



**Universidad
Israel**

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

ESCUELA DE POSGRADOS

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN,

MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

(Aprobado por: RPC-SO-40-No.524-2015-CES)

TRABAJO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE MAGISTER

Título:
Estrategia de aprendizaje de Emprendimiento y Gestión para primer año utilizando EVA y herramientas Web2.0
Línea de investigación:
Procesos pedagógicos e innovación tecnológica en el ámbito educativo.
Autora:
Laddy Carolina Orrala Tomalá
Tutor:
PhD. Ernesto Venancio Fernández Rivero

Quito-Ecuador

2020

APROBACIÓN DEL TUTOR:



**Universidad
Israel**

Yo, **PhD. Ernesto V. Fernández Rivero** con C.C. 0151248200 en mi calidad de Tutor del trabajo de investigación titulado: **Estrategia de aprendizaje de Emprendimiento y Gestión para primer año utilizando EVA y herramientas Web2.0**

Elaborado por: **Lic. Laddy Carolina Orrala Tomalá** con C.C. 0923569883, estudiante de la Maestría: **Educación, Mención Gestión del Aprendizaje mediado por TIC** por Resultados de la **UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL (UISRAEL)**, para obtener el Título de Magister, me permito declarar que luego de haber orientado, estudiado y revisado la tesis de titulación de grado, la apruebo en todas sus partes.

Quito, febrero del 2020

PhD. Ernesto V. Fernández Rivero

C.C.: 0151248200



Scanned with
CamScanner

DEDICATORIA

A mi Dios, a mi amado Jesús, a mi santa madre María por todas las bondades recibidas y porque sin ellos jamás hubiese culminado este proceso.

A mi amada hija Leislye Juliet, el motor fundamental de esfuerzo y superación, a quien reto a seguir mi ejemplo; que solo depende del querer progresar con humildad y sabiduría; porque no hay poder humano que trunque nuestras metas.

A mis padres Víctor y Nelly, por darme la oportunidad de demostrarles que cuando uno realmente desea, podemos cumplir con todos nuestros propósitos.

A mi querido novio por su amor sincero, incondicional y por ser quien es en mi vida.

A mi querido tío Luis Humberto Orrala, a quien le tengo un gran aprecio porque creyó en mí cuando pocos lo hacían.

A mis amados sobrinos para que acojan de mí, los aspectos positivos y cumplan con todos sus propósitos y metas.

A mis abuelitas Mechita y Marujita, quienes desde el cielo siempre han abogado por mí y me han encaminado por el camino correcto.

AGRADECIMIENTO

A mi padre celestial, por ser quien me ha regalado vida, salud y sabiduría durante cada etapa de mi vida; a mi salvador Jesucristo, quien dio la vida por mí; a mi madre santísima la virgen María quien cubre con su precioso manto cada día de vida.

A mi amada hija Leislye Juliet, quien me ha acompañado en esos días grises y de alegría durante sus doce añitos de vida.

A mis queridos padres Víctor Orrala y Nelly Tomalá, por ser los pilares fundamentales de mi vida, por el apoyo incondicional y por estar siempre en los momentos que más los he necesitado.

A mi novio, quien con su amor me ha dado la seguridad que tanto necesitaba durante estos años y en esta etapa de superación.

A mi sobrino Rudy y mi prima Paolita, por brindarme su apoyo incondicional.

Al Doctor Ernesto Fernández por su tiempo, por ser mi guía y compartir sus valiosos conocimientos durante este proceso y así poder culminarlo con éxito.

A todos los docentes de la Universidad Israel por la enseñanza y todos los aportes impartidos durante estos años.

Al rector compañero y amigo de la Unidad Educativa Bicentenario D7 Vespertino MSc. Otto Vinuesa Beltrán, quien me apoyo y permitió realizar el trabajo investigativo en la institución.

RESUMEN

El presente trabajo investigativo se desarrolló en la Unidad Educativa Bicentenario D7, Vespertino ubicada en la parroquia Turubamba, de la ciudad de Quito, año escolar 2019-2020; institución es de régimen fiscal urbano marginal, desde sus inicios hasta la actualidad funciona en las instalaciones de un colegio municipal. El objetivo de la investigación es diseñar una estrategia de aprendizaje de Emprendimiento y Gestión para primer año utilizando EVA y herramientas Web2.0; que contribuirá en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, mediante la inserción de herramientas dinámicas e innovadoras, que permitirán insertar nuevas metodologías de aprendizaje y dejar en el pasado las clases tradicionales; con ello hacer uso de los recursos tecnológicos que tiene la institución y que por falta de proyectos y manejo de las TIC no están en funcionamiento.

La investigación utilizada fue de enfoque metodológico mixto, porque permitió recopilar, analizar información cualitativa para luego convertirla en datos cuantitativos, permitiendo obtener resultados para plantear la alternativa de solución. Con el diseño del entorno virtual los estudiantes del primer año de bachillerato, tendrán otra forma de aprender, desarrollar destrezas, solucionar problemas de la vida cotidiana y con ello forjar el espíritu emprendedor e innovador.

Palabras claves: enseñanza aprendizaje, educación emprendedora, teorías del aprendizaje, entorno virtual, plataforma moodle, herramientas web 2.0

ABSTRACT

The following research was developed in the Unidad Educativa Bicentenario D7, Vespertino, located in Turubamba, in the city of Quito, 2019-2020 academic year. The institution is considered as a marginal urban tax regime, from the beginning at the present, it operates in a municipal school. The objective of this research is to design a learning strategy to entrepreneurship and Management for the first year by means of EVA and Web2.0 teaching tools; which will contribute to the students' learning process, through the insertion of dynamic and innovative tools, which will allow the insertion of new learning methodologies and leave traditional classes in the past; with this, make use of the technological resources that the institution will have and that due to lack of projects and ICT management are not in operation. The research used was of a mixed methodological approach, because it allowed us to collect, analyze qualitative information and convert into quantitative data, allowing us to obtain results to propose the alternative solution with the design of the virtual environment. The students of the first year of education will have another way of learning, developing skills, solving problems of daily life and thereby forging the entrepreneurial and innovative spirit.

Keywords: teaching learning, entrepreneurial education, learning theories, virtual environment, moodle platform, web 2.0 tools.

ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA	i
AGRADECIMIENTO	ii
RESUMEN	iii
ABSTRACT	iv
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	5
MARCO TEÓRICO	5
1.1 Conceptualización espacio temporal del problema.....	5
1.2 Marco teórico conceptual.....	8
1.2.1 Enseñanza aprendizaje	8
1.2.1.1 Estrategias de enseñanza.....	9
1.2.1.2 Estrategias de aprendizaje.....	9
1.2.2 Teorías de aprendizaje	10
1.2.2.1 Constructivismo	10
1.2.2.2 Conectivismo	12
1.2.3 Educación emprendedora.....	13
1.2.4 Entornos virtuales de aprendizaje	14
1.2.5. Plataforma Moodle	16
1.2.6 Marco legal	18
CAPÍTULO II.....	21
MARCO METOLÓGICO	21
2.1 Enfoque metodológico.....	21
2.2 Tipo de investigación.....	21
2.3 Acciones realizadas en el transcurso de la investigación.....	21
2.4 Población, muestra y unidades de estudio	22
2.5. Método.....	23
2.5.1 Método empírico.....	23

2.5.2 Técnicas e instrumentos.....	23
2.5.2.1 La encuesta y entrevista.....	23
2.5.3 Análisis e interpretación de resultados	24
2.5.3.1 A estudiantes.....	24
CAPÍTULO III.....	32
3.1 Fundamentación de la propuesta.....	32
3.2 Estructura de la propuesta.....	33
3.3. Recomendaciones metodológicas del uso del EVA para estudiantes y docentes.	47
3.4 Valoración de la propuesta	49
3.4.1 Criterio de especialistas	49
CONCLUSIONES	52
RECOMENCACIONES	53
BIBLIOGRAFÍA	54
ANEXOS	56

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Ejemplos de plataformas.....	16
Tabla 2 Elementos de la población	22
Tabla 3 Consideras que el uso de la tecnología innova el proceso de enseñanza aprendizaje.....	24
Tabla 4 Consideras que en la institución educativa utilizan las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje.	25
Tabla 5 Consideras que utilizando las TIC mejorará tu rendimiento académico.	26
Tabla 6 ¿En tu hogar cuentan con dispositivos electrónicos (celular, computadora, tablet, lapto)?	27
Tabla 7 ¿Tienen contratado servicio de internet?	27
Tabla 8 ¿Alguna vez has utilizado la tecnología para reforzar tu aprendizaje?	28
Tabla 9 ¿Sabes qué es una plataforma virtual de aprendizaje?.....	29
Tabla 10 ¿Has utilizado una plataforma virtual de aprendizaje?	30
Tabla 11 ¿Te gustaría trabajar con una plataforma virtual en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?	30
Tabla 12 Matriz de valoración	49
Tabla 13 Resultados de valoración	50

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Consideras que el uso de la tecnología innova el proceso de enseñanza aprendizaje.	24
Gráfico 2 Consideras que en la institución educativa utilizan las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje.	25
Gráfico 3 Consideras que utilizando las TIC mejorará tu rendimiento académico.	26
Gráfico 4 ¿En tu hogar cuentan con dispositivos electrónicos (celular, computadora, tablet, lapto)?	27
Gráfico 5 ¿Tienen contratado servicio de internet?	28
Gráfico 6 ¿Alguna vez has utilizado la tecnología para reforzar tu aprendizaje?.....	28
Gráfico 7 ¿Sabes qué es una plataforma virtual de aprendizaje?.....	29
Gráfico 8 ¿Has utilizado una plataforma virtual de aprendizaje?.....	30
Gráfico 9 ¿Te gustaría trabajar con una plataforma virtual en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?	31
Gráfico 10 Información del docente	34
Gráfico 11 Nombre del curso.....	35
Gráfico 12 Curso.....	35
Gráfico 13 Datos informativos.....	36
Gráfico 14 Bienvenida al curso	36
Gráfico 15 Presentación breve del docente.....	37
Gráfico 16 Objetivo de la asignatura	37
Gráfico 17 Guía para inicio de curso	38
Gráfico 18 Rubrica de evaluación.....	38
Gráfico 19 Comunicado.....	38
Gráfico 20 Inicio de curso	39
Gráfico 21 Tema 1	40
Gráfico 22 Material de apoyo	41
Gráfico 23 Actividades interactivas.....	42
Gráfico 24 Actividades a realizar	43
Gráfico 25 Actividades autónomas.....	44
Gráfico 26 Actividades en clase	45
Gráfico 27 Actividades de retroalimentación	45
Gráfico 28 Actividades colaborativas.....	46

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1. Oficio de validación y aplicación de encuesta a estudiantes.....	56
Anexo 2. Encuesta a estudiantes.....	57
Anexo 3. Validación de matriz de valoración.....	58
Anexo 4. Guía para valoración	62
Anexo 5. Valoración de especialista 1.....	63
Anexo 6. Valoración de especialista 2.....	64
Anexo 7. Valoración de especialista 3.....	65
Anexo 8. Valoración de especialista 4.....	66
Anexo 9. Valoración de especialista 5.....	67
Anexo 10. Valoración de especialista 6.....	68
Anexo 11. Constancia de investigación.....	69

INTRODUCCIÓN

Conforme pasan los años la ciencia avanza y con ello la humanidad debe adaptarse a los cambios constantes que sufre el mundo entero. Los educadores deben estar constantemente actualizados y dispuestos a romper las barreras tecnológicas, tomando en cuenta que los niños y adolescentes de este siglo son nativos digitales; puesto que, manejan muy bien la tecnología, potencial que se debe explotar y sacar provecho, aplicando nuevas estrategias de aprendizaje y ya no las tradicionales, sino; más bien, innovadoras y llamativas que se adapten a la era actual; una de las tantas herramientas son: los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) y la web 2.0.

La tecnología actualmente tiene un aporte significativo en la educación, tanto formal e informal. Cuando hablamos de formalidad nos referimos a las personas que asisten a los centros educativos; es aquí, donde las TIC ayudan en el proceso de aprendizaje y permiten a los docentes priorizar el tiempo en las aulas, el mismo que es destinado para tratar temas relevantes e importantes. Con el uso de la tecnología se puede implementar el trabajo autónomo e independiente y fuera de la jornada escolar para los estudiantes. En la educación informal aporta para aquellas personas que no tienen la posibilidad de asistir a un salón de clases, sea esto por distintos factores. En estos casos la tecnología contribuye significativamente porque las personas pueden educarse en cualquier momento y cualquier lugar.

En la transformación e incorporación de las TIC en la educación; se debe considerar que los actuales estudiantes manejan herramientas tecnológicas; las mismas que, ayudan a comprender e interpretar de mejor manera la información proporcionada en el salón de clases, llevando consigo uno de los retos principales de aplicar el nuevo enfoque tecnológico como estrategia de aprendizaje, y así generar competencias educativas a los estudiantes; de manera que, sirvan y aporten en el desenvolvimiento de su vida cotidiana.

Hay que tomar en consideración que la aplicación de la enseñanza tradicional y la ausencia de la tecnología en el proceso de aprendizaje de esta década, está ocasionando bajo rendimiento académico, y desinterés en el estudiante, por el mismo hecho del avance de la ciencia y tecnológica.

La Unidad Educativa Fiscal Bicentenario D7 Vespertino se encuentra ubicada; en el sur de la ciudad de Quito, sector El Beaterio, Av. Islas Malvinas S48 y E2D; fue creada por la demanda de estudiantes; inició el 17 de agosto de 2013, actualmente oferta el bachillerato general unificado. Como es de conocimiento en el tronco común emitido por el ministerio de educación, los estudiantes de bachillerato deben recibir dos horas semanales de la asignatura

de Emprendimiento y Gestión (E&G); los docentes han detectado que los contenidos establecidos son extensos para desarrollarlos en las horas antes mencionadas; siendo esta una dificultad en el aprendizaje de los estudiantes en el desarrollo, entendimiento y comprensión de las destrezas en los años superiores, debido al poco tiempo establecido en el tronco común. Se detectó también que otra de las causantes es la entrega de los textos escolares de la asignatura, ya que el año escolar anterior el gobierno de turno no los entregó y en el presente año lo hizo después de un mes de clases. Además, se observó que en la institución se sigue utilizando la enseñanza tradicional.

Se considera que, actualmente el emprendimiento en el Ecuador es de gran importancia; cuyo objetivo es la búsqueda de una sociedad con una amplia visión de desarrollo en la economía; por lo que, permite generar fuentes de empleo en el país; para esto los estudiantes necesitan conocer y comprender diversos conceptos fundamentales de la asignatura.

Por tal razón esta situación condujo a la determinación del siguiente **problema**. ¿Cómo implementar herramientas tecnológicas para el aprendizaje del contenido Proceso Contable de la asignatura de E&G de los estudiantes de primer año de bachillerato, de la Unidad Educativa Fiscal Bicentenario D7 Vespertino de la ciudad de Quito?

A raíz del problema se plantea el objetivo general; el mismo que, busca la solución del problema.

Objetivo general:

Elaborar un EVA para el contenido del Proceso Contable de la asignatura de E&G, en el primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal Bicentenario D7 Vespertino de la ciudad de Quito.

Para dar solución al problema de investigación se establecieron las siguientes preguntas científicas:

1. ¿Cómo diagnosticar el nivel de conocimiento que tienen los estudiantes, con respecto EVA, la web 2.0 y la disponibilidad de tecnología en sus hogares?
2. ¿Qué sustentos teóricos fundamentan el empleo del EVA y la web 2.0 en el proceso enseñanza aprendizaje de la asignatura E&G?
3. ¿Cómo diseñar un EVA en Moodle con herramientas de la Web 2.0, para la enseñanza aprendizaje de contenidos del proceso contable de la asignatura de E&G?
4. ¿Cómo valorar el diseño del EVA para la enseñanza aprendizaje del proceso contable de la asignatura de E&G?

Después de las interrogantes se plantearon los siguientes objetivos específicos:

Objetivos específicos:

1. Diagnosticar el nivel de conocimiento que tiene los estudiantes con respecto al EVA, la web 2.0 y la disponibilidad de tecnología en sus hogares.
2. Sustentar teóricamente el EVA y la web 2.0 en el proceso enseñanza aprendizaje de la asignatura E&G.
3. Diseñar un EVA en Moodle con herramientas de la web 2.0 para la enseñanza aprendizaje de contenidos del proceso contable de la asignatura de E&G.
4. Valorar mediante especialistas el EVA diseñado para la enseñanza aprendizaje del proceso contable de la asignatura de E&G.

De acuerdo a lo expuesto en párrafos anteriores la institución debe realizar reajustes en los contenidos de la asignatura, buscar soluciones inmediatas y viables; ya no tomando en cuenta la educación tradicional, sino más bien a la educación de la era digital, mediante estrategias motivadoras e innovadoras que llamen la atención, mejoren el nivel académico, despierten el interés por aprender en los educandos y sobre todo las ganas de emprender.

Este trabajo está estructurado de la siguiente manera: la introducción; el primer capítulo donde se abordó el marco teórico analizando a varios autores, con la finalidad de entender mediante bases teóricas, la factibilidad de utilizar el EVA. También se indicaron los principales términos o conceptos claves que fundamentaron la estructura de la tesis. El segundo capítulo detalla el marco metodológico, enfoques, métodos, técnicas e instrumentos que se utilizaron, para obtener los resultados del presente trabajo. En el tercer capítulo se presentó la estructura de la siguiente propuesta: Entorno Virtual de Aprendizaje (Moodle) como estrategia de aprendizaje de los contenidos del Proceso Contable de la asignatura de E&G para primer año de bachillerato. Seguido de las conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos.

Justificación

Las herramientas tecnológicas actualmente se han convertido en una potencia educativa a nivel mundial; ya que, sirven de ayuda, y hacen que el proceso de aprendizaje sea innovador y colaborativo, abriendo así, nuevas brechas y caminos que aporten en la nueva era de aprendizaje.

Actualmente en el país han existido diferentes cambios, desde los administradores de la parte educativa como es el ministerio de educación. En la región sierra y oriente en el actual año escolar en el primer mes de clases existió la ausencia de textos escolares, en virtud a esto los docentes de la Unidad Educativa Fiscal Bicentenario D7 Vespertino, mediante el uso de las TIC encuentran nuevas estrategias de aprendizaje que viabilizan el desarrollo del proceso de

aprendizaje. En tal virtud, en la institución se palpó la necesidad de realizar este proyecto que está orientado a facilitar información relevante, mejorar el rendimiento académico, potenciar el aprendizaje mediante procesos llamativos, trabajo colaborativo, creativos e innovadores de la asignatura de E&G para los estudiantes del primer año de bachillerato.

Mediante el diseño de un entorno virtual (plataforma Moodle) se contribuirá en el desarrollo de habilidades y destrezas de los educandos, dejando así, la enseñanza tradicional y conseguir un aprendizaje de calidad ya que, se utilizará dentro del aula y fuera de ella; aprovechando así los recursos tecnológicos con los que cuenta la institución, los mismos que a la presente fecha nadie los utiliza por la falta de proyectos como este.

Con la incorporación del presente proyecto se aproxima a los estudiantes al mundo tecnológico educativo y además se emplea un enfoque constructivista mediante el conectivismo cuyo objetivo es que el educando construya el conocimiento desde la experiencia, participando activamente mediante la revisión, análisis, manipulación y organización de los recursos e información que recibe.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1.1 Conceptualización espacio temporal del problema

La evolución y cambios que ha sufrido el mundo en la última década, ha permitido que la humanidad utilice medios tecnológicos que aporten en el crecimiento del conocimiento con respecto al uso de la tecnología.

