



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL
ESCUELA DE POSGRADOS "ESPOG"

MAESTRÍA EN
MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC
Resolución: RPC-SO-10-No.189-2020-CES

PROYECTO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE MAGISTER

Título del proyecto:
Entorno virtual de aprendizaje para la asignatura de Emprendimiento y Gestión en Segundo año de Bachillerato.
Línea de Investigación:
Procesos pedagógicos e innovación tecnológica en el ámbito educativo.
Campo amplio de conocimiento:
Educación.
Autor/a:
Wendy Stephanie Ninahualpa Aguiar.
Tutor/a:
Master Rene Ceferino Cortijo Jacomino.

Quito – Ecuador

2022

APROBACIÓN DEL TUTOR



Yo, René Ceferino Cortijo Jacomino, con C.I: 1717232035 en mi calidad de Tutor del proyecto de investigación titulado: Entorno virtual de aprendizaje para la asignatura de Emprendimiento y Gestión en Segundo año de Bachillerato.

Elaborado por: Wendy Stephanie Ninahualpa Aguiar, de C.I: 175186564-1, estudiante de la Maestría: Educación, mención: TIC de la **UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL (UISRAEL)**, como parte de los requisitos sustanciales con fines de obtener el Título de Magister, me permito declarar que luego de haber orientado, analizado y revisado el trabajo de titulación, lo apruebo en todas sus partes.

Quito D.M., 30 de Marzo del 2022

Firma

Tabla de contenidos

APROBACIÓN DEL TUTOR	2
INFORMACIÓN GENERAL	5
Contextualización del tema	5
El Problema	6
Objetivo general	6
Objetivos específicos	6
Vinculación con la sociedad:	7
Beneficiarios directos:	8
CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	9
1.1. Contextualización general del estado del arte	9
1.2. Proceso de investigación	12
1.3. Análisis de resultados	13
CAPÍTULO II: PROPUESTA	18
1.1. Fundamentos teóricos aplicados	18
1.2. Descripción de la propuesta	19
VALORACIÓN DE LOS PROFESIONALES.	32
1.3. Matriz de articulación	33
CONCLUSIONES	34
BIBLIOGRAFÍA	36
ANEXOS	38

Índice de tablas

Tabla 1. Pregunta 5 de la encuesta a los estudiantes.	14
Tabla 2. Pregunta 6 de la encuesta a los estudiantes.	15
Tabla 3. Pregunta 7 de la encuesta a los estudiantes.	16
Tabla 4. Matriz de articulación.	33
Tabla 5. Validación de profesionales.	39
Tabla 6. Validación de profesionales.	39
Tabla 7. Validación de profesionales.	40
Tabla 8. Validación de profesionales.	40
Tabla 9. Validación de profesionales.	41

Índice de figuras

Figura 1. Representación Gráfica de la pregunta 5 de la encuesta.	14
Figura 2. Representación Gráfica de la pregunta 6 de la encuesta.	15
Figura 3. Representación Gráfica de la pregunta 7 de la encuesta.	16
Figura 4. Estructura de la propuesta.	20
Figura 5. Estructura de la propuesta.	20
Figura 6. Portada de la Plataforma de Emprendimiento y Gestión.	21
Figura 7. Bloque Cero.	21
Figura 8. Bloque Cero - Informativo.	22
Figura 9. Bloque Cero - Comunicación e Interacción.	22
Figura 10. Unidad Uno - Bloque Académico.	23
Figura 11. Unidad Uno - Bloque Académico-Exposición.	24
Figura 12. Unidad Uno- Organizador Gráfico Miro.	24
Figura 13. Unidad Uno - Imágenes de necesidades individuales y comunitarias.	25
Figura 14. Unidad Uno - Rebote, Construcción y Comprobación.	25
Figura 15. Unidad Dos - Portada del Bloque Académico.	26
Figura 16. Unidad Dos - Objetivos y Exposición.	26
Figura 17. Unidad Dos - Diapositivas.	27
Figura 18. Unidad Dos - Diapositivas de Objetivos.	27
Figura 19. Unidad Dos - Rebote, Construcción, Comprobación.	28
Figura 20. Unidad Dos - Actividad Rebote	28
Figura 21. Unidad Tres - Técnicas de Investigación.	29
Figura 22. Unidad Tres - Contenido, Exposición, Rebote.	29
Figura 23. Unidad Tres - Diapositivas de Técnicas de Investigación.	30
Figura 24. Unidad Tres - Actividad de Rebote .	30
Figura 25. Unidad Tres - Construcción y Comprobación.	31
Figura 26. Unidad Tres - Código de acceso de pizarra electrónica.	31
Figura 27. Unidad Tres - Pizarra electrónica.	32

