoreo de progreso	✓	x	✓
Herramientas colaborativas	✓	x	✓
Generación de equipos de trabajo	✓	✓	✓
Monitoreo de progreso	✓	✓	x
Editor de Textos simples y útiles	✓	x	x
Subir varios ficheros	✓	✓	✓
Glosario	✓		✓
Etiquetas	✓		
Asignación de tareas	✓	✓	
Reporte de calificaciones	✓	✓	x
Creación de cursos y fácil respaldo	✓	x	x

Elaborado por Rodrigo García

a. Estructura general.

El aula virtual para su implementación en la plataforma Moodle se ha determinado una estructura que consta de un bloque inicio, bloque académico con la metodología ERCA y un bloque cierre.



Figura 10. Estructura de la propuesta
Elaborado por Rodrigo García

b. Explicación del aporte

El aula virtual para los estudiantes de la asignatura en estudio, de bachillerato correspondiente al primer año se estructura con 1 bloque de inicio, 3 bloques académicos con la metodología ERCA donde cada una tiene actividades, recursos interactivos y dinámicos seleccionados de acuerdo a la planificación y estrategias del docente, además cuenta con un bloque de cierre.

Para ingresar en el aula virtual se utilizó el dominio <http://www.proyectouisrael.com/hgarcia/> en donde el estudiante al ingresar observa la portada encontrando información de la unidad educativa y el nombre de la asignatura.



Figura 11. Portada del aula virtual
Elaborado por Rodrigo García

Bloque Inicio

Tienen como finalidad dar a conocer al estudiante datos generales con secciones de información, comunicación e interacción.

Información: Cuenta con una página web en donde encuentra información del docente, silabo de la asignatura y ebooks con recursos tecnológicos como powtoon, código QR, entre otros.

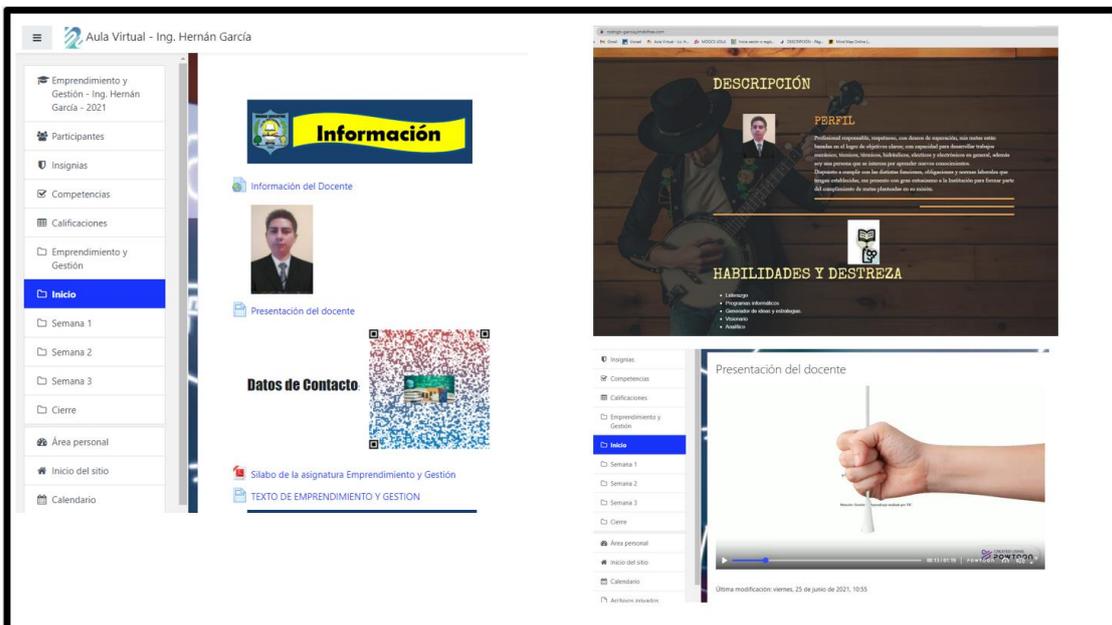


Figura 12. Bloque Inicio Información
Elaborado por Rodrigo García

Comunicación: En esta sección se encuentra el enlace único para las clases sincrónicas con el estudiante en el aplicativo Teams que deberán ingresar en la fecha y hora establecida, además se encuentra un código QR con los datos de contacto del docente.

Interacción: Esta sección cuenta con 2 foros uno para estudiantes que permite la interacción entre el estudiantado generando un ambiente de interacción y el foro de comunicados dirigido a los padres de familia que permite tener una comunicación oportuna con los representantes para solventar las inquietudes presentadas en este proceso.