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura UNESCO (2013) señala que:

“Las nuevas generaciones viven intensamente la omnipresencia de las tecnologías digitales, al punto que esto podría estar incluso modificando sus destrezas cognitivas. En efecto, se trata de jóvenes que no han conocido el mundo sin internet, y para los cuales las tecnologías digitales son mediadoras de gran parte de sus experiencias. Están desarrollando algunas destrezas distintivas (...). Las escuelas se enfrentan a la necesidad de innovar en los métodos pedagógicos si desean convocar y ser inspiradoras para las nuevas generaciones de jóvenes”.

La introducción de las TICs en las aulas pone en evidencia la necesidad de una nueva definición de roles, especialmente, para los alumnos y docentes. Los primeros, gracias a estas nuevas herramientas, pueden adquirir mayor autonomía y responsabilidad en el proceso de aprendizaje, lo que obliga al docente a salir de su rol clásico como única fuente de conocimiento” (p. 14-16).

Como es de conocimiento hace siglos atrás se aprendía de forma tradicional, y se considerada como excelencia, el transmitir información; donde se utilizaba la voz para que este conocimiento fuera aprendido y perdurara, se debía memorizar, repetirla con mucha cautela y precisión; con el pasar del tiempo y los avances científicos se determina que el aprendizaje tradicional fue formado por la sociedad de esa era. Actualmente se debe reconocer la evolución de la ciencia y tecnología; la misma que cambia el estilo de vida en todos los ámbitos del ser humano debido a que, se ha convertido en el diario vivir de la sociedad. Fundamentalmente en lo educativo, la tecnología abre brechas importantes y significativas para los estudiantes y docentes cambiando así sus roles en el proceso de aprendizaje.

La forma de aprender ha cambiado por tanto el docente debe prepararse y adaptarse a las nuevas metodologías de enseñanza convirtiéndose en el coacher, orientador, guía, gestor del aprendizaje, facilitador, entre otras características cambiando la dirección del conocimiento de unidireccional en horizontal.

De acuerdo a estos cambios evolutivos se considera que el estudiante actual es un nativo digital; el mismo que nace con la tecnología y está acostumbrado a adquirir respuestas rápidas y oportunas; lo cual hace que su aprendizaje mediante los medios digitales sea más significativo, permitiéndoles ser autónomo, crítico y responsable a la hora de elegir la información que encuentra en el internet.

En otro lado, Leong (como se citó por Zamorano, García, & Reyes 2018) manifiesta que:

“El siglo XXI se caracteriza, entonces, por ser un mundo lleno de vertiginosos cambios, todos vinculados a la hiperconectividad, al desarrollo de la inteligencia artificial, la robótica y la automatización. Este contexto conlleva, progresivamente, al desarrollo de un estilo de vida dinámico, conectado e instantáneo, con estilos de existencia, trabajos y desafíos que, probablemente, en el futuro serán muy distintos a los actuales. A medida que se producen estos cambios, se vuelve necesaria la generación de configuraciones pedagógicas específicas que permitan atender al desarrollo de individuos preparados”.

(p. 2).

Según los resultados de los informes del Programa Internacional para la Evaluación de Estudiantes (PISA) de últimos años, Finlandia es uno de los países que tiene un nivel de educación alto, su éxito y alto rendimiento escolar tiene que ver con su política educativa y el desarrollo educativo; desde el 2016 aplican el método conocido como “phenomenon learning”; el cual las clases tradicionales ya no se utilizan y fueron reemplazadas por proyectos temáticos, donde los estudiantes cumplen un rol activo dentro del proceso de enseñanza. El docente no es el que tiene el control del aula, sino trabaja colaborativamente con los educandos e integrantes de la comunidad educativa; esto conlleva de una preparación y fuerza de voluntad para aplicar y adaptarse a los cambios de la era.

En el 2018 China ocupó el primer lugar en el ranking pruebas PISA en las tres áreas (lectura, matemática y ciencias) seguido por Singapur y Macao; en América, Canadá ocupó el séptimo lugar en lectura, el octavo en ciencia y el doceavo en matemática. En América latina Chile lideró con mejores resultados ocupando globalmente el puesto 43, seguido de Uruguay y Costa Rica, obteniendo así un resultado inferior al promedio de países de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE).

Ecuador no se aleja de los cambios tecnológicos que ha sufrido el mundo; desde el 2002 se integran las TIC al sistema educativo mediante la implementación programas de capacitaciones sobre el uso de un computador. En el 2006 las Tic se fortalecen implementando nuevas políticas con respecto a su uso, desde ese entonces varios centros educativos fueron dotados de equipamiento tecnológico como: el proyecto Tablet, capacitaciones a docentes, creación de

páginas educativas, soportes técnicos entre otros. En el transcurso de los años las autoridades implementan varios proyectos como el actual “Proyecto Aula Digital Móvil” cuyo objetivo es de innovar la educación a través de la tecnología; cuya metodología se basa en aprender jugando y ponerse a la vanguardia con la educación del siglo XXI.

De acuerdo al informe de Educación en Ecuador Resultados de PISA para el Desarrollo dice que: en el año 2017 según datos del Ministerio de Economía y Finanzas el Ecuador destina el 4,6% del PIB y el 13.9% de gasto público. Dentro de las políticas y programas que ha implementado el Ecuador para mejorar la educación son:

- Programa Educando en Familia cuyo objetivo es involucrar a las familias a ser corresponsal en el proceso educativo, con la finalidad de que sean partícipes activos en el desarrollo integral de niño, niñas y adolescentes.
- Estrategia de Capacitación y Formación Docente, quien busca capacitar al cuerpo docente, mediante programas de calidad y así vincularlos a su desarrollo profesional de acuerdo a las necesidades pedagógicas personales e institucionales y que respondan a los problemas del entorno social.
- Programa de Mentorías, con la finalidad de formar a mentores y asesores educativos que tengan la capacidad pedagógica de acompañar, asistir técnicamente a docentes y estudiantes en las aulas, para promover el aprendizaje de la lectura y escritura.
- Programa Yo Leo, quien busca incentivar y fomentar la lectura en los niños, niñas y adolescentes mediante el desarrollo de varias actividades, donde participan los miembros de la comunidad educativa.

Agenda digital, la misma que mejora la calidad de educación mediante estrategias innovadoras y metodológicas que integren a la tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje, donde se involucra al docente y estudiante con la finalidad de disminuir la brecha digital. Para que se lleve a cabo este programa el Ministerio de Educación entre el 2013 al 2019 ha entregado portátiles a los docentes, tablets a los estudiantes y ha equipado con internet a las instituciones educativas.

En el país poco a poco se está insertando a la tecnología dentro del proceso de enseñanza aprendizaje; por tal razón los docentes cumplen un papel importante en el mismo y para eso se necesita que estén preparados y prestos para los nuevos cambios y retos.

Según la Conferencia de Naciones Unidas sobre el Comercio y Desarrollo (2013-2014) expone que:

“El sistema educativo en un país en sus diferentes niveles, el currículo implementado, así como la calidad de los maestros y docentes influenciará de gran manera las habilidades, capacidades e incluso los rasgos de personalidad de una persona. Es por esto que educación, talento humano y cultura son nociones que van de la mano. Por lo que al momento de diseñar políticas de intervención todos estos aspectos deben contemplarse y en lo que respecta al desarrollo de talento humano la coordinación interinstitucional, el desarrollo de objetivos y metas con visión al largo plazo y la implementación de buenas prácticas son indispensables” (p. 20).

Vivimos en un mundo competitivo y el país no se queda atrás, porque pretende formar parte de los países emprendedores implementando un programa para desarrollar ecosistemas de emprendimiento e innovación, donde claramente establece que el sistema educativo va de la mano con la innovación y el emprendimiento; ya que esta asignatura es de relevancia en el pñsul académico y se considera que los estudiantes deben desarrollar destrezas en el manejo de la tecnologías y dentro de ellas plataformas digitales.

Se dice también que la tecnología y el emprendimiento son aliados porque actualmente con el internet, mediante software y hardware, las personas acceden a toda clase de información y por ende al mundo de los negocios.

La Unidad Educativa Bicentenario D7 Vespertino, cuenta con un laboratorio de informática; en el año 2016 la institución formo parte del “Proyecto Tablet” el mismo que culmino; pero las herramientas tecnológicas siguen en la institución, también cuenta con una fibra óptica de internet donde la red es abierta para los estudiantes. Actualmente no existe ningún proyecto que amerite su uso; por tal razón para la optimización de los recursos se pretende diseñar una plataforma en Moodle la misma que servirá de apoyo en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de primer al de bachillerato en la asignatura de Emprendimiento y Gestión; además de ser una estrategia motivadora e innovadora que despierta el interés por aprender, desarrollen las destrezas y habilidades y suban el nivel del rendimiento académico.

1.2 Marco teórico conceptual

Este trabajo de investigación se sustenta en los siguientes conceptos teóricos:

1.2.1 Enseñanza aprendizaje

Si bien es cierto, estos dos conceptos están interrelacionados como el corazón y las arterias; son dos procesos totalmente diferentes, pero son claves y constituyen el proceso educativo, ya que de ellos se derivan las diferentes metodologías y actividades que el docente debe proponer en el aula, para que los estudiantes alcancen mejores logros. No se debe olvidar que la

enseñanza y aprendizaje son parte fundamental y esencial del ser humano, ha estado presente desde el inicio de la humanidad y deben relacionarse para que los resultados sean óptimos. (Mena, 2009) manifiesta:

“Metodológicamente, el aprendizaje está en el lado de los estudiantes. El proceso se relaciona con la Psicología que estudia y provee información cómo se aprende y, concretamente, sobre cómo se llega a dominar los conocimientos científicos, las actitudes y procedimientos. Mientras que la enseñanza está del lado de los adultos y se relaciona con la Pedagogía, quién investiga para qué, cómo y qué deben hacer los profesores para que los estudiantes logren aprendizaje duraderos y significativos”. (p. 6)

En el aprendizaje del contenido Proceso contable de la asignatura Emprendimiento y Gestión con la ejecución de este proyecto se pretende brindar a los estudiantes nuevos recursos de aprendizaje basados en la tecnología, donde el proceso de aprendizaje cambiara del tradicional al de la construcción del conocimiento activo.

1.2.1.1 Estrategias de enseñanza

Los docentes deben tener claro la conceptualización de los términos antes mencionado donde se toma en cuenta al concepto de, Díaz y Hernández afirman que: “Las estrategias de enseñanzas son medios o recursos para prestar la ayuda pedagógica ajustadas a las necesidades de progresos a las actividades constructivas de los alumnos” (p. 118). Las estrategias de enseñanza son recursos que aportan en el proceso de aprendizaje; las mismas que deben ser planificadas, diseñadas, organizadas, evaluadas de acuerdo a la necesidad y actividad de los estudiantes y lleguen a la construcción del conocimiento.

También se puede decir, que las estrategias de enseñanzas son los medios o vías que llevan a un aprendizaje.

1.2.1.2 Estrategias de aprendizaje

En la literatura se presentan una variedad de definiciones que se han propuesto sobre la conceptualización de las estrategias de aprendizaje; sin embargo, generalizando el concepto hay mucha coincidencia en los siguientes puntos donde Ortiz (2016) expone que:

- Son procedimientos.
- Pueden incluir varias técnicas, operaciones o actividades específicas.
- Persiguen un propósito determinado: el aprendizaje y la solución de problemas académicos y/o aquellos otros aspectos vinculados con ellos.
- Son más que los <<hábitos de estudios>> porque se realizan flexiblemente.
- Pueden ser abiertas (públicas) o encubiertas (privadas).

- Son instrumentos socioculturales aprendidos en contextos de interacción con alguien que sabe más. (Ortíz, 2006, p. 130).

Las estrategias de aprendizaje son actividades secuenciales que los educandos necesitan, para cumplir un determinado objetivo y solucionar un problema; eligen coordinadamente recuperar, adquirir, almacenar y utilizar información del conocimiento.

Por otro lado, a la estrategia de aprendizaje (como se citó en Díaz y Hernández, 2010) la define como:

“Un procedimiento (conjunto de pasos o habilidades) y al mismo tiempo un instrumento psicológico que un alumno adquiere y emplea intencionalmente como recurso flexible, para aprender significativamente y para solucionar un problema y demandas académicas [Díaz Barrigas, Castañeda y Lule, 1986 Hernández, 2006]. Su empleo implica una continua actividad de toma de decisiones, un control, metacognitivo y está sujeto al influjo de factores motivacionales, afectivo y de contexto educativo-social” (p. 180).

Es importante la aplicación de estos procedimientos en el procesos de enseñanza y aprendizaje, debido a que por medio de las estrategias de aprendizaje el estudiante llega a la solución de un problema y alcanza el aprendizaje significativo.

1.2.2 Teorías de aprendizaje

1.2.2.1 Constructivismo

Con el constructivismo el individuo aprende construyendo, creando el conocimiento; mas no copiándolos de modo que es un proceso activo. Por cuanto (Coll, 1997) afirma que según: "estudios procedentes de todos estos campos coinciden en afirmar que el conocimiento no es el resultado de una mera copia de la realidad preexistente, sino que es un proceso dinámico e interactivo a través del cual la información externa es interpretada por la mente que va construyendo progresivamente modelos cada vez más complejos y potentes" (Coloma y Tafur, 1999, p 219).

Además (Reátegui, 1996) textualiza que: "es un movimiento pedagógico contemporáneo que se opone a concebir el aprendizaje como receptivo y pasivo, considerándolo, más como una actividad organizadora compleja del alumno que elabora sus conocimientos propuestos, a partir de revisiones, selecciones, transformaciones y reestructuraciones" (Coloma y Tafur, 1999, p 219).

Asi mismo Gonzalez Moreyra, conceptualiza que:

"El constructivismo es un movimiento muy amplio que defiende la idea de que el individuo tanto en los aspectos cognitivos y afectivos, así como los simbólicos representacionales, no es un mero producto del entorno sociocultural, ni un simple resultado de disposiciones internas de carácter biológico. Es una elaboración propia que se va produciendo a lo largo de la vida por interacciones de factores básicos como: la herencia, el ambiente sociocultural, las experiencias y el lenguaje".

El reconocido psicólogo Vygotsky expresa que:

“La cultura es el determinante primario del desarrollo individual. Los seres humanos somos los únicos que creamos cultura y es en ella donde nos desarrollamos, y a través de la cultura, los individuos adquieren el contenido de su pensamiento, el conocimiento; más aún, la cultura es la que nos proporciona los medios para adquirir el conocimiento. La cultura nos dice que pensar y cómo pensar; nos da el conocimiento y la forma de construir ese conocimiento” Además considera las siguientes aplicaciones en la educación: Puesto que el conocimiento se construye socialmente, (...). En el aprendizaje o la construcción de los conocimientos, la búsqueda, la indagación, la exploración, la investigación y la solución de problemas pueden jugar un papel importante. (DuocUC, 2014, p. 2, 3). El individuo aprende y construye el conocimiento conforme interactúa con su entorno.

Así mismo Jean Piaget manifiesta que:

“Cuando queremos ver cómo encaja una actividad autónoma y ligada al contexto social con los condicionantes genéticos y biológicos que se van desarrollando durante el crecimiento. Los estadios o etapas describirían el estilo en el que el ser humano organiza sus esquemas cognitivos, que a su vez le servirán para organizar y asimilar de una u otra manera la información que recibe sobre el entorno, los demás agentes y él mismo” (DuocUC, 2014, p. 3).

Por tanto, el modelo constructivista permite al aprendiz la construcción del conocimiento, crea una enseñanza como una actividad crítica; con la construcción se arriesga y se aprende a errar, para desarrollar momentos creativos, teniendo en cuenta procesos cognitivos, afectivos y simbólicos que se produce en la vida de acuerdo a los factores de la herencia, ambiente, experiencia y el lenguaje. Donde el educando cumple un rol activo y constructor del nuevo conocimiento de acuerdo a las experiencias previas de su entorno.

1.2.2.2 Conectivismo

Con el conectivismo el estudiante aprende con la tecnología a través de comunidades virtuales especializadas, como lo sintetiza y propone Siemens, (2004), mediante los siguientes principios:

- El aprendizaje y el conocimiento descansan sobre la diversidad de opiniones.
- El aprendizaje es un proceso de conexión de nodos o fuentes de información especializada.
- El aprendizaje puede residir en dispositivos no humanos.
- La capacidad para saber más es mayor que lo que actualmente se conoce.
- El fomento y el mantenimiento de las conexiones son necesarios para facilitar el aprendizaje continuo.
- La capacidad para ver conexiones entre campos, ideas y conceptos es una habilidad básica.
- El conocimiento actualizado es la finalidad de todas las actividades de aprendizaje conectivistas.
- La toma de decisiones es en sí un proceso de aprendizaje. Elegir qué aprender y cuál el significado de la información es mirar a través de la lente de una realidad cambiante. Aunque ahora mismo haya una respuesta correcta, mañana puede ser errónea debido a alteraciones en el contexto de la información que afectan a la decisión. (Morras, 2011, p, 125).

En las últimas dos décadas la tecnología ha reorganizado la manera de vivir; mediante ella se comunica, educa, aprende, entre otras cosas. Mediante el conectivismo el individuo decide cómo, cuándo y qué aprender; mediante conexiones de red en las cuales el conocimiento está constantemente actualizado.

Mediante el constructivismo de un aprendizaje colaborativo; donde el estudiante aprende activamente mediante herramientas que potencian los procesos complejos, con actividades que facilitan el procesamiento de contenidos, conectando el conocimiento nuevo con el anterior y llegar a un aprendizaje realista, práctico, social y significativo. Con el conectivismo es estudiante aprende a través de la tecnología, mediante la creación de contenidos decidiendo como y cuando hacerlo.

1.2.3 Educación emprendedora

El emprendimiento ha existido desde el inicio del ser humano, en la actualidad se ha vuelto importante y relevante con la finalidad de cubrir las necesidades económicas y demandas laborales.

Actualmente la visión del país es formar personas emprendedoras, capaces de fomentar el espíritu emprendedor e innovador. En virtud a esto es necesario conocer la importancia de la educación emprendedora.

Como lo afirma; Sanchez, Ward, Hernández y Florez (2017) “El desafío particular que tiene la educación en emprendimiento es poder convertir las ideas en acción. Métodos tradicionales, tales como lecturas, revisión de literatura, exámenes, entre otros, no activan el emprendimiento” (p. 412). El sistema educativo debe establecer estrategias adecuadas para el proceso de aprendizaje; para que mediante la innovación y el emprendimiento sean considerados como una parte esencial dentro del proceso educativo. Por lo cual los docentes deben implementar metodologías innovadoras de enseñanza aprendizaje.

En el artículo Educación Emprendedora: Estado del arte publicada por: (Sanchez, Ward, Hernández, & Florez, 2017) enfocan que el perfil emprendedor debe partir de cuatro teorías psicológicas.