Índice de Anexos

Anexo 1. Encuesta a los estudiantes.	38
Anexo 2. Validación de los profesionales.	39

INFORMACIÓN GENERAL

Contextualización del tema

El proyecto de investigación se aplicará en la Unidad Educativa Particular “Jacob Grimm” ubicada al sur del Distrito Metropolitano de Quito Zona 9, en la parroquia Turubamba, Ciudadela La Venecia 1, calle S58-E y Graciela Escudero. Perteneciente al Distrito de Educación Quitumbe 17D07, la misma que consta con alrededor de 300 estudiantes en toda la institución educativa conformada desde Segundo año de EGB al Tercero de Bachillerato BGU. La investigación que se realizó se enfocó a los estudiantes de Segundo de bachillerato considerando que ellos son los que presentan mayor dificultad en la asignatura.

La planta docente de la Unidad Educativa Particular Jacob Grimm está conformada por 25 maestros en toda la institución. La investigación ayudará a motivar a los docentes a la utilización de las TIC en las diversas asignaturas del pensum de estudio que se imparte en base a lo establecido por el Ministerio de Educación. El ambiente escolar de la Institución es un aspecto indispensable para el desarrollo principal del proceso de enseñanza aprendizaje que las instituciones públicas o privadas deben tener en consideración aspectos relacionados con valores que siempre se deben aplicar. Las relaciones entre estudiantes y docentes se basan en el respeto y empáticas para una convivencia armónica. El ambiente escolar debe ser positivo para la comodidad de los estudiantes y docentes, es necesario un espacio libre de agresión o bullying.

La asignatura de Emprendimiento y Gestión, en base al Ministerio de Educación se estableció diversos ajustes curriculares que trata de mejorar las oportunidades y el destino de los aspectos en el aprendizaje en base a las actuales necesidades para los estudiantes de Ecuador, en base al proyecto de desarrollo enfocado en la sociedad y guiada por la Creación de Oportunidades. (Carina,2016)

Considerando el entorno en el que los adolescentes se desarrollan en la actualidad, es necesario implementar competencias novedosas y habilidades útiles para desenvolverse en su cotidianidad y de una manera innovadora contrarresten las dificultades propias de su desarrollo. Esta capacidad emprendedora que deben adquirir ayudara a el desarrollo de proyectos de emprendimiento cultural, económico y social en base a las necesidades de su sector, barrio o ciudad.

El Problema

En la Unidad Educativa Particular “Jacob Grimm” los estudiantes del Segundo de Bachillerato tienen limitaciones en el proceso de enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Los estudiantes de este nivel presentan dificultad en la redacción de ideas en base a las necesidades de su entorno, a la realización de objetivos básicos e identificación de conceptos fundamentales como la pirámide Maslow, además de la poca utilización de herramientas digitales para la comunicación y desarrollo del pensamiento crítico.

Debido a estas dificultades encontradas en los estudiantes es notorio que existe una ausencia de herramientas digitales e interactivas que motiven y llamen la atención de los estudiantes en relación a los temas de estudios de la malla curricular de la asignatura.

Es importante mencionar que el uso de las herramientas tecnológicas en la institución era poco habitual, los docentes no estaban capacitados para la utilización de las mismas hasta que ocurrió la pandemia. Esta situación obligó a una capacitación constante de herramientas tecnológicas para poder continuar con el aprendizaje de los estudiantes por lo cual el uso de herramientas tecnológicas es una manera factible para la enseñanza de las diversas asignaturas y la interacción de varios estudiantes.

¿Cómo fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en la unidad Investigación de mercado y estadística aplicada para los estudiantes de Segundo de Bachillerato en la asignatura de Emprendimiento y Gestión de la Unidad Educativa Particular Jacob Grimm mediante las TIC?

Objetivo general

Elaborar un Entorno Virtual de Aprendizaje mediante un Moodle para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje a utilizar en la unidad Investigación de mercado y estadística aplicada de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en la Unidad Educativa Particular “Jacob Grimm” perteneciente al Distrito Metropolitano de Quito.