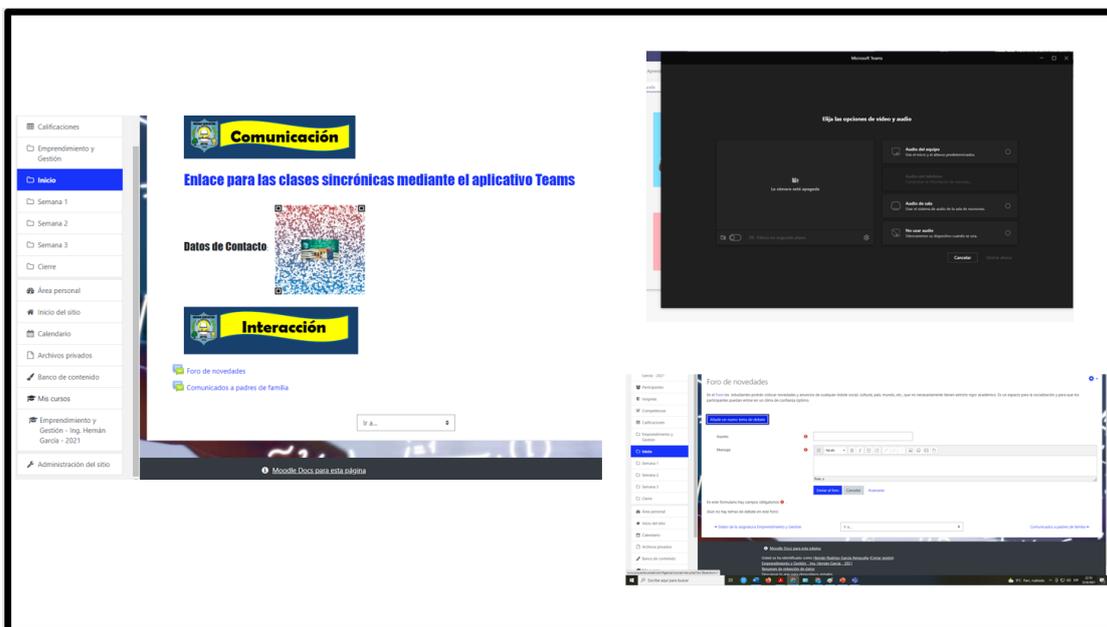


Figura 13. Bloque Inicio Comunicación e Interacción
Elaborado por Rodrigo García

Bloque Académico.

Este compuesto por tres temas de los bloques curriculares de acuerdo al currículo nacional vigente de asignatura para el primer año de bachillerato, además cuenta con los objetivos que se tiene para la asignatura en mención.



Figura 14. Bloques académicos
 Elaborado por Rodrigo García

Experiencia: Se indagan los conocimientos previos relacionados al tema de estudio es decir es el inicio en la construcción de nuevos conocimientos en los estudiantes.

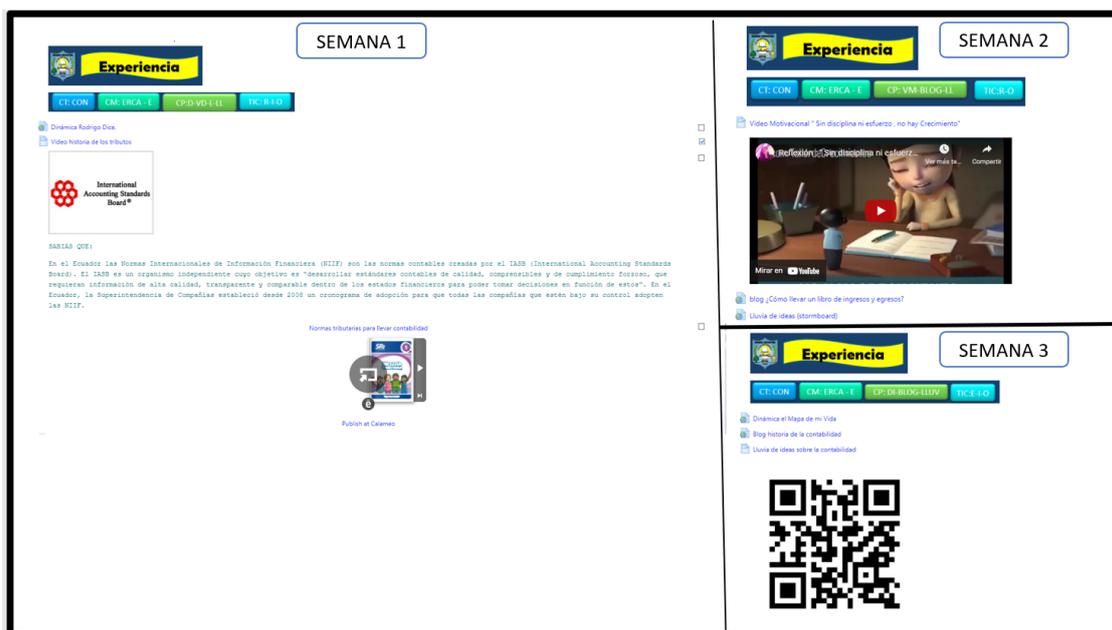


Figura 15. Experiencia de los tres bloques académicos
 Elaborado por Rodrigo García

En la experiencia se observa por semana las actividades y recursos los cuales permiten indagar los conocimientos previos del estudiante con recursos tecno-educativos como wordwall , h5p, storboard, mentimente entre otros