- **Teoría de los rasgos de personalidad:** un estudio realizado por Sánchez y Yurrebaso (2005) afirman que según, Sesen (2013) las características personales si funcionan como variables predictoras de intención emprendedora, además de explicar gran parte de su varianza. En particular, autoeficacia y locus de control interno impactan significativamente en la intención emprendedora de estudiantes.
- **Teoría cognitiva:** supone que los emprendedores poseen una estructura de conocimiento que utilizan para hacer evaluaciones, juicios, o decisiones que implica la evaluación de oportunidades, la creación de negocios y el crecimiento de las mismas" (Mitchell et al., 2002; Sánchez, 2011 a).
- **Teoría de la acción razonada:** Considera que la acción en las personas es, en su gran parte, fundamentada en estados racionales, utilizando la información disponible de forma sistémica para hacer un juicio valorativo sobre sus implicaciones. En esencia, conceptualiza la intención como un precursor a la acción, aunque no pretende establecer que intención siempre lleva acción; no tienen una correspondencia perfecta (Gallurt Plá, 2010). El grado de intención depende, según la teoría, de la actitud (como la

persona valora la acción), y la norma subjetiva (como la percibe según la valoración de otros significantes).

- **Teoría del comportamiento planificado:** Propuesta por Ajzen (1991), revisa la teoría de acción razonada, manteniendo la actitud y norma subjetiva como elementos imprescindibles para la acción emprendedora, pero agregando control percibido, formando una teoría más completa, cual corrige las limitaciones de la previa sobre comportamiento y falta de control.

Para crear un perfil emprendedor se debe tomar en cuenta la personalidad, el sistema económico, apoyo social, la cultura y los valores. Concluyendo que, un emprendedor puede estar compuesto de factores personales que interactúan entre sí.

1.2.4 Entornos virtuales de aprendizaje

Con los nuevos avances tecnológicos las TIC forma parte de los modelos de formación pedagógica; los mismos que actualmente favorecen positivamente en el desarrollo de un aprendizaje colaborativo mediante recursos en línea, bases de datos asincrónicas, sincrónicas entre otros. Actualmente en varios centros educativos se observa a docentes complementan a sus clases presenciales modalidades de formación virtual, mediante e-learning y b-learning. Quiroz, (2011) afirma que la web 2.0:

“Hace unos años atrás conocíamos la red que en la actualidad se denomina web 1.0, cuya característica principal era que podíamos acceder a la información a través de ella, conocer lugares, navegar por Internet y tener un correo electrónico que nos permitiera enviar y recibir información en forma privada. Con esta web nacen nuevos conceptos, como la sociedad de la información, esta nueva sociedad es aquella que puede acceder a la información de forma libre y sin restricciones” (p. 54).

Por otro lado, Mendizábal y Valenzuela exponen que “En diciembre de 2008 se publicó la versión 2.0 (W3C, 2008), en la cual las pautas se centran en principios más que en técnicas, lo que permite que sigan siendo relevantes y aplicables incluso cuando la tecnología cambia (...). La versión 2.0 se ha redactado con la finalidad de ser más entendible y verificable, y también ser más neutral ante la tecnología, de manera que no estuviese tan directamente ligada a las tecnologías existentes y fuera aplicable más extensamente y por más tiempo” (Valenzuela & Mendizábal, 2015, p 21).

De acuerdo a los cambios y la revolución tecnológica la web 2.0 tuvo que superar a la web 1.0, para cumplir con las exigencias y demandas actuales con la creación, diseño de distintos recursos y espacios que permitan transferir la información de manera interactiva y colaborativa.

Entre ellos tenemos wikis, blog, redes sociales, plataformas virtuales, mensajería instantánea entre otros.

Los EVA son muy utilizados en el ámbito educativo; para esto es fundamental conocer su concepto, como los dice Adell, Castellet y Pascual (como se citó en Quiroz, 2011) quien afirma que: “es una aplicación informática diseñada para facilitar la comunicación pedagógica entre los participantes en un proceso educativo, sea éste completamente a distancia, presencial, o de una naturaleza mixta que combine ambas modalidades en diversas proporciones” (p. 63). Los EVA están diseñados para que los docentes y estudiantes interactúen dinámicamente en el proceso de enseñanza y aprendizaje; sea este de modalidad a distancia o presencial. Mediante el cual se puede diseñar un entorno de trabajo colaborativo, variado, organizado con el uso de varios recurso o herramientas tecnológicas de acuerdo a las necesidades del estudiante y que aporten en el proceso.

Los EVA permiten aplicar modelos de aprendizajes fundamentados en la construcción de un conocimiento; donde los educandos se convierten en participantes activos dentro del proceso de aprendizaje y el rol de los educadores es el de facilitar la construcción de conocimiento, por medio de la interacción con recursos de la web 2.0.

Para que un EVA funcione, se debe acceder a una plataforma para tener un aprendizaje en línea o conocido como Learning Manager Systems (LMS sistema de gestión de aprendizaje). Como manifiestan Coates et al., 2005, en Wise y Quealy, 2006

Según Quiroz (2011) define lo define como: “Un LMS también llamado plataforma de aprendizaje, sistema distribuido de aprendizaje, sistema de gestión de cursos, sistema gestión de contenidos, portales, sistemas de gestión instruccional, combina la gestión de cursos o asignaturas y las herramientas pedagógicas para proporcionar los medios de diseño, construcción y entrega de un ambiente de aprendizaje en línea. LMS son sistemas escalables que pueden ser usados para soportar todos los programas de enseñanza y aprendizaje de una institución formadora” (p. 70).

El LMS es un sistema de gestión que controla, distribuye y da seguimiento a los recursos y contenidos educativos en un entorno colaborativo. Permitiendo la comunicación entre educadores, entre educandos, educandos y educadores sea en tiempo asincrónico o sincrónico también la integración de producción de recursos, administración, gestión, creación de comunidades de aprendizaje y grupos de trabajo.

Existen plataformas con código abierto y cerrado, esto depende de la necesidad institucional. Las de códigos cerrados podemos nombrar a Blackboard, WecCT, entre otras. Dentro de las de código abierto tenemos las que a continuación se enlistan:

Tabla 1 Ejemplos de plataformas

Plataformas	Características
Chamilo	<p>Inicia en el 2010, es una plataforma de código libre o gratuito se distribuye bajo licencia GNU/GPLv3, cuenta con las siguientes herramientas:</p> <p>Comunicación: foros, chat, mensajería interna, descarga e intercambio de archivos, sección de anuncios y envío de copia a correos externos y blog.</p> <p>Productividad: agenda persona, para eventos, programación didáctica y demostración de avance de curso, acceso directo a lecciones o curso, se pueden realizar búsquedas en toda la plataforma, crear y editar documentos, descargar lecciones en formato PDF, se puede abrir en celulares y tabletas.</p> <p>Involucramiento de los estudiantes: acceso a distribución en grupos con su propio foro, wiki y tareas; interacción con todos los usuarios mediante una red social; visualiza sus informes de aprendizaje y asistencia del curso.</p> <p>Administrativas: se puede establecer si un curso es públicos o privados, nombrar administradores de sesiones dándoles privilegios, los profesores o estudiantes pueden inscribirse a curso, se puede autenticar mediante Facebook, respaldar y dar mantenimiento de forma personal o administrador, delimitar características de herramientas o el intercambio de archivos y asignar roles a integrantes de curso.</p>
Moodle	<p>Es la plataforma más conocida y utilizada a nivel mundial, por estar basada en un software libre de código abierto, por su flexibilidad, la amplia y gran contribución de plugins lo que hace que la plataforma pueda incorporar más funciones. Lo que permite crear y personalizar entornos de aprendizaje de acuerdo a las necesidades de cada individuo.</p> <p>Tiene similares características que las mencionadas en ejemplos anteriores, pero tiene varias ventajas que la hacen única y con mayor aceptación que a continuación se detallan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Muestra la creación de actividades a través de iconos. - Ofrece mayor cantidad de tipos de preguntas que ninguna otra plataforma tiene - cuenta con un perfil más completo de calificaciones a su elección y los exporta en formatos muy conocidos. - Dispone más 100 idiomas. - Es usada por reconocidas organizaciones educativas a nivel nacional e internacional. - Se puede acceder en cualquier dispositivo sin necesidad de instalar ningún software.
Sakai	<p>Es una plataforma de libre acceso, es amigable y con similares características a las demás de código libre, pero el usuario debe instalar el software en un equipo para ser usada, demanda de constantes actualizaciones, es muy amplia, redundantes lo que dificulta su comprensión y uso.</p>
OpenMOOC	<p>Esta plataforma esta inclinada más al trabajo con la educación superior, es de acceso libre y gratuita. Está dividida en dos grupos: xMOOC que se basa en el modelo de aprendizaje tradicional y el cMOOC basado a un modelo colectivista.</p>

Elaborado por: Laddy Orrala

1.2.5. Plataforma Moodle

Es una plataforma diseñada con la finalidad de apoyar el proceso de enseñanza y aprendizaje, está basada en el socioconstructivismo. Adell, 2004 como se citó en (Quiroz, 2011) quien conceptualiza que:

“Los entornos constructivistas son una línea de trabajo muy interesante en tecnología educativa porque están basados en presupuestos pedagógicos sobre cómo se produce el aprendizaje y no solo en la «lógica» o las posibilidades de las herramientas de comunicación y gestión de la información” (p. 71).

Moodle al igual que otras plataformas favorecen y origina el aprendizaje socioconstructivista iniciado por Martin Dougiamas en la década de los noventas. Se

caracteriza por ser de código abierto o LMS. Donde el docente se encarga de diseñar y gestionar espacios de enseñanza y aprendizaje sean estas para universidades, centros educativos o empresas, que gestionan recursos pedagógicos y crean cursos en línea, que permitan una comunicación entre los participantes.

Se escogió esta plataforma en base a la comparación de esta con otras plataformas; moodle es conocida y utilizada a nivel mundial; si se tiene alguna dificultad con su manejo se puede encontrar información de inmediato, así como también por aspectos importantes que se detallaron en el cuadro expuesto anteriormente.

Esta plataforma permite que el estudiante construya partiendo de ideas simples a complejas que los incluyan en un aprendizaje vivencial. Como por ejemplo mediante esquemas conceptuales, diseños, proyectos, wikis, blog, páginas web entre otros, esto dependerá del objetivo de creación.

El uso de esta plataforma también promueve el aprendizaje colaborativo sea desde grupos pequeños a la más grande comunidad; con la finalidad de beneficiar a todos.

El profesor cumple un rol importante en la creación del curso, ya que debe promover un clima dinámico y colaborativo tomando, en cuenta que el trabajar en grupo es un potencial indispensable del aprendizaje del siglo XXI, donde aprende a través de la interacción en personas y se deja a un lado el individualismo y la competitividad.

Con el uso del EVA a través de la plataforma Moodle el educando llegará al aprendizaje desarrollador, el mismo que para Castellanos, 2007 (como se citó en Hierrezuelo, 2015) manifiesta que un aprendizaje desarrollador:

“...implica que los educadores puedan asumir la responsabilidad en este proceso desde una posición creadora que les permita planificar y organizar la situación de enseñanza aprendizaje, orientar y apoyar la actividad de los educandos y evaluar de forma sistemática todo el proceso tomando como referente y foco de la acción intencional y estratégica los ejes sobre los cuales se estructuran los aprendizajes desarrolladores de nuestros educandos” (p. 31).

Para que el estudiante obtenga un aprendizaje desarrollador, el docente cumple un rol fundamental en el proceso; esto implica que este debe desarrollar en los educandos su personalidad, para que asemejen los contenidos conceptuales y procedimentales y estos no solo sean reproducidos sino también aplicados en los momentos que se presenten en su vida cotidiana; de tal manera que se manifiesten conexiones entre los sentimientos, modo de actuar y pensar. Con esto también se puede independizar su imaginación, su aprendizaje para que cuando se presenten momentos decisivos de aprendizaje puedan dar solución al mismo.

Es importante recalcar que el aprendizaje desarrollar debe garantizar que el estudiante se apropie de un conocimiento activo y creador, desarrollando y activando sus capacidades y habilidades intelectuales, pase de ser dependiente a independiente y sea capaz de transformar y controlar de su propio ser y el de su medio en general. Y mediante la motivación cree su autonomía, autodeterminación, permanente perfeccionamiento del desarrollo y dominio de las capacidades que conllevan a un aprendizaje para la vida cotidiana; mediante varias estrategias para aprender a aprender y sobre todo de necesidad de autoeducarse.

1.2.6 Marco legal

En la guía del docente del Ministerio de Educación afirma que:

“Emprendimiento y Gestión es una asignatura que se desarrolla durante los tres años del Bachillerato General Unificado –BGU. Responde al mandato constitucional, específicamente a la cuestión de la soberanía económica, que constituye en esencia un sistema económico, social y solidario; que reconoce al ser humano como sujeto y fin; que propende a una relación dinámica y equilibrada entre sociedad, Estado y mercado, en armonía con la naturaleza, cuyo objetivo es garantizar la producción y reproducción de las condiciones que posibiliten el Buen Vivir, concomitante con la estructuración de una política económica consecuente que asegure estabilidad económica, propicie el intercambio justo y complementario de bienes y servicios en mercados tan transparentes como eficientes, vinculando lo económico, social y cultural; a la vez que impulsa el consumo social y ambientalmente responsable; todo ello apoyado con una política financiera y comercial que fortalezca y dinamice los mercados internos, y promueva las exportaciones de pequeños y medianos productores (Constitución de la República, 2008, arts. 283, 284, 302, 304 y 306)” (Ministerio de Educación, 2016, p. 6).

La asignatura de E&G se diseña para dar cumplimiento a tres (8,9, y 10) de doce objetivos del Plan Nacional para el Buen Vivir, el tercer eje de la Constitución de la República, 2008, artículo 280 “equidad”. Además de la relación que tienen con la Ley Orgánica de Economía Popular y Solidaria y del Sector Financiero Popular y Solidario (Asamblea Nacional, 2011) y su Reglamento (Asamblea Nacional, 2012).

Con la finalidad de que el bachiller obtenga autonomía, autorrealización, cumplan sus sueños desarrollando sus capacidades y talento emprendedor (innovación, liderazgo, tolerancia al riesgo, creatividad, capacidades gerenciales), para luego ser aplicados en la sociedad generando fuentes de empleo, beneficiando a su familia y comunidad en general.

Fuentes del currículo de E&G:

- **Ontológico.**

Empecemos por conocer de dónde proviene la palabra emprendedor; se deriva del vocablo latino *prenderé* el cual significa “intentar y acometer”; que tienen que ver con formas e ideas nuevas de realizar las cosas de ahí se desprende e identifica con estrategia de innovación, como lo refiere el Ministerio de Educación:

“Ontológicamente, es inseparable de la esencia del ser, en la medida en que la incesante búsqueda de transformar y mejorar las condiciones de vida está signada por el emprendimiento como atributo humano que se requiere afianzar a través de una educación que facilite la materialización de las ideas” (Ministerio de Educación, 2016, p. 9).

Cuando el ser humano desea transformar algo y tener un mejor estilo de vida, debe buscar a través de la educación nuevas ideas y estrategias que permitan cumplir sus objetivos.

- **Disciplinar.**

En el ámbito disciplinar el Ministerio de Educación afirma que:

“Si bien el emprendimiento se suele inscribir en la disciplina administrativa, al permear diferentes campos del conocimiento tiene carácter multidisciplinario y la obligada interdependencia le asigna un accionar interdisciplinario. Al tomar en consideración los intereses y motivaciones individuales la complejidad es mayor; remite a reconocer, respetar y atender la diversidad en el aula, además de contextualizar y asumir la temporalidad como una dimensión a tener en cuenta en la construcción social del conocimiento; además, necesita identificar los recursos para la realización de objetivos, centrados de manera fundamental en la imaginación y la creatividad” (Ministerio de Educación, 2016, p. 9).

La asignatura de E&G es considerada como interdisciplinaria por que se relaciona con diferentes campos del conocimiento; atendiendo las diversas necesidades que existe en el aula. Además, se debe tener en cuenta como parte fundamental, la construcción social del conocimiento a través de recursos que generen imaginaciones creativas que permitan cumplir con los objetivos planteados.

- **Pedagógico.**

Al momento de incorporar la asignatura de E&G el docente debe renovar sus estrategias pedagógicas; las mismas que implican cambios significativos en el proceso de enseñanza aprendizaje, ayuden a ampliar los nuevos conocimientos y su desarrollo mediante la innovación

pedagógica. Rompiendo así los paradigmas culturales y humanos que permitan al estudiante desarrollar y estrechar los vínculos con la sociedad; mediante la creatividad, autonomía, trabajo responsable y libertad sea capaz de transmitir nuevas ideas para crear su propia fuente de empleo con responsabilidad y profesionalismo. Como señala el Ministerio de Educación:

Por lo tanto, “las estrategias metodológicas para Emprendimiento y Gestión se dirigen a motivar y orientar en el “aprender haciendo”, en el trabajo colaborativo, en el ir más allá del conocimiento y de sí mismo (metacognición) para alcanzar autonomía, libertad, transformación, capacidad de negociación, responsabilidad social y democracia.

Para el manejo de las relaciones de poder se puede recurrir a la solidaridad o a la confrontación; la primera, como concepción humana del emprendimiento, propugna igualdad de oportunidades y contraría posiciones de poder tendientes a la acumulación de riqueza, justificando a plenitud los emprendimientos orientados a brindar soluciones a necesidades que nacen de la pobreza y profundizan en desigualdades, así como los emprendimientos que emergen de iniciativas colectivas y guardan relación de interdependencia solidaria” (Ministerio de Educación, 2016, p. 10).

El emprendimiento actual, no se queda en aprendizaje tradicional sino también se rige y da vueltas en el mundo de la tecnología, por tal razón; es importante que los estudiantes conozcan y se manejen distintos entornos virtuales, para que cuando estén preparados tengan la potencialidad de salir al mundo del emprendimiento. Y para atender las necesidades educativas se diseñará una EVA para la asignatura de E&G.

CAPÍTULO II

MARCO METOLÓGICO

2.1 Enfoque metodológico

La tecnología y el emprendimiento van a la par con la educación y con ello en el proceso de enseñanza aprendizaje.

El enfoque metodológico que emplea el autor en el presente trabajo de investigación es mixto porque se emplean los enfoques cuantitativos y cualitativos.

Con el enfoque cualitativo se interpretaron los datos recolectados en el diagnóstico y en la valoración de especialistas se utilizó el método Delphi, el mismo que se basa en los dos enfoques.

La investigación partió de supuestos teóricos y permitió el análisis y recolección de información para el diseño de un aula virtual en la Unidad Educativa Bicentenario D7 Vespertino.

Hernandez, Sampieri y Mendoza afirman que:

“Los métodos mixtos representan un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos, así como su integración y discusión conjunta, para realizar inferencias producto de toda la información recabada (metainferencias) y lograr un mayor entendimiento del fenómeno bajo estudio” (Hernández, Sampieri y Mendoza, 2019, p. 534).

2.2 Tipo de investigación

El trabajo de investigación que se realizó, se orienta a estudiantes del bachillerato; por lo que es necesario estudiar varios aspectos importantes y poder estudiar el fenómeno.

Se utilizó una investigación exploratoria, porque en la revisión de la literatura no existen trabajos sobre entorno virtual destinado para el aprendizaje de contenidos del Proceso Contable para la asignatura de E&G para estudiantes de primero de bachillerato. Por tal razón se explorará, si el diseño del EVA alcanza los objetivos y niveles de aprendizaje.

Todo esto se obtuvo mediante el diagnóstico documental que permitió analizar las fuentes bibliográficas, hemerográficas y archivistas sobre el tema antes mencionado.

2.3 Acciones realizadas en el transcurso de la investigación

Dentro de las acciones realizadas en el presente trabajo son: diagnosticar, revisar bibliografía, aplicar y comprobar.

- **Diagnosticar:**

Se recolectó información relevante con aporte significativo en el análisis del contexto, identificando y buscando solución al problema.