Objetivos específicos

- Explicar los fundamentos teóricos del proceso de enseñanza aprendizaje en la unidad Investigación de mercado y estadística aplicada de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

- Diagnosticar el estado actual del proceso de enseñanza aprendizaje de la Asignatura de Emprendimiento en la Unidad Investigación de mercado y estadística aplicada.
- Determinar las herramientas tecnológicas útiles en el proceso de enseñanza aprendizaje en la unidad Investigación de mercado y estadística aplicada de la asignatura de emprendimiento y Gestión
- Validar el entorno virtual mediante el criterio de profesionales.

Vinculación con la sociedad:

La investigación realizada proporciona a la sociedad, estudiantes con mentalidad de emprendedores con mentalidad creativa, independiente, con aspiración de superación y visión de grandes emprendimientos además de diversas capacidades como la de afrontar decisiones difíciles y arriesgadas. A trabajar en conjunto con más personas y generar fuentes de empleo que puedan ayudar al desarrollo del país.

La propuesta de esta investigación es motivar a los estudiantes de Segundo de Bachillerato para ser individuos emprendedores con conocimientos básicos además de contar con entorno virtual interactivo que facilitará el proceso de enseñanza aprendizaje para evitar la utilización de modelos tradicionales y así logre proporcionar un gran aporte a la sociedad, esto permitirá el desarrollo de diversos proyectos en base a las necesidades de cada entorno para el beneficio de la sociedad.

El Entorno Virtual creado en Moodle para los estudiantes de Segundo de Bachillerato de la Unidad Educativa Particular “Jacob Grimm” estará conformado por diversas herramientas digitales como videos interactivos de presentación, documentos en PDF de información relevante a la asignatura, organizadores o mapas mentales, presentaciones, foros ,chat infectivos, diapositivas ,tareas evaluaciones entre otras actividades que se realizaron en plataformas como Miro, Mindomo, Canva, Powtoon, Padlet, y otros.

La utilización de un entorno virtual en la institución será de gran utilidad para el desarrollo de las técnicas de aprendizaje y así lograr salir de la metodología tradicional. Considerando que el modelo de enseñanza aprendizaje va evolucionando con nuevos saberes y tecnologías es necesario contar con diversas capacitaciones a los docentes para la creación de insumos innovadores, a los padres de familia o representantes legales para la interacción de la educación de sus hijos o representados y a los estudiantes para una enseñanza avanzada y

con pensamiento crítico. La Trilogía educativa será la base fundamental para que la propuesta de la investigación se desarrolle a cabalidad y cumpla con sus objetivos.

Beneficiarios directos:

Los principales beneficiarios de la investigación son 30 estudiantes del Segundo del Bachillerato BGU “A”, de la Unidad Educativa Particular “Jacob Grimm” de la ciudad de Quito, en los cuales se evidenció la problemática que presentan en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, pues la poca comprensión no permite cumplir con los objetivos planteados según el Ministerio de Educación en el pensum de estudio o malla curricular de la asignatura. Los estudiantes van a participar activamente en el fortalecimiento, es importante entonces gestionar un entorno virtual útil para la asignatura que logre un aprendizaje dinámico y atractivo para los estudiantes, también es importante mencionar que los beneficiarios indirectos serán los padres, madres de familia o representantes legales.

La utilización de un entorno virtual en la institución será de gran utilidad para el desarrollo de las técnicas de aprendizaje y así lograr salir de la metodología tradicional. Considerando que el modelo de enseñanza aprendizaje va evolucionando con nuevos saberes y tecnologías es necesario contar con diversas capacitaciones a los docentes para la creación de insumos innovadores, a los padres de familia o representantes legales para la interacción de la educación de sus hijos o representados y a los estudiantes para una enseñanza avanzada y con pensamiento crítico. La Trilogía educativa será la base fundamental para que la propuesta de la investigación se desarrolle a cabalidad y cumpla con sus objetivos.

CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

1.1. Contextualización general del estado del arte

El proceso de enseñanza-aprendizaje en la unidad Investigación de mercado y estadística aplicada para los estudiantes de Segundo BGU en la asignatura de Emprendimiento y Gestión de la Unidad Educativa Particular “Jacob Grimm” mediante las TIC, se determina en base al concepto de que la educación es el proceso enfocado al aspecto humano además del cultural tiene el propósito de considerar el tema de la condición natural del ser humano y su todo en relación al entorno. (León, 2017). Además, consideramos que la Educación es la forma de transmitir los conocimientos de diversas maneras y estrategias adecuadas a través de habilidades, valores, costumbres y tradiciones de cada persona o estudiante en base al nivel al que pertenece.