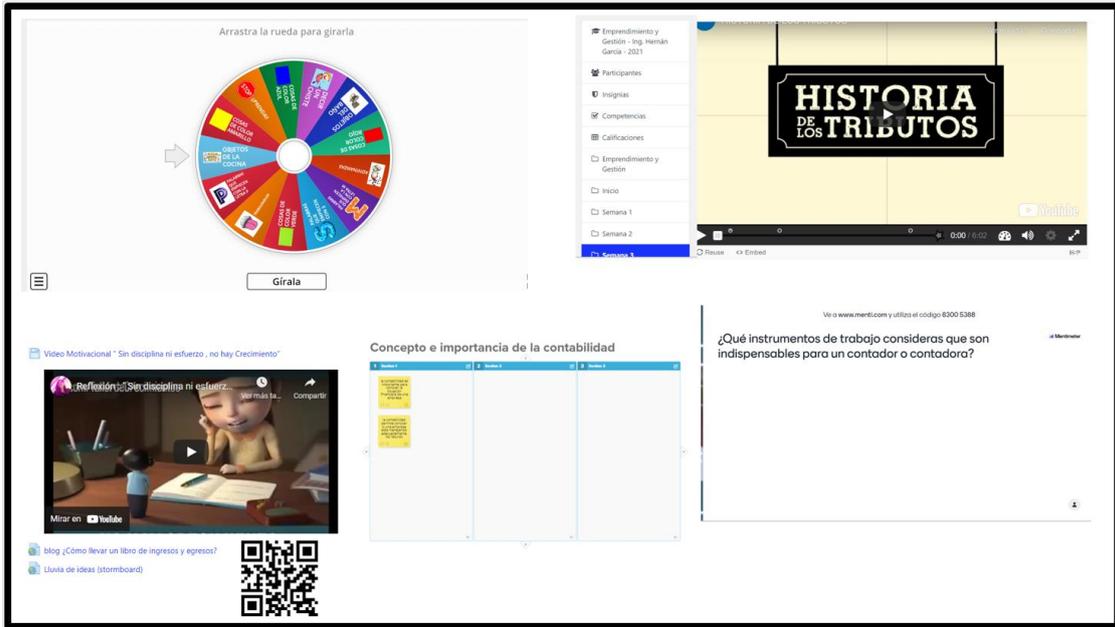


Figura 16. Actividades de la Experiencia
Elaborado por Rodrigo García

Reflexión: En esta sección se observan actividades en que el estudiante reflexiona y analiza el tema tratado en base a las diferentes técnicas como la lluvia de ideas y foros que permiten potencializar este proceso.

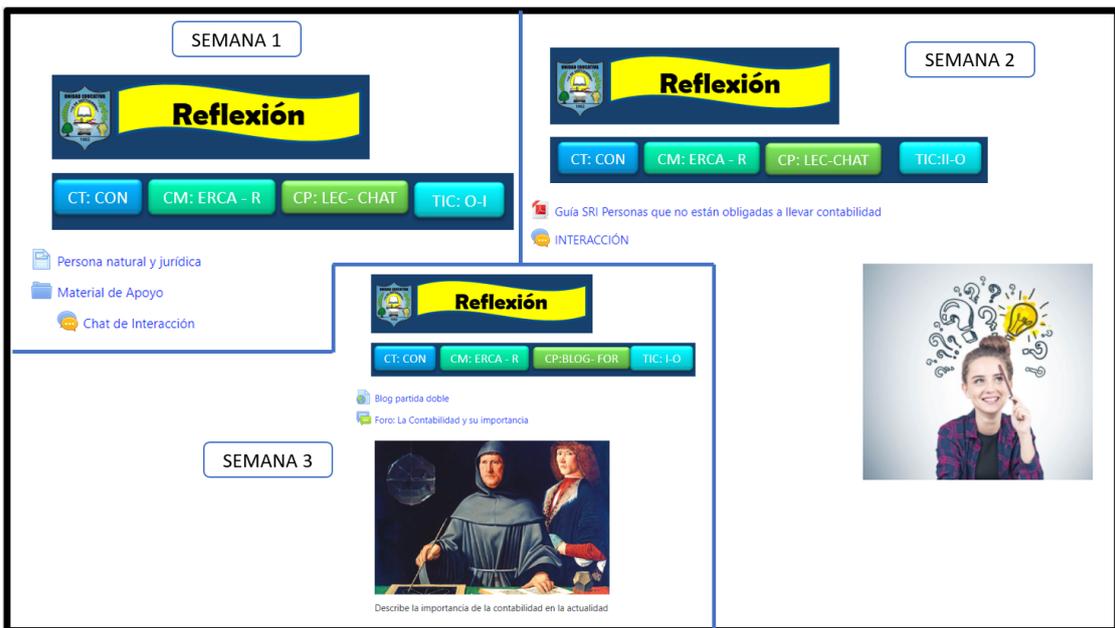


Figura 17. Reflexión
Elaborado por Rodrigo García

Conceptualización: En esta sección el estudiante construye el nuevo conocimiento con actividades que permiten explorar, cuestionar, criticar y extraer las ideas principales de los

temas a tratarse mediante conceptualizaciones, organizadores gráficos, videos mediante el apoyo del docente por clases sincrónicas en el aplicativo Teams.