- **Revisar bibliografía:**

En el desarrollo de la fundamentación y revisión bibliográfica, se recolecto información relacionada a los conceptos escogidos y principales del tema de estudio, como el uso de EVA en la asignatura de emprendimiento y gestión; para la elaboración del marco teórico.

- **Diseñar:**

Se indagó varias plataformas para el diseño de un aula virtual dinámica e innovadora que contenga información, herramientas y recursos relevantes sobre el Proceso Contable los mismos que servirán de ayuda en el proceso de enseñanza y aprendizaje del educando dentro y fuera del aula.

- **Valorar:**

El diseño del aula virtual, será valorado por usuarios mediante la aplicación del método Delphi.

2.4 Población, muestra y unidades de estudio

El presente proyecto fue aplicado por el autor de la investigación quien imparte la asignatura de Emprendimiento y Gestión a los primeros años de bachillerato paralelos A y B.

Tabla 2 Elementos de la población

Curso	Paralelos	N° estudiantes
Primero	A	30
Primero	B	30
Total		60

Elaborado por: Laddy Orrala

Unidades de estudio

Se realizó la investigación con los primeros años de bachillerato A y B, porque el investigador, quien es el aplicador, imparte catedra a estos cursos; teniendo acceso directo con los mismos, cuyo objetivo es comparar el nivel de aprendizaje de los dos paralelos; implementando nuevas estrategias tecnológicas de aprendizaje.

Muestra

De los dos paralelos se escogió como tamaño muestral intencional, al primero A (30), a quienes se aplicó una encuesta, en la etapa de diagnóstico y determinar la factibilidad del diseño del EVA.

Tamaño de la muestra = 30

2.5. Método

2.5.1 Método empírico

Mediante la aplicación del método empírico se encontró el camino para determinar la finalidad del problema investigado; con el apoyo y uso de métodos que a continuación, se detallan:

- Método de la observación.- las unidades observadas fueron los estudiantes del primer año de bachillerato paralelo “A”, quienes brindan información relevante sobre el problema a investigar.
- Método de la medición.- mediante este método se recopiló y procesó la información sobre el trabajo de investigación; se asignaron valores numéricos apoyados en procesos estadísticos los mismos que fueron tabulados, analizados y se formularon conclusiones y recomendaciones.

2.5.2 Técnicas e instrumentos

2.5.2.1 La encuesta y entrevista

Para el diagnóstico y la recopilación de información se utilizó la técnica de la entrevista la misma que se la realizó al rector y coordinadora de área de la institución, la misma que fue realizada en base a un cuestionario de 5 preguntas (base estructurada) También se utilizó la encuesta; esta fue estructurada en base al instrumento del cuestionario conformada de 9 preguntas (base estructurada) y fue aplicada a 30 estudiantes del primer año de bachillerato paralelo “A”, recogiendo datos referentes al uso de la tecnología, EVA y determinación de la factibilidad del diseño del EVA.

Proceso de validación

Para la validación del trabajo se realizó una entrevista a un grupo de 6 expertos, con la finalidad de obtener información sobre la validación del diseño de un EVA como estrategia de aprendizaje de los contenidos del Proceso Contable de la asignatura de E&G para primer año; mediante un cuestionario de 9 preguntas que permitieron medir las respuestas. Las preguntas se las redactó de acuerdo a la necesidad y con ayuda de documentos existentes en la web, además fue validación y al rector de la institución.

- Se realiza una entrevista a un grupo de expertos se presenta el trabajo y se aplica el cuestionario de indicadores para ser valorados.
- En este proceso participan 6 profesionales quienes valoraron al cuestionario que más adelante se detallará.

2.5.3 Análisis e interpretación de resultados

2.5.3.1 A estudiantes

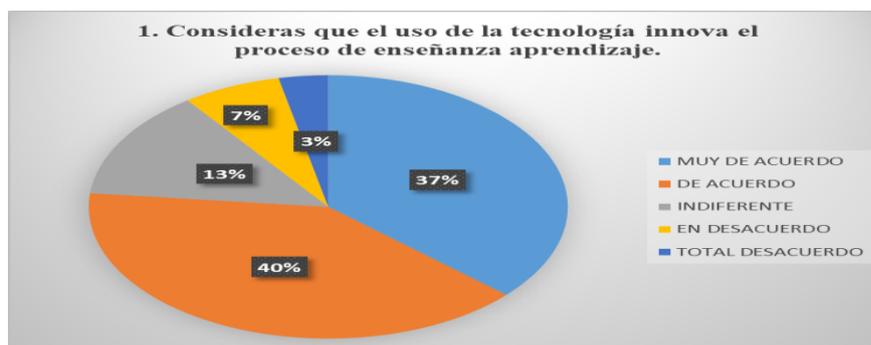
Tabla 3 Consideras que el uso de la tecnología innova el proceso de enseñanza aprendizaje.

1. Consideras que el uso de la tecnología innova el proceso de enseñanza aprendizaje.		
ESCALA	NÚMERO DE ESTUDIANTES	PORCENTAJE
MUY DE ACUERDO	11	36,67
DE ACUERDO	12	40,00
INDIFERENTE	4	13,33
EN DESACUERDO	2	6,67
TOTAL DESACUERDO	1	3,33
TOTAL	30	100

Fuente: Encuesta aplicada a los 1ros de BGU, Unidad Educativa Fiscal Bicentenario D7.

Elaborado por: Laddy Orrala.

Gráfico 1 Consideras que el uso de la tecnología innova el proceso de enseñanza aprendizaje.



Fuente: Encuesta aplicada a los 1ros de BGU, Unidad Educativa Fiscal Bicentenario D7.

Elaborado por: Laddy Orrala.

Análisis e Interpretación

De los 30 estudiantes de 1ros de BGU encuestados en la Unidad Educativa Fiscal Bicentenario D7, 12 estudiantes que corresponden al 40,00% respondieron que están muy de acuerdo que el uso de la tecnología innova el proceso de enseñanza aprendizaje; mientras que 11 estudiantes que corresponde al 36,67% reconocieron que están de acuerdo que el uso de la tecnología innova el proceso de enseñanza aprendizaje; en cambio 4 estudiantes que son 13,33% indicaron que es indiferente que el uso de la tecnología innova el proceso de enseñanza aprendizaje; entre tanto que 2 estudiantes que corresponden al 6,67% revelan que están en desacuerdo que el uso de la tecnología innova el proceso de enseñanza aprendizaje; 1 estudiante que corresponde al 3,33% alegó que está en total desacuerdo que el uso de la tecnología innova el proceso de enseñanza aprendizaje.

Por lo tanto, la mayor parte de estudiantes han indicado que están muy de acuerdo que el uso de la tecnología innova el proceso de enseñanza aprendizaje.

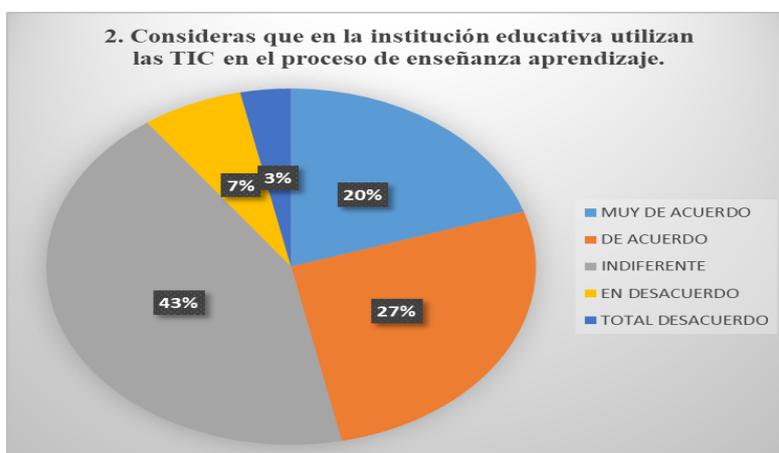
Tabla 4 Consideras que en la institución educativa utilizan las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje.

2. Consideras que en la institución educativa utilizan las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje.		
ESCALA	NÚMERO DE ESTUDIANTES	PORCENTAJE
MUY DE ACUERDO	6	20,00
DE ACUERDO	8	26,67
INDIFERENTE	13	43,33
EN DESACUERDO	2	6,67
TOTAL DESACUERDO	1	3,33
TOTAL	30	100

Fuente: Encuesta aplicada a los 1ros de BGU, Unidad Educativa Fiscal Bicentenario D7.

Elaborado por: Laddy Orrala.

Gráfico 2 Consideras que en la institución educativa utilizan las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje.



Fuente: Encuesta aplicada a los 1ros de BGU, Unidad Educativa Fiscal Bicentenario D7.

Elaborado por: Laddy Orrala.

Análisis e Interpretación

De los 30 estudiantes de 1ros de BGU encuestados en la Unidad Educativa Fiscal Bicentenario D7, 13 estudiantes que corresponden al 43,33% respondieron que es indiferente que en la institución educativa utilicen las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje.; mientras que 8 estudiantes que corresponde al 26,67% reconocieron que están de acuerdo que en la institución educativa utilicen las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje; en cambio 6 estudiantes que son 20,00% indicaron que están de muy de acuerdo que en la institución educativa utilicen las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje; entre tanto 2 estudiantes que corresponden al 6,67% revelan que están en desacuerdo que en la institución educativa utilicen las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje; 1 estudiante que corresponde al 3,33% alegó que está en total desacuerdo que en la institución educativa utilicen las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Por lo tanto, la mayor parte de estudiantes han indicado que es indiferente que en la institución educativa utilicen las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Tabla 5 Consideras que utilizando las TIC mejorará tu rendimiento académico.

3. Consideras que utilizando las TIC mejorará tu rendimiento académico.		
ESCALA	NÚMERO DE ESTUDIANTES	PORCENTAJE
MUY DE ACUERDO	7	23,33
DE ACUERDO	14	46,67
INDIFERENTE	6	20,00
EN DESACUERDO	2	6,67
TOTAL DESACUERDO	1	3,33
TOTAL	30	100

Fuente: Encuesta aplicada a los 1ros de BGU, Unidad Educativa Fiscal Bicentenario D7.

Elaborado por: Laddy Orrala.

Gráfico 3 Consideras que utilizando las TIC mejorará tu rendimiento académico.



Fuente: Encuesta aplicada a los 1ros de BGU, Unidad Educativa Fiscal Bicentenario D7.

Elaborado por: Laddy Orrala.

Análisis e Interpretación

De los 30 estudiantes de 1ros de BGU encuestados en la Unidad Educativa Fiscal Bicentenario D7, 14 estudiantes que corresponden al 46,67% respondieron que están de acuerdo en que utilizando las TIC mejorará su rendimiento académico; mientras que 7 estudiantes que corresponde al 23,33% reconocieron que están de acuerdo en que utilizando las TIC mejorará su rendimiento académico; en cambio 6 estudiantes que son 20,00% indicaron que es indiferente que utilizando las TIC mejorará su rendimiento académico; entre tanto que 2 estudiantes que corresponden al 6,67% revelan que están en desacuerdo en que utilizando las TIC mejorará su rendimiento académico; 1 estudiante que corresponde al 3,33% alegó que está en total desacuerdo en que utilizando las TIC mejorará su rendimiento académico.

Por lo tanto, la mayor parte de estudiantes han indicado que están muy de acuerdo en que utilizando las TIC mejorará su rendimiento académico.

Tabla 6 ¿En tu hogar cuentan con dispositivos electrónicos (celular, computadora, tablet, lapto)?

4. ¿En tu hogar cuentan con dispositivos electrónicos (celular, computadora, tablet, lapto)?		
ESCALA	NÚMERO DE ESTUDIANTES	PORCENTAJE
SI	27	90,00
NO	3	10,00
TOTAL	30	100

Fuente: Encuesta aplicada a los 1ros de BGU, Unidad Educativa Fiscal Bicentenario D7.

Elaborado por: Laddy Orrala.

Gráfico 4 ¿En tu hogar cuentan con dispositivos electrónicos (celular, computadora, tablet, lapto)?



Fuente: Encuesta aplicada a los 1ros de BGU, Unidad Educativa Fiscal Bicentenario D7.

Elaborado por: Laddy Orrala.

Análisis e Interpretación

De los 30 estudiantes de 1ros de BGU encuestados en la Unidad Educativa Fiscal Bicentenario D7, 27 estudiantes que corresponden al 90,00% respondieron que **SI** cuentan con dispositivos electrónicos en su hogar; mientras que 3 estudiantes que corresponde al 10,00% reconocieron que **NO** cuentan con dispositivos electrónicos en su hogar.

Por lo tanto, la mayor parte de estudiantes han indicado que **SI** cuentan con dispositivos electrónicos en su hogar.

Tabla 7 ¿Tienen contratado servicio de internet?

5. ¿Tienen contratado servicio de internet?		
ESCALA	NÚMERO DE ESTUDIANTES	PORCENTAJE
SI	26	86,67
NO	4	13,33
TOTAL	30	100

Fuente: Encuesta aplicada a los 1ros de BGU, Unidad Educativa Fiscal Bicentenario D7.

Elaborado por: Laddy Orrala.

Gráfico 5 ¿Tienen contratado servicio de internet?



Fuente: Encuesta aplicada a los 1ros de BGU, Unidad Educativa Fiscal Bicentenario D7.

Elaborado por: Laddy Orrala.

Análisis e Interpretación

De los 30 estudiantes de 1ros de BGU encuestados en la Unidad Educativa Fiscal Bicentenario D7, 26 estudiantes que corresponden al 86,67% respondieron que **SI** tienen contratado servicio de internet en su hogar; mientras que 4 estudiantes que corresponde al 13,33% reconocieron que **NO** tienen contratado servicio de internet en su hogar.

Por lo tanto, la mayor parte de estudiantes han indicado que **SI** tienen contratado servicio de internet en su hogar.

Tabla 8 ¿Alguna vez has utilizado la tecnología para reforzar tu aprendizaje?

6. ¿Alguna vez has utilizado la tecnología para reforzar tu aprendizaje?		
ESCALA	NÚMERO DE ESTUDIANTES	PORCENTAJE
SI	28	93,33
NO	2	6,67
TOTAL	30	100

Fuente: Encuesta aplicada a los 1ros de BGU, Unidad Educativa Fiscal Bicentenario D7.

Elaborado por: Laddy Orrala.

Gráfico 6 ¿Alguna vez has utilizado la tecnología para reforzar tu aprendizaje?



Fuente: Encuesta aplicada a los 1ros de BGU, Unidad Educativa Fiscal Bicentenario D7.

Elaborado por: Laddy Orrala.

Análisis e Interpretación

De los 30 estudiantes de 1ros de BGU encuestados en la Unidad Educativa Fiscal Bicentenario D7, 28 estudiantes que corresponden al 93,33% respondieron que **SI** han utilizado la tecnología para reforzar su aprendizaje; mientras que 2 estudiantes que corresponde al 7,67% reconocieron que **NO** han utilizado la tecnología para reforzar su aprendizaje.

Por lo tanto, la mayor parte de estudiantes han indicado que **SI** han utilizado la tecnología para reforzar su aprendizaje.

Tabla 9 ¿Sabes qué es una plataforma virtual de aprendizaje?

7. ¿Sabes qué es una plataforma virtual de aprendizaje?		
ESCALA	NÚMERO DE ESTUDIANTES	PORCENTAJE
SI	19	63,33
NO	11	36,67
TOTAL	30	100

Fuente: Encuesta aplicada a los 1ros de BGU, Unidad Educativa Fiscal Bicentenario D7.

Elaborado por: Laddy Orrala.

Gráfico 7 ¿Sabes qué es una plataforma virtual de aprendizaje?



Fuente: Encuesta aplicada a los 1ros de BGU, Unidad Educativa Fiscal Bicentenario D7.

Elaborado por: Laddy Orrala.

Análisis e Interpretación

De los 30 estudiantes de 1ros de BGU encuestados en la Unidad Educativa Fiscal Bicentenario D7, 19 estudiantes que corresponden al 63,33% respondieron que **SI** saben lo que es una plataforma virtual de aprendizaje; mientras que 11 estudiantes que corresponde al 36,67% reconocieron que **NO** saben lo que es una plataforma virtual de aprendizaje.

Por lo tanto, la mayor parte de estudiantes han indicado que **SI** saben lo que es una plataforma virtual de aprendizaje.

Tabla 10 ¿Has utilizado una plataforma virtual de aprendizaje?

8. ¿Has utilizado una plataforma virtual de aprendizaje?		
ESCALA	NÚMERO DE ESTUDIANTES	PORCENTAJE
SI	15	50,00
NO	15	50,00
TOTAL	30	100

Fuente: Encuesta aplicada a los 1ros de BGU, Unidad Educativa Fiscal Bicentenario D7.

Elaborado por: Laddy Orrala.

Gráfico 8 ¿Has utilizado una plataforma virtual de aprendizaje?



Fuente: Encuesta aplicada a los 1ros de BGU, Unidad Educativa Fiscal Bicentenario D7.

Elaborado por: Laddy Orrala.

Análisis e Interpretación

De los 30 estudiantes de 1ros de BGU encuestados en la Unidad Educativa Fiscal Bicentenario D7, 15 estudiantes que corresponden al 50,00% respondieron que **SI** han utilizado una plataforma virtual de aprendizaje; mientras que 2 estudiantes que corresponde al 7,67% reconocieron que **NO** han utilizado una plataforma virtual de aprendizaje.

Por lo tanto, existe una igualdad en estudiante que **SI** han utilizado una plataforma virtual de aprendizaje, y **NO** han utilizado una plataforma virtual de aprendizaje.

Tabla 11 ¿Te gustaría trabajar con una plataforma virtual en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

9. ¿Te gustaría trabajar con una plataforma virtual en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?		
ESCALA	NÚMERO DE ESTUDIANTES	PORCENTAJE
SI	24	80,00
NO	6	20,00
TOTAL	30	100

Fuente: Encuesta aplicada a los 1ros de BGU, Unidad Educativa Fiscal Bicentenario D7.

Elaborado por: Laddy Orrala.

Gráfico 9 ¿Te gustaría trabajar con una plataforma virtual en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?



Fuente: Encuesta aplicada a los 1ros de BGU, Unidad Educativa Fiscal Bicentenario D7.

Elaborado por: Laddy Orrala.

Análisis e Interpretación

De los 30 estudiantes de 1ros de BGU encuestados en la Unidad Educativa Fiscal Bicentenario D7, 24 estudiantes que corresponden al 80,00% respondieron que **SI** les gustaría trabajar con una plataforma virtual en la asignatura de Emprendimiento y Gestión; mientras que 6 estudiantes que corresponde al 20,00% reconocieron que **NO** les gustaría trabajar con una plataforma virtual en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Por lo tanto, la mayor parte de estudiantes han indicado que **SI** les gustaría trabajar con una plataforma virtual en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

De acuerdo a los resultados de las nueve preguntas se concluye con lo siguiente:

- Es factible diseñar el EVA ya que, según los resultados registrados, el 90% de estudiantes cuentan con un dispositivo electrónico en su hogar, el 87% tiene contratado servicio de internet y el 80% tienen la predisposición para trabajar con un EVA en la asignatura de E&G.
- Hay un 10% de estudiantes que no cuentan con dispositivos electrónicos en su hogar, 13% no tiene contratado servicio de internet.

Se recomienda las siguientes estrategias para solucionar aquellos resultados negativos.

- Para aquellos estudiantes que tengan que realizar trabajos autónomos en el EVA y no cuentan con dispositivos electrónicos y servicio de internet en sus hogares, pueden asistir a la institución y trabajar en el laboratorio en conjunto con el docente responsable; siempre y cuando se tenga una autorización escrita de los padres y de las autoridades de la institución.