La enseñanza-aprendizaje en el ámbito educativo los personajes más importantes son los estudiantes y docentes pues son los componentes facilitadores en el entorno educativo y principalmente está conformado por cuatro elementos importantes:

- **Alumno:** Es el que cuenta con las habilidades útiles, experiencias diarias, factores sociales y psicológicos, motivación entre más aspectos.
- **El saber:** Se determina como aquella ciencia del conocimiento que se puede transmitir a los estudiantes.
- **Instituciones educativas:** Es el espacio donde existe el encuentro del conocimiento y se resolverán diversas dudas o problemáticas que tengan los estudiantes.
- **Docentes:** Es el individuo que emite el conocimiento, además de impartir técnicas, habilidades para el desarrollo del diario vivir.

De acuerdo a lo ya mencionado el proceso de enseñanza aprendizaje se ha determinado los diversos pilares y aspectos importantes en el ámbito educativo. (Addine Fernandez & García Batista, 2020, pág. 157). Es importante mencionare que en base a varios pedagogos como Piaget se ha determinado que el pensamiento es una base indispensable en la que se

asienta el aprendizaje, debido a que ayuda a manifestar la inteligencia de los estudiantes lo que fortalece su aprendizaje.

Las TIC o Tecnologías de la Información y la Comunicación son aquellas herramientas y recursos digitales que están dirigidas a procesos informáticos y relacionados con la tecnología que se utilizan en el diario vivir como computadores de escritorio, celulares, tablets, televisores entre otros. Las TIC en el aspecto educativo son importantes para el desarrollo del conocimiento en los estudiantes, pues proporcionan facilidad para la adquisición de los distintos saberes de forma rápida (Aparicio Gómez, 2018). El uso de las TIC en las clases de los estudiantes del Segundo de Bachillerato, es útil para el aprendizaje en base a la percepción de estudiantes.

La Asignatura de Emprendimiento y Gestión está dentro de la malla curricular del Bachillerato General Unificado durante los tres años de estudio de los estudiantes de la institución. Esta asignatura busca implementar habilidades emprendedoras para aplicar en el ambiente social, económico o cultural en base a normativas y reglamentos por las diversas instituciones que rigen en el país. El estudio del entorno y la aplicación de herramientas lógicas que van en equilibrio con la sociedad y el estado es indispensable para el desarrollo de esta asignatura y así aplicar los conocimientos. (Carina,2016)

La plataforma virtual Moodle que está diseñada para la elaboración de recursos interactivos online. Ayudará a facilitar la enseñanza a los estudiantes de las distintas instituciones con actividades dinámicas y lúdicas. Siendo esta una estrategia viable en la actualidad por el tema de la pandemia (Peña, 2020). Cuando nos referimos a Moodle podemos determinar varias características de esta plataforma como la inserción de contenidos multimedia como imágenes, fotos, ilustraciones gráficas, videos didácticos, presentaciones, anuncios, documentos y libros digitales, audios, música diálogos los cuales ayudan a una enseñanza estimulantes de los estudiantes.

Las Estrategias Dinámicas son aquellas que ayudarán al progreso del aprendizaje de los estudiantes a través de diversas metodologías de enseñanza como PACIE.

La Metodología PACIE, tiene el significado de las abreviaturas de Presencia, Alcance, Capacitación, Interacción y E-learning. Se puede aplicar la metodología en un entorno virtual

de aprendizaje que permita llegar a los objetivos que se han planteado en las asignaturas con el uso adecuado de las Tic de manera gradual y simple para la comprensión del aprendizaje. La asignatura de Emprendimiento y Gestión tendrá aspectos de compromisos, responsabilidad, voluntad con herramientas útiles para el autoaprendizaje. (Basantes et al., 2018)

La investigación con la temática de Guía Didáctica Digital para la Asignatura de Emprendimiento utilizando herramientas de Autor con las autoras (Molina Prendes & Montenegro León, 2018) mencionan que en lo principal en el proceso de enseñanza aprendizaje es la motivación pues la misma ayudará a mejorar el comportamiento emprendedor de los estudiantes y crear habilidades nuevas con la utilización de las TIC y la plataforma Classroom que se utilizó en el quinto semestre de la sección matutina del Instituto Tecnológico Superior Tecnoecuatoriano período Abril- Septiembre de 2017.