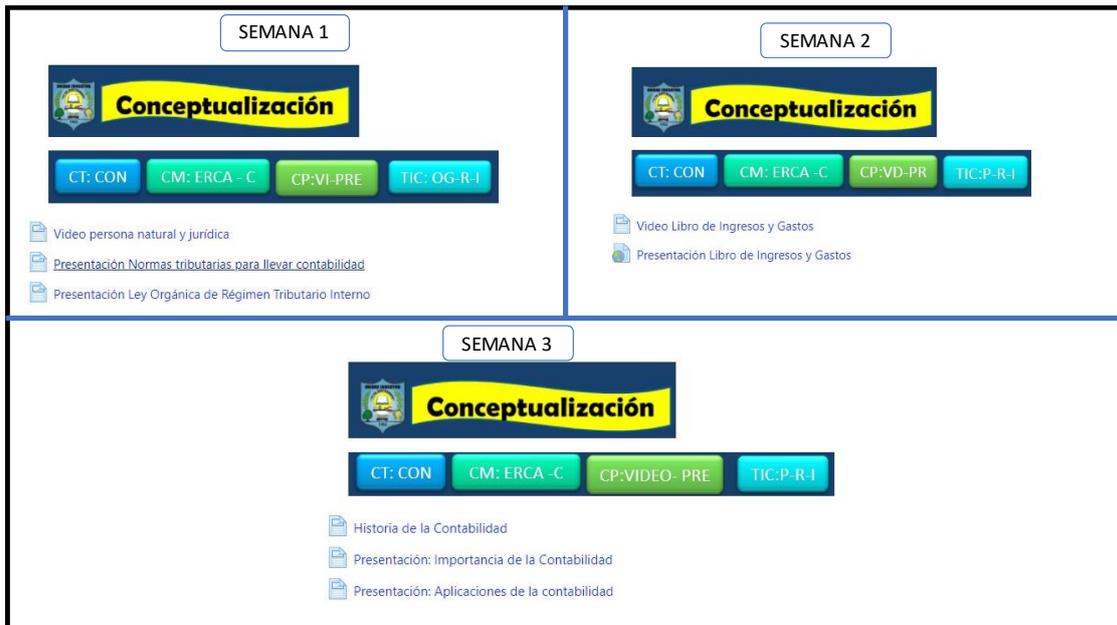


Figura 18. Conceptualización
Elaborado por Rodrigo García

Aplicación: En esta sección se plantean actividades en que el estudiante trabaja de una manera colaborativa por medio de evaluaciones, foros, ensayos y test de conocimientos para verificar el aprendizaje adquirido mediante herramientas tecnológicas como Kahoot, Quizz, Mentimeter, Puzzle.



Figura 19. Aplicación
Elaborado por Rodrigo García

Bloque Cierre: En este Bloque se encuentra una actividad de motivación la cual incentiva el espíritu emprendedor del estudiante y una encuesta la cual permitirá tener las sugerencias para la mejora continua del aula virtual finalmente se encuentra el diseño instruccional el cual se encuentra subido en el repositorio calameo

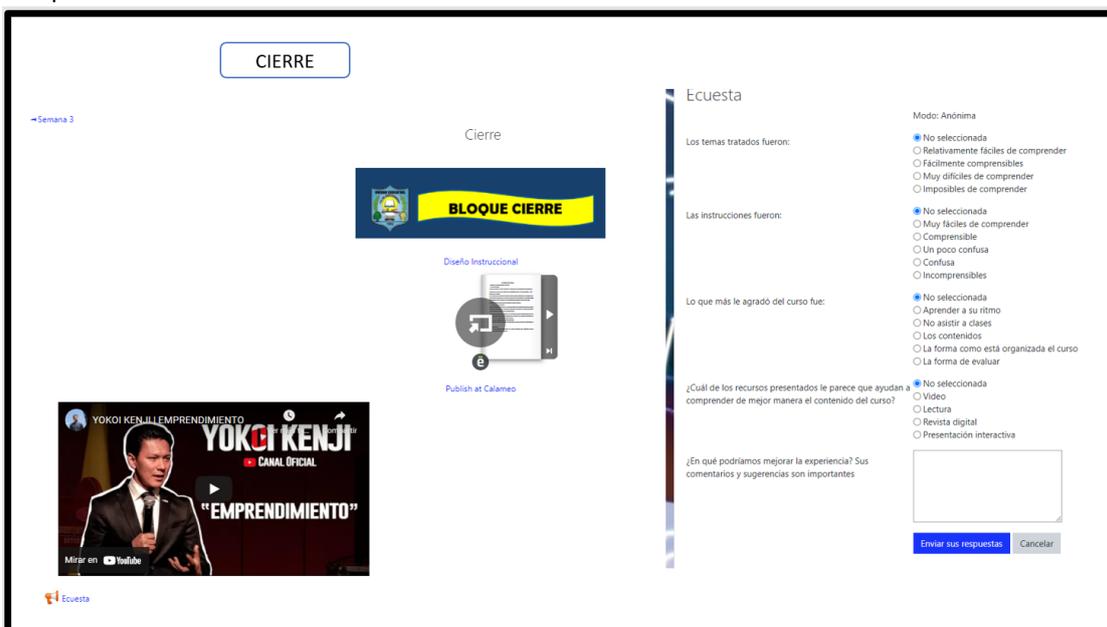


Figura 20. Bloque cierre
Elaborado por Rodrigo García

c. Estrategias y/o técnicas

Las estrategias de aprendizaje son procedimientos y recursos que el docente aplica en el proceso educativo, para desarrollar el aula virtual por lo que se aplicaron las siguientes:

Lluvia de ideas. - Permite consolidar los conocimientos en común de cada miembro del grupo que posea donde todas las ideas son importantes acerca de un tema determinado para llegar a la construcción del conocimiento a través del docente

Rueda de ideas. - los estudiantes se dividen en pequeños subgrupos, para seleccionar las 5 ideas y realizar sus aportes del tema en específico.