CAPÍTULO III

PROPUESTA

Entorno Virtual de Aprendizaje para contenidos Proceso Contable de la asignatura de E&G.

3.1 Fundamentación de la propuesta

El objetivo de esta propuesta es, diseñar un EVA en la plataforma Moodle (mil aulas), como estrategia metodológica que sea de fácil manipulación, práctica y aporte en el proceso de enseñanza y aprendizaje dentro y fuera del salón de clases en la asignatura de E&G de los estudiantes del primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Bicentenario D7 Vespertino.

El propósito del diseño de EVA es de acompañar las clases presenciales y el proceso de enseñanza aprendizaje tenga un ambiente creativo e innovador, articulando en ella recursos de aprendizaje basadas en herramientas de la Web 2.0; los mismos que están a la disposición de los estudiantes de forma permanente.

Dentro de la propuesta se desarrollaron actividades por temas de estudios encaminadas al uso de varios materiales como de apoyo, de refuerzo, grupales y autónomos.

Las articulaciones de las herramientas usadas en el diseño del material de apoyo, permiten desarrollar contenidos por medio del uso de herramientas de evaluación como lecturas, cuestionarios, ejercicios prácticos, crucigramas entre otros, los que permiten medir el avance de los educandos en la asignatura de E&G.

Moodle es un entorno virtual de aprendizaje que fue escogido para desarrollar la presente propuesta; porque está bajo licencia de software abierto o libre, es completa se puede tener acceso en cualquier momento, lugar y es muy utilizada a nivel internacional. Este EVA fue creado para desarrollar y diseñar modos de aprendizaje en línea, bajo un paradigma de educación socioconstructivista. Davila afirma que: “Para su creador Dougiamas (dougiamas.com) y sus seguidores, el uso académico de la plataforma Moodle descansa en una filosofía educativa que denominan pedagogía construccionista social. La ejecución práctica de esta filosofía promueve un estilo de aprendizaje interactivo” (Davila, 2011 p. 97).

Por medio de esta plataforma se pueden agregar diversos recursos didácticos, los mismos que están expresados mediante archivos de distintos formatos que facilitan la comprensión y estudios de diferentes temas. Por medio de el podemos generar una serie de actividades interactivas para desarrollar dentro y fuera del aula de clases.

Las actividades interactivas constituyen la parte dinámica y operativa del proceso de enseñanza y aprendizaje, donde podemos citar que es lo que el estudiante debe saber hacer y lo que debe conocer.

Como Gamboa afirma que: “los ambientes virtuales de aprendizaje, según su naturaleza, “son espacios ideales para generar ambientes lúdicos”, importantes para fomentar la creatividad y el aprendizaje por medio de la interactividad y la participación de los sujetos, esta participación se puede realizar en forma sincrónica o asincrónica, aprovechando el potencial de las diferentes herramientas que ofrece Internet” (Gamboa, 2004 p. 3).

Mediante el diseño del aula virtual en Moodle se viabiliza el uso de diversos recursos y herramientas tecnológicas, con las que el docente puede apoyarse en el proceso de enseñanza aprendizaje, mantener un aprendizaje interactivo y colaborativo en la asignatura de E&G y lograr en los estudiantes alcanzar las destrezas a medida que asociando y construyendo el conocimiento antiguo con el nuevo y a su vez aplicarlo en desenvolvimiento de la vida cotidiana.

3.2 Estructura de la propuesta

Se utilizó la plataforma Moodle (mil aulas) donde el autor crea un aula utilizando recursos tecnológicos con contenido del tema Proceso Contable de la asignatura de Emprendimiento y Gestión. El diseño del EVA se realizó bajo la metodología PACIE, que se compone de las siguientes fases:

- Presencia.- la imagen del EVA debe impactar, atraer al participante, su diseño debe ser llamar visualmente la atención, su presentación debe ser eficiente y creativa para que motive el interés por participar.
- Alcance.- los objetivos del EVA deben ser claros, se debe planificar la información, recursos que se van a presentar; en cuanto a lo académico, planificar los objetivos y destrezas que realmente se necesita alcanzar; en lo experimental de acuerdo a los estándares académicos que se debe adquirir y tutorial se refiere al tiempo que se necesita para la interacción.
- Capacitación.- el tutor planifica las tutorías, de acuerdo a todo lo que debe saber para guiar en el proceso de aprendizaje mediante los recursos tecnológicos.
- Interacción.- generar interacción entre el estudiante/tutor, tutor/estudiante; estudiantes/estudiantes, a través de la motivación, experiencia y comunicación en línea, la misma que sirva en el proceso de aprendizaje.

- Elearning.- generar toda clase de aprendizaje mediante la interacción y ayuda de tecnología.

Para que los estudiantes accedan a la plataforma deben ingresar al siguiente enlace <https://carolinaorrala.milaulas.com/>, una vez que aparece la pantalla del enlace dar clic en la opción acceder, se ingresa el usuario y la contraseña; información que llega al correo de los estudiantes una vez que el docente los matricule.

La plataforma está estructurada por las dimensiones de: Gestión, Pedagógica y Evaluativa.

3.2.1 Dimensión de Gestión: En esta sección se encuentran todos los aspectos de administración y de inicio que el autor tomó en consideración para el diseño y el funcionamiento del EVA; para esto se adecuo la configuración de los aspectos importantes y entre ellos tenemos:

3.2.1.1 Perfil: En el perfil del usuario de la plataforma está actualizado, incluyendo un resumen del currículo y foto de la docente.

Gráfico 10 Información del docente

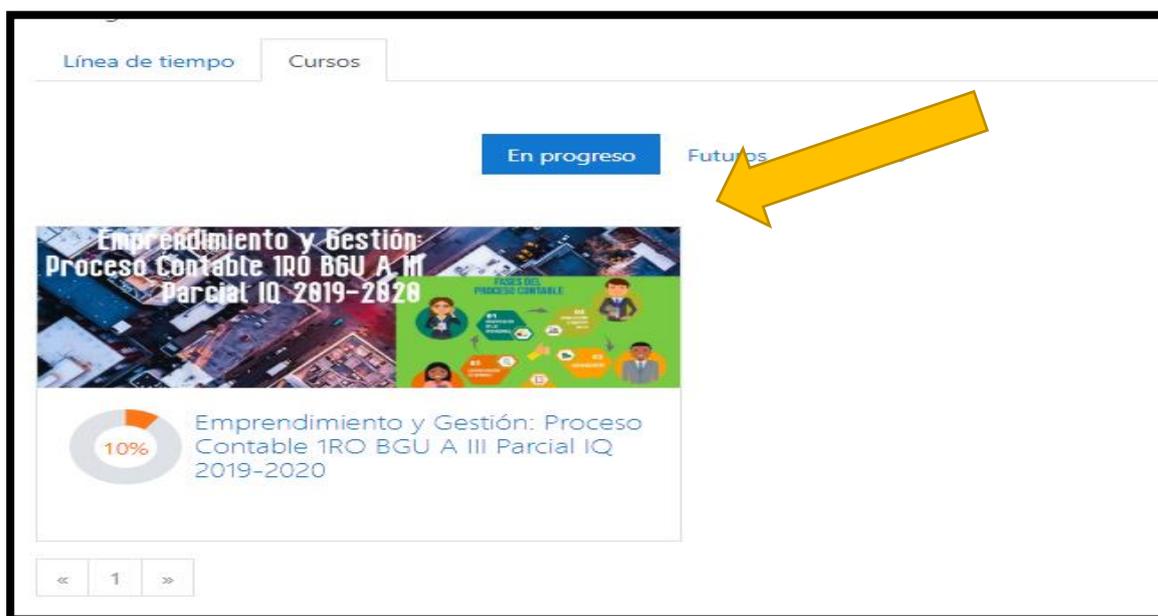


Elaborado por: Laddy Orrala

3.2.1.2. Diseño y estructura de bloque inicial del EVA.- en esta sección se estructuró y diseño apropiadamente el bloque de inicio donde se encuentra lo siguientes:

- **Banner:** En esta sección se diseñó una imagen que visualmente identifica al curso.

Gráfico 11 Nombre del curso



Elaborado por: Laddy Orrala

En la imagen anterior se visualiza el nombre del curso dando un clic podemos acceder al aula como se demuestra en la siguiente imagen:

Gráfico 12 Curso



Elaborado por: Laddy Orrala

El curso consta de 5 pestañas: **inicio, semana 1, 2, 3, 4 y evaluación final**. Dentro de la pestaña inicio encuentra lo siguiente;

- **Identificación del curso:** aquí encuentran los datos de la asignatura, información importante del docente y horarios de encuentros presenciales y virtuales.

Gráfico 13 Datos informativos

Inicio **Semana 1** Semana 2 Semana 3 Semana 4 Evaluación final

UNIDAD EDUCATIVA
BICENTENARIO D7
1970

INSTITUCIÓN: Bicentenario D7 Vespertino
ASIGNATURA: Emprendimiento Y Gestión
DOCENTE: Lic. Laddy Orrala
E-MAIL: laddy.orrala@educacion.gob.ec
CLASES PRESENCIALES: Jueves de 15:00 - 16:40
CLASES VIRTUALES: Lunes 8:00 a 9:00

Elaborado por: Laddy Orrala

- **Mensaje de bienvenida:** en este espacio se plasma el saludo de bienvenida a los estudiantes y se realiza un breve comentario del curso.

Gráfico 14 Bienvenida al curso

Su prog

BIENVENIDOS

AL CURSO DE:
**EMPRENDIMIENTO
Y GESTION**

Estimados estudiantes, sean bienvenidos al curso Proceso Contable; donde aprenderán conceptos de contabilidad básica, los mismos que servirán en el desenvolvimiento de su vida cotidiana y en un futuro para emprender un negocio.
El curso tiene una duración de cuatro semanas, las cuales tendrán varias actividades que realizar.

Elaborado por: Laddy Orrala

- **Sección de información**, encuentran lo siguiente:

Gráfico 15 *Presentación breve del docente*

Emprendimiento y Gestión: Proceso Contable 1RO BGU A III Parcial IQ 2019

Área personal / Mis cursos / Proceso Contable / Inicio / Presentación del docente

Presentación del docente




Laddy Carolina Orrala Tomalá
 Correo electrónico: laddy.orrala@educacion.gob.ec - laddyorrala@gmail.com
 Contacto telefónico. 0989802203

Títulos:

- Graduada en la Universidad Central del Ecuador, Escuela de Comercio y Administración.
- Actualmente estoy cursando una Maestría en Educación en la Universidad Tecnológica Israel.

Experiencia Laboral:

- Unidad Educativa "Vida Nueva" Docente de Contabilidad y afines. (dos años)
- Instituto Tecnológico "Vida Nueva". (un semestre)

Trabajo actual: Docente de Emprendimiento y Gestión la Unidad Educativa Bicentenario D7 Vespertino. (desde el 2013)

Elaborado por: Laddy Orrala

- **Objetivo de la asignatura**

Gráfico 16 *Objetivo de la asignatura*

Emprendimiento y Gestión: Proceso Contable 1RO BGU A III Parcial IQ 2019-2020

Área personal / Mis cursos / Proceso Contable / Inicio / Objetivo de asignatura

Objetivo de asignatura



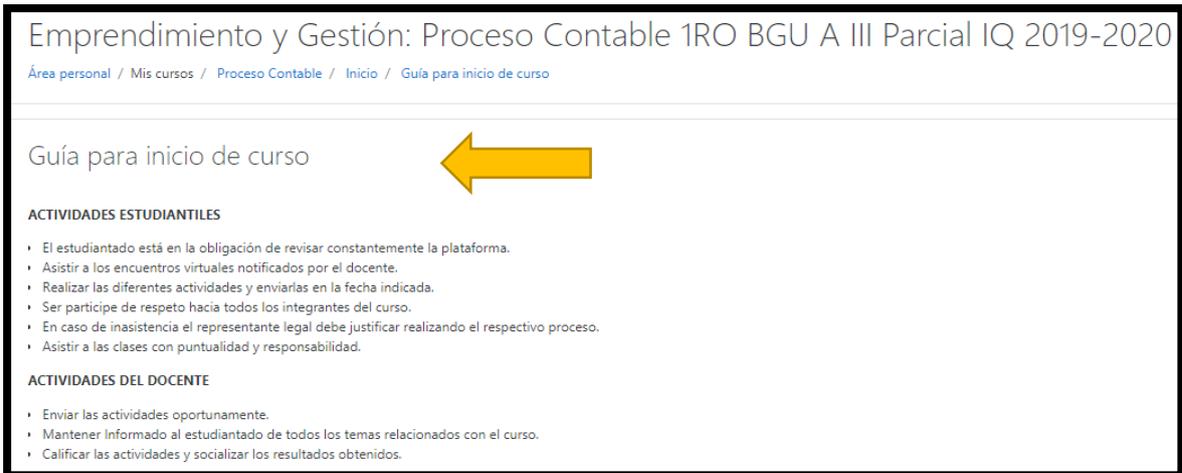
**QUIERO
 EMPRENDER
 ¿POR DONDE
 COMIENZO?**

Para emprender un negocio es necesario conocer, dominar algunos conceptos y procesos básicos que ayudarán a que el emprendimiento cumpla sus objetivos propuestos.
 A través de esta asignatura se desarrollarán temas relacionados y necesarios para que el estudiante obtenga las nociones básicas para futuros emprendimientos.

Elaborado por: Laddy Orrala

- **Guía para inicio del curso**

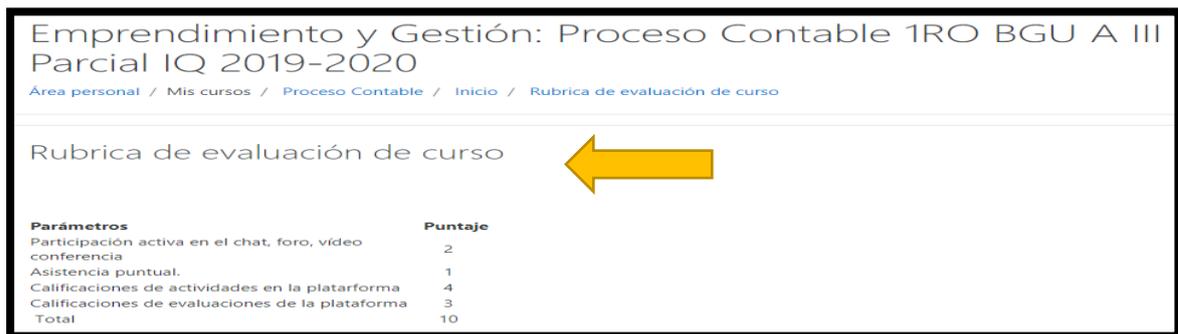
Gráfico 17 Guía para inicio de curso



Elaborado por: Laddy Orrala

- **Rubrica de evaluación del curso.**

Gráfico 18 Rubrica de evaluación

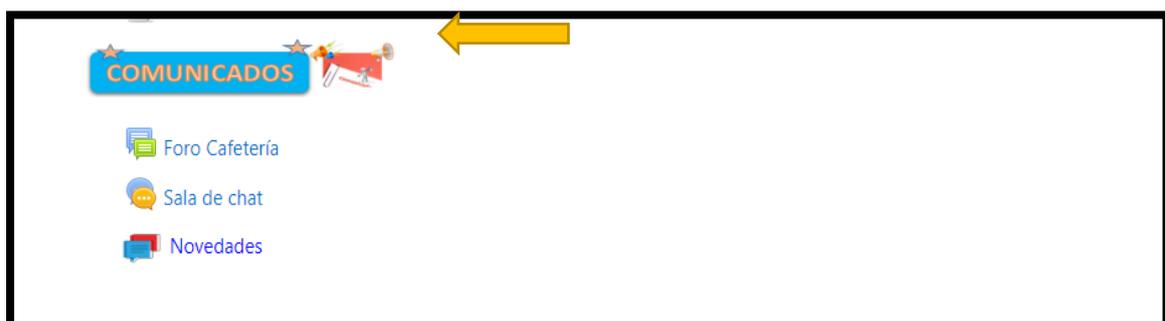


Elaborado por: Laddy Orrala

- **Sílabo**

Sección de comunicados: en este segmento encontramos comunicados referentes a foros, sala de chat y novedades del curso como se visualiza en la siguiente imagen.

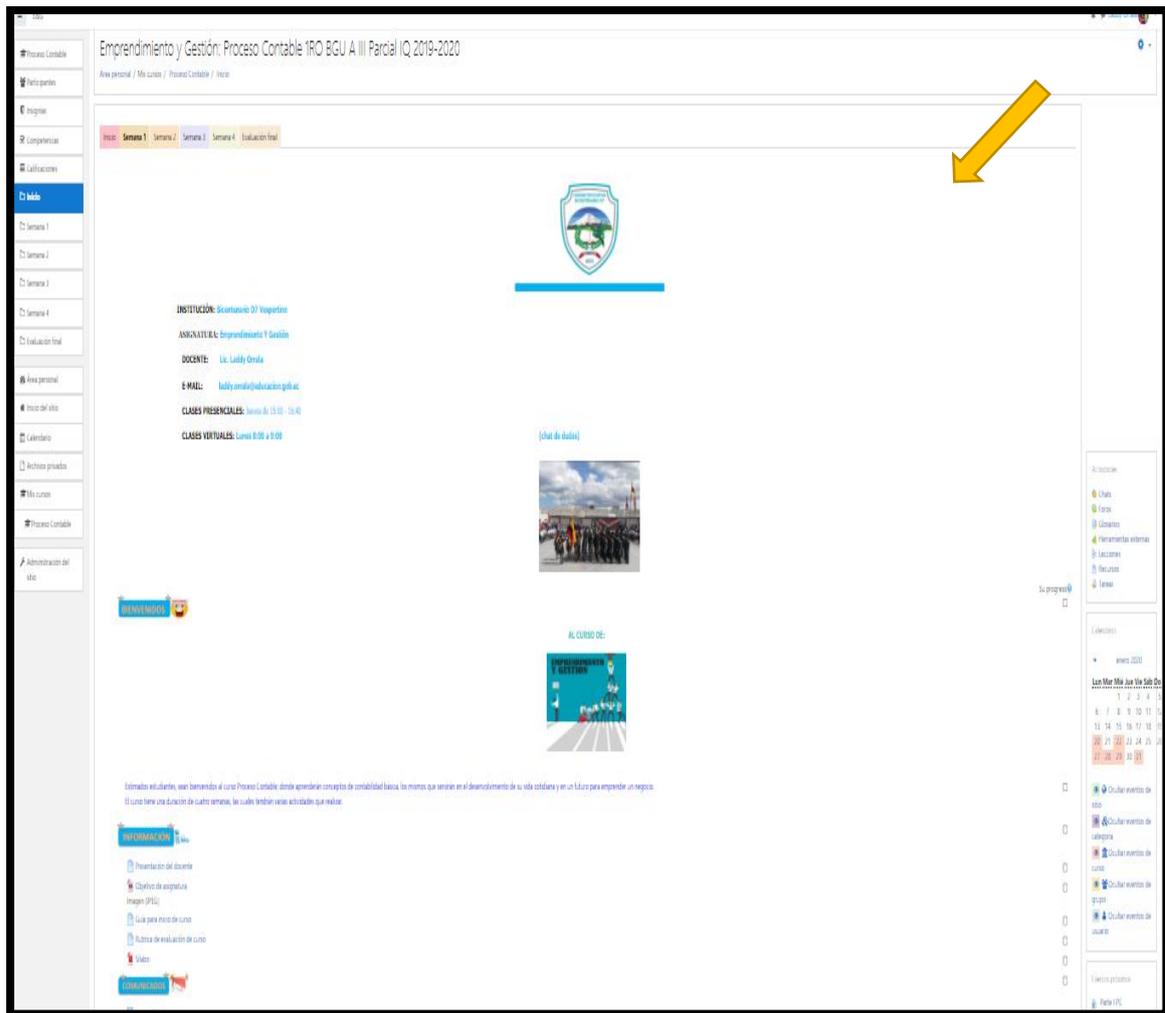
Gráfico 19 Comunicado



Elaborado por: Laddy Orrala

El inicio se visualiza de la siguiente manera:

Gráfico 20 Inicio de curso



Elaborado por: Laddy Orrala

3.2.2 Dimensión Pedagógica: en esta sección se estableció el diseño pedagógico, didáctico y estrategias metodológicas relacionadas a los criterios básicos y fundamentales de los materiales de apoyo, recursos interactivos, actividades autónomas, grupales y complementarias, procedimiento de entrega de actividades y herramientas de la Web 2.0 de acuerdo al contenido de Proceso Contable de la asignatura de E&G.