En la investigación que se realizó en la ciudad de Quito por Banda Jacqueline, se identifica que el método cualitativo y cuantitativo tiene mayor alcance al momento de obtener resultados pedagógicos que los docentes usan en sus actividades de enseñanza. Por otra parte, la técnica de la encuesta realizada a los estudiantes y la entrevista al docente, reflejan indicadores de vital importancia para alcanzar el objetivo que el autor desea llegar. De esta forma, las herramientas tecnológicas se consideran como recursos primordiales y complementarios para una correcta y eficaz enseñanza de los estudiantes en la Institución Educativa Fiscal “Quito” (Banda, 2020).

Actualmente en la última década se vive en un mundo globalizado, sobre todo por la gran importancia que las empresas privadas, públicas o mixtas le están dando a los recursos tecnológicos. Así pues, la investigación de la Señorita Karina Procel enfatiza en el aprendizaje mediante la TIC a los estudiantes del primer año del BGU. Hasta el momento la enseñanza tradicional es prácticamente la más utilizada en todo el Ecuador, sin embargo, hay que tener en cuenta que debe existir un plan de emergencia cuando el mundo se vea afectado por situaciones no controladas como lo fue la pandemia del COVID 19. Por ello, en esta investigación diseñar una plataforma didáctica y capacitar a los docentes sobre la era digital, son procesos que las instituciones educativas deben aplicar ya en su comité para una enseñanza de calidad (Procel, 2020).

1.2. Proceso de investigación

Los tipos de investigación que existen son varios entre los cuales tenemos el descriptivo, experimental y analítico. Los mismos que buscan la adquisición de datos.

- La investigación analítica es aquel modelo que representa el proceso de la diferenciación de datos entre grupos de estudio y de control que estén relacionados en la investigación para obtener resultados de análisis claros.
- La investigación experimental es aquella que está fundamentada en aspectos experimentales que pueden ser comprobados en base a experimentos donde se busca la causa por la que se produce el fenómeno o el resultado a obtener.
- La investigación descriptiva es aquella que busca explicar el sistema de datos de la investigación de una manera clara para su fácil interpretación. (Benito, 2016).

La investigación actual aplica un aspecto descriptivo, considerando que la parte fundamental son las características de la población, muestra determinada para la obtención de datos. El alcance de los datos obtenidos en la investigación ayudará a obtener las causas y efectos que pueden tener los resultados. Para el desarrollo de la investigación se utilizó el método cuantitativo basado en el conjunto de varias estrategias numéricas que ayudarán a la obtención de información en base a datos cuantificables es decir que se aplican modelos matemáticos, hipótesis además de teorías.

El método Histórico Lógico es aquel que investiga el funcionamiento y desarrollo de los fenómenos en base a una trayectoria real o casual. Determinando así de una manera breve que el aspecto lógico hace referencia a los resultados predecibles de las diversas circunstancias obteniendo causa y efecto mientras que lo histórico menciona el desarrollo de evolución que tiene un fenómeno con pasado, presente y futuro. Con este método se puede obtener una recopilación de hechos que ayudarán al desarrollo de la investigación. (Torres Miranda, 2020).

Cuando nos referimos al Método Analítico-Sintético en las investigaciones se considera la división o selección por partes de un todo, para determinar las diferentes causas ocurridas en entorno como las mismas consecuencias producidas por aspectos diversos. En la investigación realizada este método fue de vital importancia pues permite que cada parte se

analice y desglose profundizando las partes, analizando punto por punto y logrando así comprender con mayor facilidad. (Reyes et al.,2022)

En el desarrollo investigativo se aplicó el método cuantitativo basado en el conjunto de varias estrategias numéricas que ayudarán a la obtención de información en base a datos cuantificables es decir que se aplican modelos matemáticos, hipótesis además de teorías.