Foro. - Es una discusión abierta que permite al estudiante expresar su punto de opinión de un tema en específico, discrepar puntos de vista a partir de una documentación previa o experiencia

Juego de roles. - Se analiza reacciones y actitudes por la representación de “papeles” por parte de los estudiantes.

Preguntas al grupo. - Son preguntas realizadas a los estudiantes de un tema en lo que permite iniciar un diálogo permitiendo al docente observar y reforzar el tema.

Tutoría pública. - Proporciona un espacio de videoconferencia para aclarar las dudas presentadas por el estudiante y contestarlas.

Tablón de anuncios. - Es un espacio para el estudiante donde intercambian dudas, problemas y opiniones permitiendo buscar y conseguir ayuda de un tema en específico.

Exposiciones. - So trabajos asignados por el docente para su presentación por parte del estudiante permitiendo sintetizar la información y analizarla mediante la creatividad y la reflexión.

Recuperación de información. - Es el medio para que el estudiante construya el conocimiento mediante la investigación de la información que tiene acceso el estudiante

A continuación, se presenta la siguiente figura, de herramientas TIC

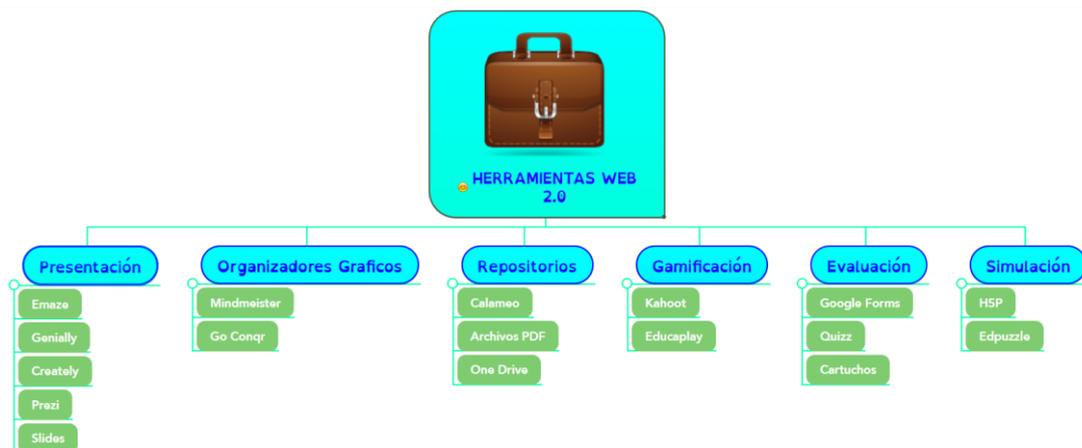


Figura 21. Herramientas WEB 2.0
Elaborado por Rodrigo García

2.3. Matriz de articulación

A continuación se detalla la matriz de articulación basados en sustentos metodológicos teóricos, estratégicos-técnicos y tecnológicos.

Tabla 6.
Matriz de articulación -Normas tributarias para llevar contabilidad

SUBTEMA	TEORÍA DE APRENDIZAJE	METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA ERCA	ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS	CLASIFICACIÓN TIC		
					R. Recurso AA: Actividad. Asincrónica. AS: Actividad. Sincrónica.	P O G R E S I O	
Normas tributarias para llevar contabilidad	Constructivismo - Conectivismo (CON)	Experiencia (E) <i>Fase de contextualización</i>	Visualización de videos	Reconocer los conceptos básicos financieros de un emprendimiento, tales como ingresos, costos, gastos e inversión, punto de equilibrio y sus proyecciones futuras como elemento fundamental para las proyecciones.	R. Youtube – Vimeo	1	
			Leer reportajes		R. Calameo	1	
			Lluvia de ideas		AA. Mentimeter	1	
		Reflexión (R) <i>Estructuración del conocimiento</i>	Resumen		Reflexiona la experiencia adquirida mediante los siguientes recurso y actividades	R. Ebook	1
			Cooperación		explicando lo aprendido ordena la información	AA. Chat en línea	1
		Conceptualización (C)	Infografías - Ilustraciones			R. Youtube	1
AA. Prezi	1						

	<i>Estructuración del conocimiento</i>	Exposición		AS. Videoconferencia (Teams)	1
				R. Slides	1
	Aplicación (A) <i>Desarrollo de la destreza</i>	Resolución de casos	Soluciona casos, juega aplicando lo aprendido mediante una evaluación	R. Glosario de términos	1
				AA. Teams forms	1
		Ensayo		AA. Foro	1

Fuente: Elaboración propia

Tabla 7.