El curso se encuentra desarrollado de 4 semanas y una última de evaluación, todas tienen la misma estructura de contenidos, en algunos casos varían los recursos de acuerdo al tema a tratar.

El EVA sigue la estrategia pedagógica del Pensamiento Crítico, que se basa en las fases de anticipación, construcción y consolidación.

En la anticipación se utilizó las experiencias y conocimientos previos que tienen los estudiantes; y el docente las aplica mediante una lluvia de ideas, preguntas, videos, etc. Dentro

de la plataforma existen videos, documentos sobre el conocimiento anterior y actividades como videolectura, que sirven como estrategias para activar el nuevo conocimiento.

En la construcción se parte de las experiencias, donde los estudiantes construyen los conceptos para posterior aplicarlos en la resolución de problemas de la vida cotidiana. Existen presentaciones de la parte teórica del nuevo tema, videos para la parte práctica donde el educando aprende a construir el conocimiento.

En la consolidación los estudiantes obtienen la destreza, alcanzan su propio aprendizaje en base a la resolución de ejercicios. Se insertaron actividades donde el aprendiz consolida el conocimiento y resuelve ejercicios propuestos.

Esta plataforma está diseñada para estudiantes visuales, auditivos y kinestésicos como lo afirman: Pazán, 2017 “el estilo de aprendizaje visual es reconocido por su influencia en el desarrollo de la memoria a largo plazo de los estudiantes”. Morales y Pereira, 2017 “el estilo auditivo al basarse en la preferencia de aprender escuchando, es el que por lo general prevalece en la enseñanza de los idiomas y la música. En el estilo kinestésico Córdova, Holm, & Osses, 2017 manifiestan que se centra en que el estudiante “aprenda haciendo”, basado en su creatividad, potencialidades y habilidades; por otra parte, Cervantes, de la Rosa, Limón, Contreras, y Tovar, 2017 plantean que “En este estilo resulta muy útil, al igual que en el resto, el empleo de las tecnologías de la información y las comunicaciones como método facilitador del aprendizaje” (Tarco & Zhinin, 2018, p 4).

En la plataforma se enlazaron videos, documentos y actividades que responden a estos estilos de aprendizaje donde el estudiante aprende a través de la vista, oído y manipulando.

A continuación, se enlistan los recursos escogidos para aplicarlos dentro de las estrategias de aprendizaje dentro del proceso de enseñanza de la asignatura.

Presentación del tema, objetivo y contenidos a tratar

Gráfico 21 Tema 1

The image shows a screenshot of a presentation slide. At the top, there is a navigation bar with tabs: 'Inicio', 'Reconocimiento de la operación', 'Jornalización', 'Mayorización', 'Balance de comprobación', and 'Evaluación final'. The main title of the slide is 'RECONOCIMIENTO DE LA OPERACIÓN'. Below the title is a circular diagram with the text 'FASES DEL PROCESO CONTABLE' and several icons representing different stages. A large yellow arrow points from the right side of the slide towards the 'Objetivo' and 'Contenidos' sections. Below the diagram, there is a text box containing the following information:

Objetivo:
Aplicar el proceso contable, a partir del registro de transacción que se puedan evidenciar las actividades económicas del emprendimiento.

Contenidos:
Reconocimiento de la Operación:
- Clasificación de los documentos fuentes.
- Tipos de comprobantes: Negociables y No Negociables.
- Autorización de emisión de comprobantes por el SRI

Elaborado por: Laddy Orrala

- Material de apoyo

Gráfico 22 Material de apoyo



Elaborado por: Laddy Orrala

Esta parte contiene dos secciones con documentos y enlaces, videos del tema, ejercicios resueltos, resumen del tema; presentaciones interactivas.

En documentos se encuentran los siguientes materiales:

- Una página titulada [Concepto de básico de Contabilidad](#) donde encuentran información básica sobre el concepto e importancia de la Contabilidad, con esto el estudiante recuerda y asocia los conocimientos previos. Esta actividad es propia de Moodle es fácil de crearla.
- Un Archivos PDF este tipo de formato es común y manejable, ese puede acceder desde diferentes sistemas operativos (Unix, Linux, Windows entre otros), tiene estándar abierto se puede intercambiar electrónicamente, sin la dificultad de que el documento llegue con distorsiones; aquí se encontrará uno con el nombre, [Libro de Tania Alaña y Sandra Solorzano](#) en este documento hay información del nuevo tema, “Reconocimiento de la Operación”, está disponible desde unos días antes de la clase presencial, el mismo que servirá para que el estudiante realice una lectura comprensiva y tenga conocimientos previos para la siguiente clase.
- Se crearon presentaciones interactivas usando PowerPoint; [Fase 1](#) se escogió esta herramienta porque posee varias funciones que permiten realizar documentos animados. Además, es fácil acceso ya que pertenece y viene incluido en el paquete Microsoft office. Dentro de la plataforma esta insertado el documento, donde se resume

la parte teórica del tema a tratar sirve al estudiante de apoyo o de referencia para realizar trabajos o retroalimentar el conocimiento nuevo.

En enlaces encuentran recursos creados por el autor con la finalidad de utilizar nuevos medios de aprendizaje, motivadores, divertidos y dinámicos para la anticipación y construcción del nuevo conocimiento. Estos son los siguientes:

- **Slideshare:** esta herramienta de Web 2.0 permite administrar una cuenta donde se puede crear, archivar, publicar, divulgar, intercambiar presentaciones nuestras y de otras personas mediante un sitio web tipo blog; sin necesidad de adjuntar ningún archivo. Es atractivo, dinámico, su uso es totalmente gratuito y fácil de utilizar con solo crear un usuario. En esta plataforma se encontrará el siguiente enlace,  el mismo que sirve al estudiante en el proceso de aprendizaje como material de apoyo en cuanto al tema a tratar. Para luego poder construir el conocimiento.
- **Edpuzzle:** se eligió a esta herramienta como estrategia de aprendizaje, porque es compatible con la plataforma y se pudo enlazar como herramienta externa. Mediante ella se puede editar y modifica videos propios o los que se encuentran en la web, y convertirlos en videolecciones, mediante el cual se puede reforzar y evaluar el conocimiento del tema de estudio, y así  complementar el aprendizaje en un proceso dinámico e innovador que motiva al estudiante a querer aprender de una manera diferente. Aquí encontrarán un enlace, donde el estudiante encontrará un video y alimentará sus conocimientos sobre contabilidad.
- **Powtoom:** se la utiliza por ser una plataforma online, es atractiva porque permite ver y crear presentaciones y videos animados, se puede acceder a él gratuitamente; es estratégica ya que aleja la distracción y llama la atención de los educandos. Dentro de los enlaces de esta aula encontrarán un video animado  propio del autor que tiene contenido del tema a tratar. Este servirá para posteriormente enlazarlo a Edpuzzle. 
- **Actividades interactivas**

Gráfico 23 Actividades interactivas



Elaborado por: Laddy Orrala

ACTIVIDADES A REALIZAR

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

ACTIVIDADES A REALIZAR EN CASA

- 1.- Ver el video [¿Qué es la contabilidad?](#) y contestar el cuestionario de preguntas que se encuentra en el mismo. (sobre 10 puntos)
- 2.- Leer el archivo [Slideshare Fase I](#) y llevar dudas a la siguiente clase presencial.

Tiempo estimado: 30 minutos

Glosario

Observa el archivo [Video Powtoon Reconocimiento de la operación](#) que está en la sección de enlace y enumera un mínimo de diez palabras y consulta los significados; cada una de ellas debe tener su referencia bibliográfica.

Fecha máxima 28 de febrero 2020 Tiempo estimado: 30 minutos

Foro: La contabilidad y su aplicación en la vida cotidiana.

Participe en el [foro](#). Cree un nuevo tema e investigue sobre "La contabilidad y su aplicación en la vida cotidiana"; comente con su criterio el tema de sus compañeros. (mínimo dos réplicas)

Fecha máxima 29/02/2020 Tiempo estimado: 60 minutos

ACTIVIDADES EN CLASE

Lección

Ingresar al [link](#) y rendir la lección de acuerdo a la lectura del documento [Video Powtoon Reconocimiento de la operación](#) En la clase presencial del día jueves 27 de febrero de 2020

Tiempo estimado: 10 minutos

ACTIVIDADES DE RETROALIMENTACIÓN

Observa, analiza el video [Paso I Fase Contabilidad Reconocimiento de la operación](#) y contesta el [cuestionario](#).

El chat es una herramienta que se ejecuta en tiempo real (sincrónica), permite interacción entre el docente y estudiantes; se puede utilizar para realizar actividades como: debate de temas, indicar actividades de la clase o evaluativa, despejar dudas, se escogió esta herramienta porque beneficia la construcción del conocimiento; permite trabajar en grupo de forma colaborativa y cooperativa; crear comunidades de aprendizaje y promueve la comunicación.

- **Actividades a realizar:**

Gráfico 24 Actividades a realizar

Elaborado por: Laddy Orrala

Las actividades a realizar se dividen en: autónomas, en clase, de retroalimentación y grupales. A continuación, se detallan:

Actividades autónomas:

- En este espacio el estudiante debe observar, analizar el video y llenar el cuestionario de preguntas.
- También existe un archivo, el mismo que debe ser leído para que en la clase presencial presenten preguntas o dudas sobre el tema.
- Presentar un glosario de términos sobre el tema Parte I PC Reconocimiento de la operación. (10 palabras)
- Participar en el foro, crear un tema sobre referente a la "La contabilidad y su aplicación en la vida cotidiana".

Gráfico 25 Actividades autónomas

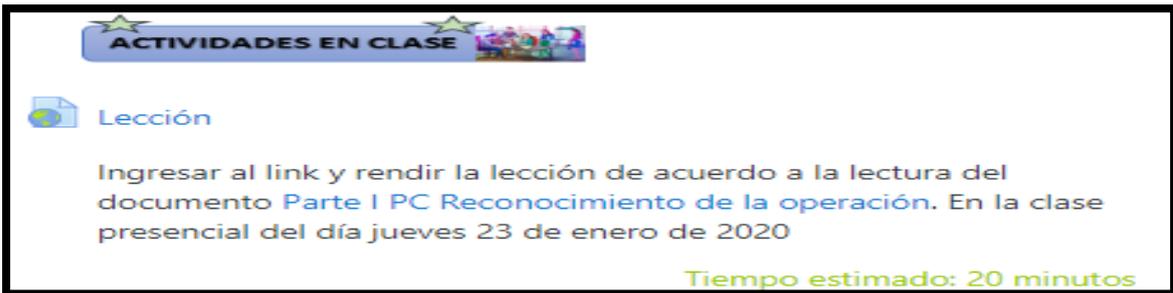
 ACTIVIDADES AUTÓNOMAS 		<input type="checkbox"/>
1.- Ver el vídeo ¿Qué es la contabilidad? y contestar el cuestionario de preguntas que se encuentra en el mismo. (sobre 10 puntos)		<input type="checkbox"/>
2.- Leer el archivo Parte I PC Reconocimiento de la operación , y llevar dudas a la siguiente clase presencial.		
	Tiempo estimado: 30 minutos	<input type="checkbox"/>
 Glosario		<input type="checkbox"/>
Observa el archivo Parte I PC Reconocimiento de la operación que está en la sección de enlace y enumera un mínimo de diez palabras y consulta los significados; cada una de ellas debe tener su referencia bibliográfica.		
	Tiempo estimado: 60 minutos	<input type="checkbox"/>
 La contabilidad y su aplicación en la vida cotidiana.		<input type="checkbox"/>
Particpe en el foro. Cree un nuevo tema e investigue sobre "La contabilidad y su aplicación en la vida cotidiana"; comente con su criterio el tema de sus compañeros. (mínimo tres réplicas)		
	Tiempo estimado: 60 minutos	<input type="checkbox"/>

Elaborado por: Laddy Orrala

Actividades en clases

- Se utilizó Kahoot  kahoot.com para que los estudiantes den una lección sobre Parte I PC Reconocimiento de la operación, la misma que se realiza en la clase. Es una herramienta sincrónica basada en el juego, se la utiliza porque permite a los estudiantes participar, crear, compartir conocimientos, colaborar de forma individual y grupal, además estimula, activa las ganas de aprender y deseos de superación. Se la puede utilizar en la fase de la anticipación y construcción.

Gráfico 26 Actividades en clase



The screenshot shows a Kahoot activity interface. At the top, there is a blue header with the text 'ACTIVIDADES EN CLASE' and a star icon. Below the header, there is a document icon and the word 'Lección'. The main text reads: 'Ingresar al link y rendir la lección de acuerdo a la lectura del documento [Parte I PC Reconocimiento de la operación](#). En la clase presencial del día jueves 23 de enero de 2020'. At the bottom right, it says 'Tiempo estimado: 20 minutos'.

Elaborado por: Laddy Orrala

Actividades de retroalimentación

- Deben realizar dos actividades, la primera observar el video de Powtoom para reforzar conocimientos.
- Con los datos proporcionados deben llenar una factura en el formato enviado.

Gráfico 27 Actividades de retroalimentación



The screenshot shows a Kahoot activity interface. At the top, there is a blue header with the text 'ACTIVIDADES DE RETROALIMENTACIÓN' and a star icon. Below the header, there is a video icon and the text: 'Observa, analiza el vídeo [Paso I Fase Contabilidad Reconocimiento de la operación](#) y contesta el cuestionario.' At the bottom right, it says 'Tiempo estimado: 15 minutos'. Below this, there is a document icon and the text 'Llenar una factura'. The main text reads: 'De acuerdo a lo explicado y realizado en la clase presencial realice la siguiente actividad: Con la siguiente información llene la factura en el archivo que se adjunta. Se vende 12 escritorios a \$250 c/u, el precio no incluye IVA, nos cancelas 500 en efectivo y la diferencia a 15 días plazo. Datos para la factura Nombre de la empresa VIDA S.A., con representante legal Luis Arias; cédula de identidad 1767567234; dirección Av. Colón y 9 de Octubre S45-3; teléfono 023567980; fax 023567980; correo electrónico ecvidas.sa@hotmail.com'.

Elaborado por: Laddy Orrala

Actividad colaborativa

Aquí se encuentra información en archivo PDF para que se organicen y realicen una exposición grupal que deben realizar en la clase presencial.

Gráfico 28 Actividades colaborativas

The image shows a document titled "ACTIVIDAD COLABORATIVA" with a sub-header "Información para trabajo colaborativo". It lists seven numbered instructions for a group activity, including forming groups, reading a PDF, preparing an exhibition, and evaluation criteria. A note at the bottom states that all students must upload the content structure to a PDF file. The document also includes a date "Fecha de exposición: 04/03/2020" and an estimated time of "Tiempo estimado: 60 minutos".

ACTIVIDAD COLABORATIVA

Información para trabajo colaborativo

- 1.- Formar cinco grupos de 5 estudiantes y un grupo de 6.
- 2.- Leer el archivo PDF Libro de Tania Alaña y Sandra Solorzano; desde la pagina 55 hasta la 108.
- 3.- Llevar todo el material consultado y en la siguiente clase preparar una exposición donde participen todos los integrantes. (Pueden consultar en otras fuentes)
- 4.- Realizar material de apoyo. (presentaciones digitales, carteles, etc.)
- 5.- La exposición debe cumplir los siguientes parámetros:
 - Todos los estudiantes deben participar
 - Duración de la exposición es de 20 minutos
 - Presentar material de apoyo (carteles, presentaciones, etc.)
- 6.- Estructura de contenido:
 - Inicio (Introducción de tema)
 - Cuerpo (explicación de tema)
 - Conclusiones
- 7.- Parámetros a evaluar la exposición:
 - Presentación. (1 punto)
 - Postura y tono de voz. (2 puntos)
 - Dominio del contenido. (5 puntos)
 - Material de apoyo (1 puntos)

NOTA: Todos los estudiantes deben subir en archivo PDF la estructura del contenido de la exposición. (10 puntos).

Fecha de exposición: 04/03/2020 Tiempo estimado: 60 minutos

Elaborado por: Laddy Orrala

3.2.3 Dimensión de Evaluación: Es importante valorar las diferentes actividades de la plataforma con la finalidad de medir el nivel de conocimientos y el desarrollo de habilidades y destrezas de los estudiantes. Además de la importancia de mantener informados a los estudiantes sobre sus informes de aprendizaje a través de las calificaciones obtenidas en el proceso de evaluación y retroalimentación. Aquí se aplica la fase de consolidación donde el estudiante alcanza la destreza y lo demuestra mediante la resolución de problemas propuestos. de En la presente plataforma se obtendrán los informes de aprendizaje de acuerdo a lo siguiente:

- Uno de los complementos de evaluación de los conocimientos de los estudiantes es mediante un cuestionario en línea creado con la herramienta HotPotatoes; esta es una herramienta externa que tiene compatibilidad con Moodle.
- Se utilizó la herramienta lección de Moodle para realizar lecturas comprensivas y evaluativas.
- También se evaluaron los conocimientos mediante la herramienta Kahoot y Edpuzzle; herramientas que ya fueron explicadas en la anterior sección. También se diseñaron insertaron recursos de Educaplay.

3.3. Recomendaciones metodológicas del uso del EVA para estudiantes y docentes.

El enseñar con ambientes tecnológicos ayuda a la inclusión en la vida educativa y es fundamental en el siglo actual; por medio del cual el estudiante adquiere otras capacidades que lo vinculan con su entorno social. El uso de entornos virtuales en el proceso de aprendizaje permite un rol activo e interactivo del educando.

- El diseño de la plataforma está relacionado con la asignatura de E&G, del tema proceso contable.
- Los recursos y herramientas utilizados se escogieron por ser fácil de manejar, conocidos, atractivos y dinámicos como se lo explico en el anterior apartado.
- Entre tantas plataformas se seleccionó la de Moodle (mil aulas) porque es gratuita, sencilla y fácil de usar. Para acceder a ella simplemente debemos crear un usuario y para esto solo necesitamos un correo electrónico; luego proseguir con los pasos de creación de cuenta en el caso del docente.
- El estudiante debe esperar una notificación que enviará el docente donde le llega un link con usuario y contraseña esta puede ser cambiada si así lo desea.
- Es importante que el estudiante y el docente cuente con un dispositivo electrónico con acceso a internet. En el caso de que el estudiante no cuente con estos servicios en su hogar, se puede establecer compromisos con los padres de familia o representantes legales, autoridades institucionales y docentes para que se realice una planificación extracurricular; donde los implicados asistan fuera de la jornada o dentro de ella en un tiempo libre para que puedan tener acceso e interactúe con el EVA y realice las actividades propuestas.
- Cuando haya clase virtual y esta sea calificada ya sea por asistencia o actividad; y el educando no pueda asistir (enfermedad o calamidad) el docente debe dar la oportunidad a que revise la clase grabada se empape de la actividad realizada y obtenga la calificación y no perjudique su rendimiento.
- Cuando a un estudiante se le dificulte el acceso o no pueda rendir lecciones, o actividades a realizar (tenga justificación) el docente debe crear una pestaña con la opción de recuperación y un tiempo estimado.
- Si el estudiante no puede manejar opciones básicas, entre otras dificultades de la plataforma el docente debe destinar por lo menos las dos horas de clase para enseñar su manejo o si se dificulta el tiempo debe crear un tutorial.