El instrumento o técnica de la investigación aplicada fue la encuesta, la cual está conformada por preguntas abiertas, cerradas o mixtas. Aunque es la técnica más utilizada para la obtención de datos es un método cuantitativo efectivo y fácil de representar, la obtención de datos es efectiva y clara además de que los participantes a los que se les aplique saben el manejo de la técnica y la dinámica de contestación. (Feria et al., 2020)

La encuesta tendrá un diseño ortodoxo con preguntas cerradas, para permitir conocer y evidenciar aquella en proceso de aprendizaje de los educandos de la institución. de Segundo de Bachillerato de la institución, la misma que se aplicó por GOOGLE FORMS: https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScKvVy1SItsB800EJlevceuOX1vZr9emKQm1D0Ozebl1r4_w/viewform?usp=sf_link correspondiente al Anexo 1.

La encuesta estuvo conformada por varias preguntas las cuales van a responder los estudiantes de segundo de Bachillerato de la Unidad Educativa Particular “Jacob Grimm”, esto ayudó a obtención de resultados la cual se utilizó un conteo estadístico, para generar resultados exactos de comportamiento de los individuos del universo estudiado.

El Universo establecido para la investigación es de 30 estudiantes de Segundo año del Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Particular “Jacob Grimm” del paralelo “A” y “B”. En este caso lo más útil es la aplicación de un muestreo no probabilístico debido a que se conoce la población a la que se investiga y se aplicará la técnica.

1.3. Análisis de resultados

Una vez aplicada la encuesta correspondiente a los estudiantes que se va a realizar la investigación se ha obtenido resultados claros sobre la situación que se encuentra los estudiantes en esta asignatura de Emprendimiento y Gestión, basadas principalmente en estas preguntas: En la pregunta número 5 que menciona si los estudiantes consideran que la asignatura de Emprendimiento y Gestión utilizan las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje obteniendo un resultado:

Tabla 1

Pregunta 5 de la Encuesta realizada a los estudiantes

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	18	62,1%
No	12	37,9%
TOTAL	30	100%

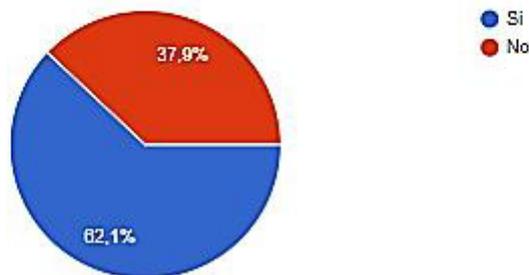
Elaborado por: Wendy Stephanie Ninahualpa Aguiar.

Figura 1

Representación Gráfica de la pregunta 5 de la encuesta.

5. ¿Considera usted que la asignatura de Emprendimiento y Gestión utilizan las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje?

29 respuestas



Elaborado por: Wendy Stephanie Ninahualpa Aguiar.

El resultado después de la aplicación de la encuesta a los estudiantes de Segundo de Bachillerato, se obtiene que 18 estudiantes consideran que si se utiliza herramientas tecnológicas en la asignatura de Emprendimiento y Gestión con un resultado en porcentaje de 62,1% considerando la nueva realidad de la pandemia y la utilización de herramientas como zoom a diferencia del 37,9% correspondiente a 12 estudiantes que consideran que no se utiliza en su totalidad herramientas virtuales pues zoom es solo un fragmento de las amplias plataformas.

En la pregunta número 6 donde se busca saber si los estudiantes creen que, utilizando las TIC en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, esta se volvería entretenida e interesante obteniendo un resultado:

Tabla 2

Pregunta 6 de la Encuesta realizada a los estudiantes.

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	27	90%
No	3	10%
TOTAL	30	100%

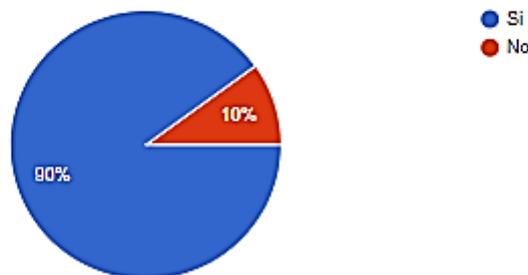
Elaborado por: Wendy Stephanie Ninahualpa Aguiar.

Figura 2

Representación Gráfica de la pregunta 6 de la encuesta.

6.¿Cree usted que, utilizando las TIC en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, esta se volvería entretenida e interesante?

30 respuestas



Elaborado por: Wendy Stephanie Ninahualpa Aguiar.