Matriz de articulación -El libro de ingresos y egresos

SUBTEMA	TEORÍA DE APRENDIZAJE	METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA ERCA	ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS	CLASIFICACIÓN TIC								
					R. Recurso	P	OG	R	E	S	I	O	
					AA: Actividad Asincrónica AS: Actividad Sincrónica								
El libro de ingresos y egresos	Constructivismo - Conectivismo	Experiencia (E) <i>Fase de contextualización</i>	Visualización de videos Leer reportajes	Conocimiento adquirido en un contexto real a través	R. Youtube			1					
					R. URL - Blog								1

	Lluvia de ideas	de casos prácticos	R. stombord	1
Reflexión (R)	Resumen	Reflexiona las experiencias adquiridas a través de preguntas	R. Ebook	1
<i>Estructuración del conocimiento</i>	Debate		AS. Chat en línea	1
Conceptualización (C)	Infografías - Ilustraciones	Sistematiza la información explicando lo aprendido	R. Youtube (Creately)	1
<i>Estructuración del conocimiento</i>	Exposición		AS. Videoconferencia (Teams)	1
			R. Prezi	1
Aplicación (A)	Resolución de casos	Soluciona casos, juega aplicando lo aprendido y rinde una evaluación	R. Glosario de términos	1
<i>Desarrollo de la destreza</i>			AA. Evaluación-Moodle	1
	Ensayo		AS. Puzzel	1

Fuente: Elaboración propia

Tabla 8.

Matriz de articulación -Concepto e importancia de la contabilidad

SUBTEMA	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
Concepto e importancia de la contabilidad	Constructivismo - Conectivismo	Experiencia (E) <i>Fase de contextualización</i>	Visualización de videos	Conocimiento adquirido en un contexto real a través de casos prácticos	R. Youtube				1			
			Leer reportajes		R. URL - Blog						1	
			Lluvia de ideas		R. Lucidchart					1		
		Reflexión (R) <i>Estructuración del conocimiento</i>	Resumen	Reflexiona las experiencias adquiridas a través de preguntas	R. Ebook							1
			Debate		AS. Chat					1		
		Conceptualización (C) <i>Estructuración del conocimiento</i>	Infografías - Ilustraciones	Ordena la información explicando lo aprendido	R. Youtube (Creately)			1				
					AA. Prezi	1						
			Exposición		AS. Videoconferencia (Teams)						1	
					R. emaze	1						

		Aplicación (A) <i>Desarrollo de la destreza</i>	Resolución de casos	Soluciona casos, juega aplicando lo aprendido y rinde una evaluación	AA. Quizziz - Kahoot				1				
			Ensayo		AA. Glosario							1	
					AA. GoConqr							1	

Fuente: Elaboración propia

Valoración del Criterio de especialistas

Para la validación de la presente propuesta se tomó en cuenta el aporte de tres especialistas del área de asesoramiento educativo y pedagógico y con una amplia experiencia laboral dentro de los cuales se encuentra el asesor educativo de la zona 3 designado al distrito 05D06 Salcedo, rector y docente de la institución, para lo cual se analizaron las variables y se obtuvieron los siguientes resultados:



El 100% de los validadores están de acuerdo con los fundamentos pedagógicos, fundamentos tecnológicos, pertinencia y aplicabilidad expuestos en la propuesta y el 75% consideran que es novedosa, para lo cual emiten su sugerencia y se aplica en el proyecto es así que con los resultados obtenidos se puede determinar que es factible su aplicación de la presente propuesta en beneficio de los estudiantes y del docente.

CONCLUSIONES

Mediante la investigación científica basada en las diferentes fuentes bibliográficas sobre del proceso enseñanza - aprendizaje se logró determinar los aspectos más importantes que engloba el tema investigado al obtener un sustento bibliográfico y un soporte para su aplicación la cual permite incentivar a los estudiantes de la unidad educativa 19 de septiembre a utilizar las herramientas tecnológicas para alcanzar el conocimiento en la asignatura de emprendimiento y gestión.

Para diagnosticar la situación actual de los estudiantes de bachillerato correspondientes al primer año en la asignatura de emprendimiento y gestión se aplicaron las técnicas de investigación como son la encuesta a los estudiantes y la entrevista a los docentes, para lo cual se determinó el poco interés de los estudiantes y la mínima aplicación e herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza es por ello que se determinó la factibilidad de implementar la herramienta virtual propuesta ya que es fundamental para alcanzar el conocimiento en el proceso enseñanza – aprendizaje.

Para el aula virtual en la plataforma MOODLE se aplicaron estrategias tecno educativas diseñadas con herramientas tecnológicas de presentación, organizadores gráficos de simulación y gamificación con el fin de incrementar el interés a la nueva asignatura permitiendo despertar el espíritu emprendedor del estudiante.