- Se recomienda el uso de la plataforma por ser una herramienta que ayuda y optimiza el tiempo del docente en cuanto a medir y evaluar los conocimientos adquiridos en un tema determinado; ya que por medio de esta herramienta se ahorra estar calificando evaluaciones o lecciones y solo deberá recopilar las calificaciones de la plataforma.
- El docente debe actualizarse continuamente para que de la misma manera renueve las herramientas y recursos tecnológicos.
- El docente puede planificar y trabajar en el aula con la plataforma cuatro horas al mes; o destinar una hora semanal según el contenido a tratar. Pero cuando se vaya a socializar el manejo de la plataforma se lo haga en cuatro horas clases.
- Se puede utilizar la plataforma para iniciar la clase presencial dejando a un lado el tradicionalismo (preguntas); mediante juegos de la herramienta de Kahoot motivando y despertando el interés de los estudiantes mediante. También para reforzar los conocimientos en el aula, además pueden retar al estudiante de acuerdo a los contenidos a estudiar a completar los niveles de juegos de la herramienta, basados en el tema proceso contable.
- En material de apoyo se recomienda subir archivos y enlaces que permitan la retroalimentar, asociar el conocimiento anterior con el nuevo.
- Para las actividades a realizar se recomienda crear en todas las semanas una o dos actividades de videos en Edpuzzle ya que es una herramienta donde el estudiante aprende, se autoevalúa y refuerza el conocimiento mediante una evaluación creada dentro del mismo.
- Las presentaciones de Slideshare las pueden utilizar en la clase presencial para explicar la parte teórica del tema y también como material de preparación para debatir un determinado tema en las actividades interactivas.
- Se recomienda crear presentaciones en Powtoom porque son animadas y se pueden presentar en la clase presencial, virtual o como material de apoyo y se las puede enlazar con Edpuzzle y sacar provecho con la creación de una evaluación extraescolar.
- Es recomendable crear un foro cuando se traten temas teóricos y que tengan relación entre los contenidos de temas actuales y trascendentales. Mediante el foro estamos incentivando al estudiante al trabajo colaborativo y a relacionarse con los miembros de la comunidad.

- Se recomienda realizar una lección de lectura comprensiva en cada tema, con la finalidad de fomentar y retomar estos hábitos que son fundamentales para el desenvolvimiento de los educandos.
- La herramienta HotPotatoes se recomienda utilizarla en la evaluación final, para evaluar los conocimientos de los educandos.
- Para el desarrollo de temas prácticos se recomienda, usar al inicio plantillas en Excel, para que el estudiante se vaya familiarizando con otros formatos.
- Se recomienda cada semana subir un recordatorio referente a las diferentes actividades que debe realizar el estudiante sean grupales e individuales.
- Se recomienda crear una actividad de retroalimentación del contenido anterior, en cada semana con el objetivo de relacionar el conocimiento antiguo y el nuevo.
- Utilizarla con estudiantes kinestésico, y si se requiere para estudiantes con otros tipos de aprendizaje deben alimentarla de actividades acorde con la necesidad.

3.4 Valoración de la propuesta

3.4.1 Criterio de especialistas

El instrumento de valoración fue validado por el MSc. Luis Ramos, quien desempeña el cargo de vicerrector académico de la Unidad Educativa Bicentenario D7, quien luego de realizar algunas observaciones y verificar los cambios realizados aprobó la siguiente matriz.

Tabla 12 Matriz de valoración

MATRIZ DE ESPECIFICACIONES O CONTENIDO			ESCALA VALORATIVA				
Escalas	Dimensiones	Ítems	Completamente Adecuados	Muy Adecuados	Adecuados	Poco adecuados	Inadecuados
ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA	Dimensión de gestión	El diseño y aplicación de la plataforma en la institución se consideran:					
		Los elementos del diseño ayudan a que la presentación visual sean:					
		Los recursos innovadores y dinámicos con los que cuenta la plataforma son:					
	Dimensión pedagógica	Los contenidos y actividades de la plataforma se valoran como:					
		Las estrategias de aprendizaje utilizadas en la construcción del conocimiento son:					
		El vínculo entre los materiales de apoyo y el silabo son:					
	Dimensión de evaluación	Con los recursos establecidos en la plataforma se puede evaluar el conocimiento y se consideran como:					
		Los recursos y actividades de retroalimentación son:					
		Los mecanismos de evaluación diseñados en la plataforma son:					

Elaborado por: Laddy Orrala

Mediante la técnica Delphi se seleccionó a un total de 6 especialistas de la Unidad Educativa Bicentenario D7 Vespertino, quienes cumplieron con los requisitos requerido y valoraron el trabajo, mediante un cuestionario de indicadores y escalas de valoración que a continuación se enlistan:

- 5 Completamente adecuado
- 4 Muy adecuado
- 3 Adecuado
- 2 Poco adecuado
- 1 Inadecuado

La selección de los especialistas se la realizó en base a los siguientes parámetros:

- Ser docente de la asignatura o afines.
- Tener un título de tercer o cuarto nivel en educación
- Tener al menos 5 años de experiencia en el ejercicio profesional
- Tener al menos 2 años de experiencia impartiendo la asignatura
- Tener conocimiento en el manejo de TIC

Para llevar a cabo el presente trabajo se entrevistó a cada uno de los especialistas donde se presentó y expuso la propuesta, luego la valoraron de acuerdo al cuestionario de indicadores obteniendo los siguientes resultados.

Los resultados de los indicadores sometidos a 6 especialistas, consideran el diseño del EVA como se detalla en la siguiente tabla.

Tabla 13 Resultados de valoración

"Entorno Virtual de Aprendizaje (Moodle) como estrategia de aprendizaje de los contenidos del Proceso Contable de la asignatura de E&G para primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal Bicentenario D7 Vespertino"									
Validadores	Dimensión de gestión			Dimensión pedagógica			Dimensión de evaluación		
	Ítem 1	Ítem 2	Ítem 3	Ítem 4	Ítem 5	Ítem 6	Ítem 7	Ítem 8	Ítem 9
Integrante 1	Completamente adecuados	Completamente adecuados	Muy adecuados	Completamente adecuados	Completamente adecuados	Muy adecuados	Completamente adecuados	Completamente adecuados	Completamente adecuados
Integrante 2	Completamente adecuados	Completamente adecuados	Completamente adecuados	Muy adecuados	Muy adecuados	Completamente adecuados	Completamente adecuados	Completamente adecuados	Muy adecuados
Integrante 3	Completamente adecuados								
Integrante 4	Completamente adecuados	Completamente adecuados	Completamente adecuados	Muy adecuados	Completamente adecuados	Muy adecuados	Completamente adecuados	Completamente adecuados	Completamente adecuados
Integrante 5	Completamente adecuados								
Integrante 6	Completamente adecuados	Completamente adecuados	Muy adecuados	Completamente adecuados	Completamente adecuados	Completamente adecuados	Completamente adecuados	Completamente adecuados	Completamente adecuados

Ponderación	Completamente adecuados								
-------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------

Elaborado por: Laddy Orrala

Dentro de las observaciones y sugerencias que se realizaron los especialistas, las que ayudarán a perfeccionar la propuesta se detallan las siguientes:

Sugerencias:

- Que la propuesta no solo sea un diseño sino se lleve a la aplicación con estudiantes.
- De forma: se de colores y distinga los colores de cada proceso.
- Al estar de acuerdo de acuerdo con las exigencias actuales, la aplicación debe ser de inmediata.
- El planteamiento de esta técnica debe ser obligatoria.
- Se socialice con los docentes, ya que sirve como una herramienta de apoyo en nuestra labor diaria.
- Por su complejidad sería factible emplearla dos veces por semana y no en cada clase.
- Se aumente secciones de lecturas para que agilicen esta actividad que actualmente se está perdiendo.
- Se ponga en práctica en la institución educativa.

Observaciones:

- Es una propuesta innovadora y aplicable a los estudiantes que utilicen las TIC y mejora su aprendizaje al ser más interactivo.
- La propuesta puede aplicarse en otras asignaturas y su aporte es esencial para todo ente colegiado.
- Esta aplicable a la educación en la actualidad con nuestros estudiantes.
- Esta plataforma constituye una gran herramienta para un aprendizaje más activo y totalmente innovador.

De acuerdo a las observaciones realizadas existieron varias argumentaciones positivas y otras ayudaron para hacer las correcciones respectivas y mejorarla, y en cuanto a las sugerencias, estas se deben considerar para su aplicación.

En conclusión, según el criterio de especialistas el “Entorno Virtual de Aprendizaje (Moodle) como estrategia de aprendizaje de los contenidos del Proceso Contable de la asignatura de E&G para primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal Bicentenario D7 Vespertino” lo consideran como completamente adecuado y se puede poner en práctica.

CONCLUSIONES

1.- Se aplicó una encuesta a los estudiantes del primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Bicentenario D7 Vespertino, donde se recabo información sobre el conocimiento que tiene los educandos, con respecto al EVA, la web 2.0, y la disponibilidad de la tecnología en sus hogares; la misma que ayudó a determinar la factibilidad del diseño de una plataforma de contenidos de Proceso Contables de E&G como estrategia de aprendizaje.

2.- Para la determinación de la estructura y estrategia pedagógica de la propuesta se tomó como referencia Díaz y Hernández quienes sustentan las estrategias de aprendizaje; a Piaget y Vygotsky quienes defienden el constructivismo (trabajo colaborativo); Siemens y Downes el conectivismo (aprendizaje con TIC); Quiroz los EVA y plataforma moodle.

3.- El EVA para la enseñanza aprendizaje de contenidos del proceso contable de la asignatura de E&G se diseñó en la plataforma Moodle mediante la metodología PACIE y se utilizó las de herramientas de la web 2.0 como: Slideshare, HotPotatoes, Kahoot, Powtoom, Edpuzzle y Educaplay.

4.- Con la validación de la propuesta realizada por los especialistas al parecer el diseño del EVA es completamente adecuado para ser aplicado en la Unidad Educativa Bicentenario D7, en estudiantes del primer año de la asignatura de E&G.

RECOMENCACIONES

- 1.- Presentar la plataforma a los demás docentes de la asignatura de la Unidad Educativa Bicentenario D7, y explicar su funcionalidad en el proceso de aprendizaje.
- 2.- Inicialmente implementar la plataforma en la asignatura de E&G, por ser una herramienta que ayuda y optimiza el tiempo del docente, en cuanto a medir y evaluar los conocimientos adquiridos en un tema determinado; ya que por medio de esta herramienta se ahorra el estar calificando evaluaciones o lecciones y solo deberá recopilar las calificaciones de la plataforma; también porque dinamiza el proceso de aprendizaje.
- 3.- Seguir creando temas para las unidades posteriores y se la utilice durante todo el año lectivo.
- 4.- Utilizarla en las clases virtuales y presenciales por lo menos de dos a cuatro veces en cada unidad, para que se optimicen los recursos tecnológicos de la institución.
- 5.- Utilizarla para realizar procesos de retroalimentación académica.
- 6.- Poner en práctica el EVA y evaluar sus resultados.

BIBLIOGRAFÍA

- Coloma Manrique, C. R., & Tafur Puente, R. (Septiembre de 1999). *El constructivismo y sus implicancias en educación*. *Educación*, 8(16), 217-244. Obtenido de <http://revistas.pucp.edu.pe/index.php/educacion/article/view/5245>
- Davila, A. (2011). Filosofía educativa de las aulas virtuales: Caso MOODLE. *Sistema de Información Científica Redalyc*, 97-105. Recuperado el 04 de 01 de 2020, de Red de Revistas Científicas: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=880/88024213006>
- Diaz, F., & Hernández, G. (2010). *Estrategias Docentes para un aprendizaje significativo*. México: Programas Educativos S.A. de C.V.
- DuocUC. (2014). *UNIDAD DE APOYO PEDAGÓGICO*. Obtenido de Interacción y desarrollo Social en el Aula.pdf: <http://scf91aa63db57cc84.jimcontent.com/download/version/1378226554/module/8405423182/name/Interacci%C3%B3n%20y%20desarrollo%20Social%20en%20el%20Aula.pdf>
- Hernandez, Sampieri, & Mendoza, y. (2014). *Metodología de investigación*. México: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.
- Hierrezuelo, S. L. (01 de 07 de 2015). *Modelo didáctico para potenciar el aprendizaje desarrollador en las clases de matemática en grupo clase multigrado*. Universitaria. Obtenido de <https://ebookcentral.proquest.com>
- INSTITUTO NACIONAL DE EVALUACIÓN EDUCATIVA. (2018). *Educacion en Ecuador Resultados de PISA para el desarrollo*. Quito. Obtenido de http://www.evaluacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2018/12/CIE_InformeGeneralPISA18_20181123.pdf
- La Conferencia de las Naciones Unidas sobre Comercio y Desarrollo. (Octubre de 2013-2014). *Ecuador un país emprendedor e innovador en el 2020*. Obtenido de https://unctad.org/en/PublicationsLibrary/epf_npd02_Ecuador_es.pdf
- Mena, A. M. (2009). *¿Qué es enseñar y qué es aprender?* Quito: Santillana S.A.
- Ministerio de Educación. (2016). *Guía del docente*. Quito: Maya Ediciones C. Ltda.
- Morras, Á. S. (Junio de 2011). *Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) y los nuevos contextos de aprendizaje*. España.
- Mujica Jaramillo, A. J. (s.f.). *Un modelo de aula virtual en Moodle con uso de herramientas Web 2.0*. Bogota, Colombia.
- Ortíz, E. P. (2006). *Didáctica General*. Quito, Ecuador: CODE.

- Quiroz, J. S. (2011). *Diseño y moderación de entornos virtuales de aprendizaje (EVA)*. Chile: UOC.
- Sanchez, J., Ward, A., Hernández, B., & Florez, J. (2017). *Educación Emprendedora: Estado del arte*. Obtenido de <https://dx.doi.org/10.20511/pyr2017.v5n2.190>
- Tarco, & Zhinin. (2018). Estilos de aprendizaje visual, auditivo y kinestésico: un análisis desde las ciencias. *efdeportes.com*, 4.
- UNESCO. (2013). *Enfoque estratégico sobre tics en educación en América Latina y el Caribe*. Chile.
- Valenzuela, & Mendizábal. (2015). *Plataformas libres para la educación mediada por las TIC*. México: S y G Editores. Obtenido de <https://seminarioplataformas.cuaed.unam.mx/sites/default/files/plataformas.libres.para.la.educacion.mediada.por.las.TIC.pdf>
- Zamorano Escalona, T., García Cartagena, Y., & Reyes González, D. (2018). Educación para el sujeto del siglo XXI: principales características del enfoque STEAM desde la mirada educativa. *UMCE*, 2. Obtenido de Recuperado a partir de <http://revistas.umce.cl/index.php/contextos/article/view/1395>

ANEXOS

Anexo 1. Oficio de validación y aplicación de encuesta a estudiantes

Quito, 18 de diciembre de 2019.

MSC. Otto Reimundo Vinuesa Beltrán

RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA BICENTENARIO D7 VESPERTINO.

PRESENTE.

De mi consideración:

Por su amplio conocimiento, experiencia educativa, títulos obtenidos, predisposición para contribuir con proyectos educativos; quien suscribe el presente Lic. Laddy Carolina Orrala Tomalá con cédula de ciudadanía 0923569883, solicito a usted validar un cuestionario de 9 preguntas y permita aplicarlo mediante una encuesta a los estudiantes del primer año de bachillerato paralelo "A", el 20 de diciembre del año en curso; la misma que servirá para obtener información y desarrollar el proyecto de grado para la obtención del título de Magister en Educación Mención: Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC.
Se adjunta instrumento.

Por la favorable atención y oportuna respuesta que se digna a dar a la presente, reitero mi más sentido de gratitud.

Atentamente,

Lic. Laddy Orrala

C.I 0923569883



Subscrito
18/12/2019.

RECEPCION DE DOCUMENTOS
FECHA: 18/12/2019
HORA: 14:00
FIRMA:

Anexo 2. Encuesta a estudiantes



**UNIDAD EDUCATIVA “BICENTENARIO D7” VESPERTINO
ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO GENERAL
UNIFICADO
ENCUESTA**

Sr./ Srta.:

Con la finalidad de obtener información y desarrollar el proyecto de grado para la obtención del título de Magister en Educación Mención: Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC. Se realiza la presente encuesta; para lo cual se solicita su colaboración respondiendo a cada pregunta, es primordial que sus respuestas sean fundamentadas con la verdad.

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

INSTRUCCIONES:

Lea detenidamente el cuestionario y marque (x) en el casillero, utilice la siguiente escala valorativa:

5 = MUY DE ACUERDO

4 = DE ACUERDO

3 = INDIFERENTE

2 = EN DESACUERDO

1= TOTAL DESACUERDO

PREGUNTAS	5	4	3	2	1
1.- Consideras que el uso de la tecnología innova el proceso de enseñanza aprendizaje.					
2.- Consideras que en la institución educativa utilizan las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje.					
3.- Consideras que utilizando las TIC mejorará tu rendimiento académico.					

Lea y marque con una (X) lo correspondiente

4.- ¿En tu hogar cuentan con dispositivos electrónicos (celular, computadora, tablet, laptop)?

SI

NO

5.- ¿Tienen contratado servicio de internet?

SI

NO

6.- ¿Alguna vez has utilizado la tecnología para reforzar tu aprendizaje?

SI

NO

7.- ¿Sabes que es una plataforma virtual de aprendizaje?

SI

NO

8.- ¿Has utilizado una plataforma virtual de aprendizaje?

SI

NO

9.- ¿Te gustaría trabajar con una plataforma virtual en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

SI

NO

Aplicado por:

Quito, 03 de febrero de 2020

CERTIFICADO DE VALIDACIÓN

A los del 30 días del mes de enero del año en curso, la Lic. Laddy Carolina Orrala Tomalá estudiante de la Universidad carrera de maestría solicita se valide una “**FICHA DE VALORACIÓN DE LA PROPUESTA**” para recabar información sobre: “**Entorno virtual de aprendizaje (MOODLE) como estrategia de aprendizaje de los contenidos del proceso contable de la asignatura de E&G para primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Bicentenario D7 Vespertino**, previa a la obtención del “**Grado de Magíster en Educación**.”