Los resultados que se obtuvieron en la pregunta 6 en donde se buscaba saber si los estudiantes consideran que la utilización de las TIC, lograría que la asignatura de Emprendimiento y Gestión sea más interesante y entretenida determinado por un 90% es decir 27 estudiantes creen que la utilización de herramientas digitales como videos interactivos, foros, chat, diapositivas entre más plataformas harán que la asignatura de un giro más entretenido y sea de mayor interés mientras que un porcentaje mínimo de 10% representado por 3 estudiantes que no están de acuerdo de esta nueva implementación y consideran que la esencia de la asignatura no cambiará aunque se realice el cambio.

En la pregunta número 7 se considera si los estudiantes creen que puede aumentar su rendimiento académico utilizando herramientas tecnológicas y lúdicas para la asignatura de Emprendimiento y Gestión para obteniendo un resultado, que sea:

Tabla 3

Pregunta 7 de la Encuesta realizada a los estudiantes.

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	17	56,7%
No	13	43,3%
TOTAL	30	100%

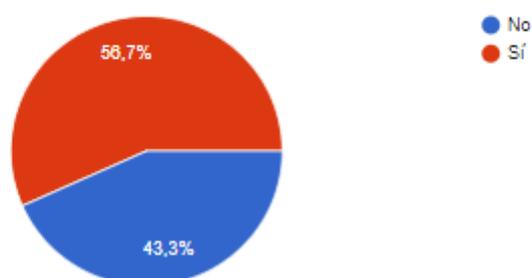
Elaborado por: Wendy Stephanie Ninahualpa Aguiar.

Figura 3

Representación Gráfica de la pregunta 7 de la encuesta.

7.¿Considera usted que puede aumentar su rendimiento académico utilizando herramientas tecnológicas y lúdicas para la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

30 respuestas



Elaborado por: Wendy Stephanie Ninahualpa Aguiar.

En esta representación gráfica de la pregunta 7, se obtuvo como resultado afirmativo del 56,7% determinando así que las herramientas digitales de la mano con actividades lúdicas y divertidas ayudarán a aumentar su rendimiento académico. Pues cuando la clase sea entretenida ayudará a motivar a los estudiantes y a comprender mejor los contenidos de la misma sin embargo existió un porcentaje negativo del 43,3% que considera que este cambio no ayudaría a mejorar su rendimiento por lo que las actividades que se deben aplicar en la propuesta deben ser elegidas cuidadosamente para lograr que todos los estudiantes se motiven y mejoren sus calificaciones.

Los métodos, herramientas y técnicas utilizadas en la investigación en base al análisis realizado en la obtención de datos de la encuesta para los estudiantes de Segundo de Bachillerato por lo cual se ha obtenido:

- Los resultados obtenidos fueron positivos en la utilización de cualquier tipo de TIC o herramientas tecnológicas en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.
- La actitud proactiva y positiva de los estudiantes en el uso de las TIC en la era digital ayudó a la utilización realista de las actividades cotidianas.
- Las TIC fueron los recursos pedagógicos adecuados para un aporte significativo en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Los resultados obtenidos con la encuesta, se logró evidenciar que la Unidad Educativa Particular “Jacob Grimm” necesita el equipamiento adecuado para la ejecución de la propuesta planteada en la investigación.

CAPÍTULO II: PROPUESTA

1.1. Fundamentos teóricos aplicados

La Fundamentación teórica que se aplicará en el presente trabajo está basada en la construcción tecno-pedagógica que está determinada por el conjunto de ideas, conceptos y aspectos relacionados a la innovación y desarrollo para la utilización en el aspecto educativo de manera digital. Se busca con esto obtener herramientas digitales interactivas para el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje, sobre todo para los estudiantes de Segundo de Bachillerato de la Unidad Educativa Particular “Jacob Grimm”.

El componente teórico es aquel que está constituido por diversas teorías de aprendizaje impartido en pensadores pedagógicos, en esta investigación las teorías utilizadas son el Constructivismo que es un método de enseñanza que ayuda a elevar el nivel educativo con diversas actividades pues brinda a los estudiantes la capacidad de construir su propio conocimiento. Esta habilidad que adquirieron los estudiantes con la ayuda de los docentes es útil mientras exista una motivación, compromiso y perseverancia.