La valoración de los especialistas para determinar la aplicabilidad de la presente propuesta se basó en la experiencia del ámbito educativo por parte del asesor zonal pues posee amplios conocimientos del manejo de la educación en las diferentes instituciones de la zona 3, además se consideró el aporte del rector y docente es por ello que se obtuvo la aceptación de la propuesta al ser el medio para construir el conocimiento del proceso enseñanza aprendizaje.

RECOMENDACIONES

Es importante que al implementar nuevas herramienta o procesos de enseñanza-aprendizaje se tenga como guía los fundamentos teóricos ya que mediante su análisis permite desarrollar nuevas habilidades y conocimientos para impartir a los estudiantes alcanzando un conocimiento significativo en su formación académica.

Realizar evaluaciones diagnosticas periódicas a los estudiantes con la finalidad de determinar si las herramientas tecnológicas están desarrollando sus competencias y conocimientos del estudiante.

Proporcionar planes de capacitación a los docentes, directivos y estudiantes en el uso de las herramientas tecnológicas pues existen actualizaciones y nuevas herramientas que son el medio para alcanzar el proceso enseñanza-aprendizaje.

Es importante que para la validación de las propuestas se considere la conectividad de los estudiantes de acuerdo a la realidad en cada institución educativa, pues existen estudiantes que no tienen acceso a este medio ya sea por la falta de recursos económicos o por las condiciones geográficas de su ubicación que les permita alcanzar los conocimientos necesarios para su formación académica.

BIBLIOGRAFÍA

- Aguilar Franklin. (2019). Guía metodológica para desarrollar el pensamiento lógico matemático. (*Tesis Mestría*). Universidad Tecnológica Israel, Quito. Obtenido de file:///C:/Users/Asus/Downloads/UISRAEL-EC-MASTER-EDUC-378.242-2019-020.pdf#page=72&zoom=100,109,154
- Apugllón, M. G. (2020). *Sistema de refuerzo académico en Estudios Sociales para estudiantes de décimo año a.* Obtenido de UISRAEL: <http://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/2381/1/UISRAEL-EC-MASTER-EDUC-378.242-2020-013.pdf>
- Bonifaz, J. R., & Nuñez, D. T. (2016). *I Congreso online sobre La Educación en el Siglo XXI*. Obtenido de <https://www.eumed.net/libros-gratis/actas/2016/educacion/rbtn.pdf>
- Instructivo Metodológico. (2016). Subsecretaría de Educación Especializada e Inclusiva. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/06/MODULO3.pdf>
- Liviapoma María. (2021). Aula virtual para el fortalecimiento del aprendizaje en Lengua y Literatura de octavo año de. (*Tesis Maestría*). Universidad Tecnológica Israel. Obtenido de <http://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/2733/1/UISRAEL-EC-MASTER-EDUC-378.242-2021-018.pdf>
- Quinteros, K. D. (2019). El andamiaje. *El andamiaje docente como estrategia en el desarrollo de la comprensión lectora del Inglés en los estudiantes de novenos años de básica de la Unidad Educativa Gran Colombia durante el año lectivo 2018-2019*. Universidad Central de Ecuador. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/18219>
- Rodríguez Maruja. (2017). APLICACIÓN DE ERCA, UNIVERSIDAD NACIONAL. (*Tesis, Maestría*). "HERMILIO VALDIZÁN", huáncayo, PERU. Obtenido de <http://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/UNHEVAL/2767/PPE%2000178%20R75.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Rodríguez, F., & Santiago, R. (2015). *Gamificación*. España: OCEANO S.L.U. Obtenido de <http://www.digital-text.com/FTP/LibrosMetodologia/gamificacion.pdf>
- Siemens, G. (12 de diciembre de 2004). *Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era*. Obtenido de file:///C:/Users/Asus/Downloads/conectivismo_Siemens.pdf
- Sigcho Lita Erika. (2021). Aula virtual para el aprendizaje de Emprendimiento y Gestión para estudiantes de primero de bachillerato técnico. (*Tesis Maestría*). Universidad Tecnológica Israel. Obtenido de <http://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/2743>
- Vanesa, L. L. (2021). *Aula Virtual Moodle como herramienta de simulación*. Universidad Tecnológica Israel, Quito. Obtenido de <http://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/2731>

ANEXOS

ANEXO 1

FORMATO DE ENCUESTA



**MAESTRÍA EN GESTIÓN DE APRENDIZAJES
MEDIADO POR TIC
ENCUESTA ESTUDIANTES DE PRIMERO DE BAC**

Objetivo: Establecer el conocimiento que tienen los estudiantes sobre los Entornos Virtuales de Aprendizajes, herramientas tecnológicas de la Web 3.0 y la disponibilidad de tecnología en su hogar.
La información obtenida es confidencial y sus resultados se informarán de forma tabulada.

¿Dispone de servicio de internet? *

SI

NO

¿Cuál es el nivel de interés en la asignatura de emprendimiento y gestión? *

Mucho

Poco

Nada

¿Conoce que es un entorno virtual de aprendizaje? *

SI

NO

...

¿Seleccione qué herramientas tecnológicas de presentación conoce usted? *

Power Point

PowToon

Prezi

Emaze

Genaly

Ninguna

¿Su nivel de interés a la asignatura de emprendimiento y gestión aumentaría si el docente utiliza ^{*} herramientas tecnológicas interactivas y dinámicas?