Para dar inicio a un trabajo objetivo se solicita a más de la ficha los siguientes elementos:

- 1.- Preguntas científicas
- 2.- Conceptos del marco teórico para análisis de correlación
- 3.- Objetivos específicos y conclusiones
- 4.- Escalas y dimensiones utilizadas en la propuesta
- 5.- Guía de para la valoración de la propuesta

Validez de estructura general del Instrumento

Una vez revisada la estructura del instrumento se determina que:

- El instrumento está construido con las siguientes secciones: datos de identificación, sugiriendo que se cambie la palabra “PROPUESTAS” por “PROPUESTA”; los datos generales, los datos específicos en un cuadro de doble entrada, con preguntas de satisfacción tipo Likert de valoración ordinal, sugiriendo incluir la instrucción con indicaciones básicas para el desarrollo de la plantilla y un agradecimiento al final.
- La redacción está al nivel educativo del participante.
- Las preguntas poseen una extensión que facilita la comprensión y objetividad.
- Se recomienda ordenar las preguntas con una secuencia lógica, de acuerdo a las escalas y dimensiones.

Validez del Instrumento de recolección de datos

En esta fase se realizó un análisis de las preguntas, considerando la base estructural del proyecto propuesto para un validez interna, evitando hacer una validez externa.

El número de preguntas es adecuado pero se pide que se incluyan dos preguntas más para completar una base de diez, que podrían estar encaminadas al diseño o presentación visual.

Ejemplo1: El diseño permite un impacto visual...

Ejemplo2: Los elementos del diseño ayuda a que la presentación visual sea...

Otra pregunta que se puede establecer estaría orientada al acceso.

Ejemplo3: El proceso de accesibilidad a la plataforma por parte del estudiante es...

Ejemplo 4: El acceso que tiene el estudiante a los elementos del entorno visual es...

A continuación se detallan posibles cambios en las preguntas planteadas:

INDICADORES	OBSERVACIÓN
Los contenidos y actividades del plataforma se valoran como:	Sin observación
Las estrategias de aprendizaje utilizadas ayudan en la construcción del conocimiento:	Las estrategias de aprendizaje utilizadas en la construcción del conocimiento son...
La aplicación de la plataforma en la institución la considera:	Sin observación
Con los recursos establecidos en la plataforma se puede evaluar el conocimiento:	Con los recursos establecidos en la plataforma se puede evaluar el conocimiento de un modo...
La plataforma contiene recursos innovadores y dinámicos:	Los recursos innovadores y dinámicos con los que cuenta la plataforma son...
El material de apoyo que tiene la plataforma se relaciona con el sílabo:	El vínculo entre el material de apoyo que cuenta la plataforma con el () sílabo es...
Las actividades de retroalimentación las considera:	El recurso de retroalimentación y sus actividades lo considera...
Las herramientas de evaluaciones de la plataforma permiten valorar el conocimiento.	El mecanismo de evaluación diseñado en la plataforma valora el conocimiento de un modo

Validez del contenido

Las preguntas planteadas tienen una base teórica oportuna y sustentada en el proyecto y en los temas reflejando el manejo de un contenido específico.

Validez del constructo

No se ha comparado el documento con un criterio externo, por ser un trabajo innovador y no basarse en otros instrumentos de recolección de datos

Validez de criterio

Para la validez en este aspecto se expone a continuación dos matrices:

MATRIZ DE ESPECIFICACIONES O CONTENIDO		
Escalas	Dimensiones	Ítems
ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA	Dimensión de gestión	La aplicación de la plataforma en la institución la considera:
		La plataforma contiene recursos innovadores y dinámicos:
	Dimensión pedagógica	Los contenidos y actividades del tema se valoran como:
		Las estrategias de aprendizaje utilizadas ayudan en la construcción del conocimiento:
		El material de apoyo que tiene la plataforma se relaciona con el silabo:
	Dimensión de evaluación	Con los recursos establecidos en la plataforma se puede evaluar el conocimiento:
		Las actividades de retroalimentación las considera:
		Las herramientas de evaluaciones de la plataforma permiten valorar el conocimiento.

MATRIZ DE VALIDACIÓN					
Dimensiones	Ítems	Claridad	Idoneidad	Relevancia	Comentarios
Dimensión de gestión	La aplicación de la plataforma en la institución la considera:	X	X	X	Sin observación
	La plataforma contiene recursos innovadores y dinámicos:		X	X	Revise
Dimensión pedagógica	Los contenidos y actividades del tema se valoran como:	X	X	X	Sin observación
	Las estrategias de aprendizaje utilizadas ayudan en la construcción del conocimiento:		X	X	Revise
	El material de apoyo que tiene la plataforma se relaciona con el silabo:		X	X	Revise
Dimensión de	Con los recursos establecidos en la plataforma se puede evaluar el conocimiento:		X	X	Revise

evaluación	Las actividades de retroalimentación las considera:		X	X	Revise
	Las herramientas de evaluaciones de la plataforma permiten valorar el conocimiento.		X	X	Revise

El instrumento es adecuado, con los cambios solicitados puede mejorar validez en contenidos y sobre todo criterial.

Se sugiere realizar Alpha de Cronbach o estadísticos de Pearson una vez realizada la encuesta a expertos para determinar su fiabilidad, sin más doy por finalizada la revisión y le auguro éxitos en su estudio y su futuro.

Atentamente;



MSc. Luis Ramos

Validador

GUÍA PARA VALORACIÓN DE LA PROPUESTA POR ESPECIALISTAS

Apreciados educandos.

Reciban un afectuoso saludo, y a la vez deseándoles los mejores éxitos en su loable labor en beneficio de la educación.

Es grato dirigirme hacia ustedes, conociendo su trayectoria, formación académica y su generosidad en cuanto al desarrollo educativo, me permito solicitar información referente a la valoración de propuesta educativa titulada **“Entorno Virtual de Aprendizaje (Moodle) como estrategia de aprendizaje de los contenidos del Proceso Contable de la asignatura de E&G para primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal Bicentenario D7 Vespertino”** con la finalidad de mejorarla, mediante conclusiones y recomendaciones del grupo de especialistas.

La valoración debe tomar de referencia los siguientes aspectos:

- Objetividad en las respuestas.
- Marcar una X en el indicador de su valoración de acuerdo a su criterio.
- Escribir observaciones y sugerencias.
- Tomar en cuenta los indicadores:
 - 5 Completamente adecuado
 - 4 Muy adecuado
 - 3 Adecuado
 - 2 Poco adecuado
 - 1 Inadecuado
- Los documentos de valoración se deben entregar en un máximo de 48 horas después de la explicación.
- La valoración debe ser considerada como un instrumento de validez educativo.

Sin más que indicar quedo muy agradecida por la atención y el valioso tiempo invertido para realizar esta actividad.

Atentamente,



Lic. Laddy Orrala

Maestrante

Anexo 5. Valoración de especialista 1

**FICHA DE VALORACIÓN DE LA PROPUESTA POR ESPECIALISTAS
TESIS DE MAESTRÍA PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE MAGÍSTER
EN EDUCACIÓN**

TEMA: Entorno Virtual de Aprendizaje (Moodle) como estrategia de aprendizaje de los contenidos del Proceso Contable de la asignatura de E&G para primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal Bicentenario D7 Vespertino.

Autora: Lic. Laddy Orrala
Nombres del especialista: Msc. Norma Merino
Nº de identificación: 1216849359
Desempeño laboral: Docente
Área o asignatura que desempeña: Ciencias Sociales
Tiempo de experiencia en educación: 12 años
Fecha de valoración: 17. Feb. 2010

MATRIZ DE ESPECIFICACIONES O CONTENIDO			ESCALA VALORATIVA				
Escalas	Dimensiones	Ítems	Completamente Adecuados	Muy adecuados	Adecuados	Poco adecuados	Inadecuados
ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA	Dimensión de gestión	El diseño y aplicación de la plataforma en la institución se consideran	X				
		Los elementos del diseño ayudan a que la presentación visual sean	X				
		Los recursos innovadores y dinámicos cuenta la plataforma son:	X				
	Dimensión pedagógica	Los contenidos y actividades de la plataforma se valoran como:			X		
		Las estrategias de aprendizaje utilizadas en la construcción del conocimiento son:	X				
		El vínculo entre los materiales de apoyo y el sílabo son:			X		
	Dimensión de evaluación	Con los recursos establecidos en la plataforma se puede evaluar el conocimiento se consideran:	X				
		Los recursos y actividades de retroalimentación son:	X				
		Los mecanismos de evaluación diseñados en la plataforma son:	X				

Observaciones:
La propuesta puede aplicarse en otras asignaturas y su aporte es esencial para todo este colegio.

Sugerencias:
 * Al estar de acuerdo con las exigencias actuales las aplicaciones debe ser de inmediato.
 * El planteamiento de esta técnica debe considerarse obligatoria.

Firma del especialista

C.I.

Anexo 6. Valoración de especialista 2

FICHA DE VALORACIÓN DE LA PROPUESTA POR ESPECIALISTAS
 TESIS DE MAESTRÍA PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE MAGÍSTER
 EN EDUCACIÓN

TEMA: Entorno Virtual de Aprendizaje (Moodle) como estrategia de aprendizaje de los contenidos del Proceso Contable de la asignatura de E&G para primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal Bicentenario D7 Vespertino.

Autora: Lic. Laddy Orrala

Nombres del especialista: Liliana Teresa Pazuña Torres

Nº de identificación: 180269492-5

Desempeño laboral: Docente

Área o asignatura que desempeña: Ciencias Sociales

Tiempo de experiencia en educación: 18 años

Fecha de valoración: Lunes 10 Febrero del 2020

MATRIZ DE ESPECIFICACIONES O CONTENIDO			ESCALA VALORATIVA				
Escalas	Dimensiones	Items	Completamente Adecuados	Muy adecuados	Adecuados	Poco adecuados	Inadecuados
ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA	Dimensión de gestión	El diseño y aplicación de la plataforma en la institución se consideran	X				
		Los elementos del diseño ayudan a que la presentación visual sean	X				
		Los recursos innovadores y dinámicos cuenta la plataforma son.	X				
	Dimensión pedagógica	Los contenidos y actividades de la plataforma se valoran como:			X		
		Las estrategias de aprendizaje utilizadas en la construcción del conocimiento son			X		
		El vínculo entre los materiales de apoyo y el sílabo son			X		
	Dimensión de evaluación	Con los recursos establecidos en la plataforma se puede evaluar el conocimiento se consideran:	X				
		Los recursos y actividades de retroalimentación son	X				
		Los mecanismos de evaluación diseñados en la plataforma son			X		

Observaciones:

Esta plataforma constituye una gran herramienta para su aprendizaje y totalmente innovadora.

Sugerencias:

Por su complejidad sería factible emplear la unas 2 veces por semana y no en cada clase, que la plataforma quite con muchas más lecturas para que agilicen esta actividad que se está perdiendo.

Firma del especialista.

Liliana Teresa Pazuña Torres

CI 180269492-5

Anexo 7. Valoración de especialista 3

FICHA DE VALORACIÓN DE LA PROPUESTA POR ESPECIALISTAS
 TESIS DE MAESTRÍA PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE MAGÍSTER
 EN EDUCACIÓN

TEMA: Entorno Virtual de Aprendizaje (Moodle) como estrategia de aprendizaje de los contenidos del Proceso Contable de la asignatura de E&G para primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal Bicentenario D7 Vespertino

Autora: Lic. Laddy Orrala

Nombres del especialista: Alexandra Sumba Jaramillo

Nº de identificación: 0703100990

Desempeño laboral: Docente de Emprendimiento

Área o asignatura que desempeña: _____

Tiempo de experiencia en educación: 5 años

Fecha de valoración: 07-02-2020

MATRIZ DE ESPECIFICACIONES O CONTENIDO			ESCALA VALORATIVA				
Escalas	Dimensiones	Ítems	Completamente Adecuados	Muy adecuados	Adecuados	Poco adecuados	Inadecuados
ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA	Dimensión de gestión	El diseño y aplicación de la plataforma en la institución se consideran.	X				
		Los elementos del diseño ayudan a que la presentación visual sean.	X				
		Los recursos innovadores y dinámicos cuenta la plataforma son.		X			
	Dimensión pedagógica	Los contenidos y actividades de la plataforma se valoran como.	X				
		Las estrategias de aprendizaje utilizadas en la construcción del conocimiento son.	X				
		El vínculo entre los materiales de apoyo y el sílabo son.		X			
	Dimensión de evaluación	Con los recursos establecidos en la plataforma se puede evaluar el conocimiento se consideran.	X				
		Los recursos y actividades de retroalimentación son.	X				
		Los mecanismos de evaluación diseñados en la plataforma son.	X				

Observaciones:

Es muy importante el uso de plataformas tecnológicas que aporte en el aprendizaje de cada uno de los estudiantes.

Sugerencias:

Que se ponga en práctica en la institución educativa, la plataforma.

Firma del especialista

Alexandra Sumba

C.I.

0703100990

Anexo 8. Valoración de especialista 4

FICHA DE VALORACIÓN DE LA PROPUESTA POR ESPECIALISTAS
 TESIS DE MAESTRÍA PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE MAGÍSTER
 EN EDUCACIÓN

TEMA: Entorno Virtual de Aprendizaje (Moodle) como estrategia de aprendizaje de los contenidos del Proceso Contable de la asignatura de E&G para primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal Bicentenario D7 Vespertino.

Autora: Lic. Laddy Orrala

Nombres del especialista: Glady's Clemencia Flores Rueda

Nº de identificación: 0501850481

Desempeño laboral: Docente

Área o asignatura que desempeña: Coordinadora de Proyectos

Tiempo de experiencia en educación: 25 años

Fecha de valoración: 10 de febrero del 2020

MATRIZ DE ESPECIFICACIONES O CONTENIDO			ESCALA VALORATIVA				
Escalas	Dimensiones	Ítems	Completamente Adecuados	Muy adecuados	Adecuados	Poco adecuados	Inadecuados
ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA	Dimensión de gestión	El diseño y aplicación de la plataforma en la institución se consideran:	X				
		Los elementos del diseño ayudan a que la presentación visual sean:	X				
		Los recursos innovadores y dinámicos cuenta la plataforma son:	X				
	Dimensión pedagógica	Los contenidos y actividades de la plataforma se valoran como:	X				
		Las estrategias de aprendizaje utilizadas en la construcción del conocimiento son:	X				
		El vínculo entre los materiales de apoyo y el sílabo son:	X				
	Dimensión de evaluación	Con los recursos establecidos en la plataforma se puede evaluar el conocimiento se consideran:	X				
		Los recursos y actividades de retroalimentación son:	X				
		Los mecanismos de evaluación diseñados en la plataforma son:	X				

Observaciones:

Esta aplicable a la educación en la actualidad con nuestros estudiantes.

Sugerencias:

Que se socialice a los docentes, ya que serviría como una herramienta de apoyo en nuestra labor diaria.

Firma del especialista:

GLADYS FLORES RUEDA

C.I. 050185048-1

Anexo 9. Valoración de especialista 5

FICHA DE VALORACIÓN DE LA PROPUESTA POR ESPECIALISTAS
 TESIS DE MAESTRÍA PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE MAGÍSTER
 EN EDUCACIÓN

TEMA: Entorno Virtual de Aprendizaje (Moodle) como estrategia de aprendizaje de los contenidos del Proceso Contable de la asignatura de F&G para primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal Bicentenario D7 Vespertino

Autora: Lic. Laddy Orrala
 Nombres del especialista: Dr. Reimundo Vinuesa
 N° de identificación: 1711846573
 Desempeño laboral: Rector
 Área o asignatura que desempeña: Rectorado
 Tiempo de experiencia en educación: 23
 Fecha de valoración: 11/02/2020

Escala	Dimensiones	Ítems	ESCALA VALORATIVA				
			Completamente Adecuados	Muy adecuados	Adecuados	Poco adecuados	Inadecuados
ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA	Dimensión de gestión	El diseño y aplicación de la plataforma en la institución se consideran	X				
		Los elementos del diseño ayudan a que la presentación visual sean	X				
		Los recursos innovadores y dinámicos cuenta la plataforma son.	X				
	Dimensión pedagógica	Los contenidos y actividades de la plataforma se valoran como	X				
		Las estrategias de aprendizaje utilizadas en la construcción del conocimiento son	X				
		El vínculo entre los materiales de apoyo y el sílabo son	X				
	Dimensión de evaluación	Con los recursos establecidos en la plataforma se puede evaluar el conocimiento se consideran	X				
		Los recursos y actividades de retroalimentación son	X				
		Los mecanismos de evaluación diseñados en la plataforma son	X				

Observaciones:

Sugerencias:

De forma: distinguir los valores de cada proceso

 C.I. 1711846573

Anexo 10. Valoración de especialista 6

**FICHA DE VALORACIÓN DE LA PROPUESTA POR ESPECIALISTAS
TESIS DE MAESTRÍA PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE MAGÍSTER
EN EDUCACIÓN**

TEMA: Entorno Virtual de Aprendizaje (Moodle) como estrategia de aprendizaje de los contenidos del Proceso Contable de la asignatura de E&G para primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal Bicentenario D7 Vespertino.

Autora: Lic. Laddy Orrala

Nombres del especialista: Tatiana Alexandra López Cepeda

Nº de identificación: 040128209-0

Desempeño laboral: Docente

Área o asignatura que desempeña: Emprendimiento

Tiempo de experiencia en educación: 8 años

Fecha de valoración: 12 de febrero del 2020

Escala	Dimensiones	Ítems	ESCALA VALORATIVA				
			Completamente Adecuados	Muy adecuados	Adecuados	Poco adecuados	Inadecuados
ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA	Dimensión de gestión	El diseño y aplicación de la plataforma en la institución se consideran	X				
		Los elementos del diseño ayudan a que la presentación visual sean	X				
		Los recursos innovadores y dinámicos cuenta la plataforma son		X			
	Dimensión pedagógica	Los contenidos y actividades de la plataforma se valoran como	X				
		Las estrategias de aprendizaje utilizadas en la construcción del conocimiento son	X				
		El vínculo entre los materiales de apoyo y el sílabo son		X			
	Dimensión de evaluación	Con los recursos establecidos en la plataforma se puede evaluar el conocimiento se consideran	X				
		Los recursos y actividades de retroalimentación son	X				
		Los mecanismos de evaluación diseñados en la plataforma son	X				

Observaciones:

Es una propuesta innovativa y aplicable a los estudiantes que utilicen las TICs y mejoren su aprendizaje al ser más interactivo.

Sugerencias:

Que la propuesta no solo sea diseño sino se lleve a la aplicación con estudiantes.

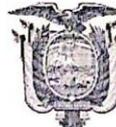
Firma del especialista

Tatiana López
C.I. 040128209-0

Anexo 11. Constancia de investigación



MINISTERIO
DE EDUCACIÓN



EL
GOBIERNO
DE TODOS

CONSTANCIA DE LA INSTITUCIÓN DONDE SE REALIZÓ LA
INVESTIGACIÓN

UNIDAD EDUCATIVA FISCAL
“BICENTENARIO D7 VESPERTINO”

Quito, 11 de febrero del 2020

Por medio de la presente quien suscribe MSc. Otto Vinueza Beltrán con C.I. 1711842573, en calidad de Rector de la Unidad Educativa Fiscal “Bicentenario D7 Vespertino”, ubicado en el sector sur de la ciudad del Distrito Metropolitano de Quito, en la Parroquia de Turubamba, Barrio Franco Méndez, certifico que la Lic. Laddy Carolina Orrala Tomalá, con C.I. 0923569883, aplicó el estudio de investigación titulado “Estrategia de aprendizaje de Emprendimiento y Gestión para primer año utilizando EVA y herramientas Web 2.0”, como parte de las actividades desarrolladas como maestrante de la carrera de Maestría en Educación, Mención Gestión de Aprendizaje mediado por TIC de la Universidad Israel.

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

Atentamente,


MSc. Otto Reimundo Vinueza Beltrán
C.I. 1711842573