SI

NO

¿Conoce que es un entorno virtual de aprendizaje?. ^{*}

SI

NO

⋮

¿Seleccione qué herramientas tecnológicas de presentación conoce usted?. ^{*}

Power Point

PowToon

Prezi

Emaze

Genaly

Ninguna

¿Seleccione que herramienta TIC de gamificación (técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos) conoce usted?

Quizizz

Kahoot

Mentimeter

Genially

Socrative

Ninguna

ANEXO 2



**Universidad
Israel**

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

ESCUELA DE POSGRADOS “ESPOG”

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

Resolución: *RPC-SC-10-No. 289-2020*

INSTRUMENTO PARA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Saludos Cordiales:

De la manera más comedida se solicita su valioso aporte validando de la propuesta con el Tema “Aula virtual con herramientas web 3.0 para el proceso de Enseñanza-Aprendizaje de la Asignatura de Emprendimiento y Gestión.”. se le pide contestar las siguientes preguntas, su aporte es muy importancia por lo que se le pide contestar las siguientes preguntas

Datos informativos **Datos informativos**

Título obtenido: Maestría en Gerencia Educativa
C.I.: 1708560105
Lugar de Trabajo: Unidad Educativa 19 de “Septiembre”
Años de experiencia: 29
Cargo: Rector

Instructivo:

- Responda con la máxima sinceridad cada criterio.
- Coloque una X en cada indicador

Estrategias tecno-educativas de Emprendimiento y Gestion

Estrategias tecno-educativas de Emprendimiento y Gestión

Indicadores	Totalmente de adecuado	Medianamente de acuerdo	Neutral	Medianamente en desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
Aplicabilidad	<u>x</u>				
Pertinencia	<u>x</u>				
Novedad	<u>x</u>				
Fundamentación tecnológica	<u>x</u>				
Fundamentación pedagógica		<u>x</u>			
Total					

Observaciones: no existe en la portada del aula virtual una opción que permita que permita que los estudiantes se registren y puedan ingresar al curso de manera automática

Recomendaciones:

Se recomienda que la siguiente propuesta sea aplicada y que no quede solo en parte teórica en beneficio del estudiantado.

Salcedo 06/09/2021


MSc. Héctor Orlando López C.
Validador





UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

ESCUELA DE POSGRADOS “ESPOG”

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

Resolución RPC-SD-ID-No. 189-2020

INSTRUMENTO PARA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Saludos Cordiales:

De la manera más comedida se solicita su valioso aporte validando de la propuesta con el Tema “Aula virtual con herramientas web 3.0 para el proceso de Enseñanza-Aprendizaje de la Asignatura de Emprendimiento y Gestión.”, se le pide contestar las siguientes preguntas, su aporte es muy importancia por lo que se le pide contestar las siguientes preguntas

Datos informativos **Datos informativos**

Título obtenido: Mgtr. Docencia Universitaria y Administración Educativa
C.I: 0501785711
Lugar de Trabajo: Unidad Educativa 19 de “Septiembre”
Años de experiencia: 14 años
Cargo: Docente

Instructivo:

- Responda con la máxima sinceridad cada criterio.
- Coloque una X en cada indicador

Estrategias tecno-educativas de Emprendimiento y Gestión

Indicadores	Totalmente de adecuado	Medianamente de acuerdo	Neutral	Medianamente en desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
Aplicabilidad	X				
Pertinencia	X				
Novedad		X			
Fundamentación tecnológica					
Fundamentación pedagógica	X				
Total	3	1			

Observaciones: Ninguna

Recomendaciones: Ninguna

Salcedo 06/09/2021



Mgr. Neris Patricio Ortiz Fonseca.
Validador



**Universidad
Israel**

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

ESCUELA DE POSGRADOS "ESPOG"

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

Resolución: RPC-SO-10-No.189-2020

INSTRUMENTO PARA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Saludos Cordiales:

De la manera más comedida se solicita su valioso aporte validando de la propuesta con el Tema "Aula virtual con herramientas web 3.0 para el proceso de Enseñanza-Aprendizaje de la Asignatura de Emprendimiento y Gestión.". se le pide contestar las siguientes preguntas, su aporte es muy importancia por lo que se le pide contestar las siguientes preguntas

Datos informativos Datos informativos

Título obtenido:	MSc. DOCENCIA SUPERIOR Y CURRÍCULO.
C.I:	0501875355
Lugar de Trabajo:	A - COORDINACIÓN ZONAL Z3
Años de experiencia:	23 AÑOS
Cargo:	ASESORIA EDUCATIVA

Instructivo:

- Responda con la máxima sinceridad cada criterio.
- Coloque una X en cada indicador

Estrategias tecno-educativas de Emprendimiento y Gestión

Indicadores	Totalmente de adecuado	Medianamente de acuerdo	Neutral	Medianamente en desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
Aplicabilidad	✓				
Pertinencia	✓				
Novedad	✓				
Fundamentación tecnológica	✓				
Fundamentación pedagógica	✓				
Total	5				

Observaciones: Ninguna

Recomendaciones:

Salcedo 06/09/2021


MSc. Segundo Kleber Mora Tello.
Validador