El pensador pedagógico Piaget, mencionó que la construcción de conocimientos es importante en el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes pues experimentan con su propia realidad y a resolver sus problemas del entorno de manera individual, en base a un proceso de equilibrio entre la asimilación y la acomodación de los individuos.

El pensador Vygotsky en cambio le dio importancia al concepto de mediación en base a una teoría llamada un solo criterio en la que plantea que los estudiantes desarrollan su aprendizaje a través de la interacción social con habilidades cognitivas para su desarrollo.

En el Componente Metodológico la investigación está fundamentada y apoyada con la metodología PACIE, tiene el significado de las abreviaturas de Presencia, Alcance, Capacitación, Interacción y E-learning. Se puede aplicar la metodología en un entorno virtual de aprendizaje que permita llegar a los objetivos que se han planteado en las asignaturas con el uso adecuado de las Tic de manera gradual y simple para la comprensión del aprendizaje. La misma que ayudará al desarrollo ordenado y claro de las actividades que se tienen en el aprendizaje.

En el componente práctico y el aspecto de las TIC de la investigación realizada sobre el entorno virtual de la asignatura de Emprendimiento y Gestión tendrá aspectos de compromisos, responsabilidad, voluntad con herramientas útiles para el autoaprendizaje. (Basantés et al., 2018). Las herramientas digitales servirán como vínculos interactivos para el proceso de enseñanza aprendizaje entre las que están vídeos en plataformas como Powtoon, organizadores gráficos como Miro, Mindomo, presentaciones en Canva o foros de Padlet, evaluaciones en Kahoot, Educaplay o Quizizz además de otras herramientas útiles para motivar la enseñanza del conocimiento.

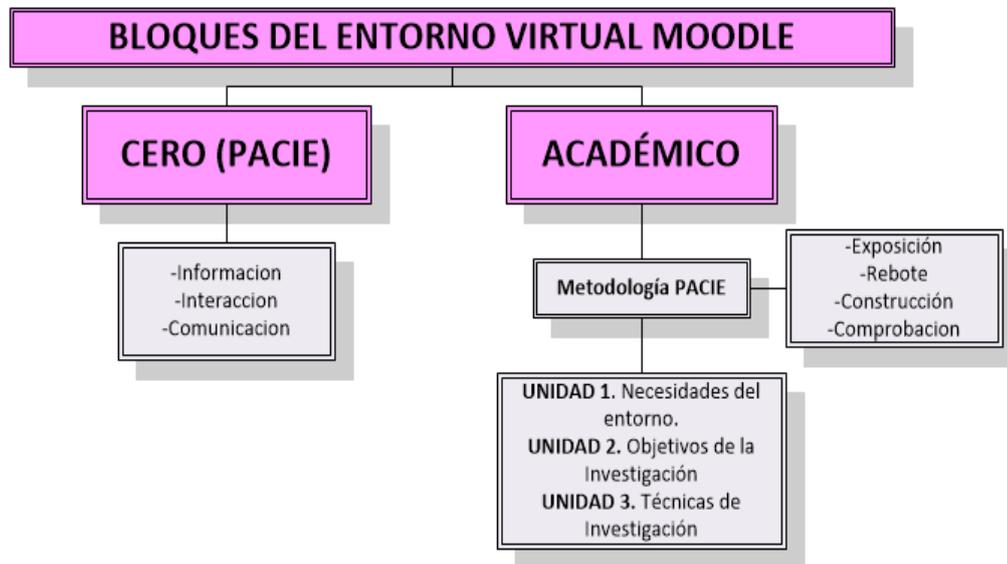
La Asignatura de Emprendimiento y Gestión está dentro de la malla curricular del Bachillerato General Unificado durante los tres años de estudio de los estudiantes de la institución. Esta asignatura fomenta la formación de ideas y posibles oportunidades de emprendimiento para un futuro próspero y con calidad de vida, la misma se basa en factores sociales, ambientales, económicos y políticos fortaleciendo el eje económico del país y ampliando nuevas oportunidades de empleo. (Carina, 2016).

La Unidad 1 de la asignatura de Emprendimiento y Gestión con el nombre de Investigación de mercado y estadística aplicada, en esta unidad los estudiantes obtendrán el conocimiento de diversas técnicas que se pueden utilizar para varios servicios o productos que serán en base a las necesidades que tengas su barrio, ciudad o entorno en la que piensen aplicar su emprendimiento. Este proceso de adquisición de conocimientos ayudará a determinar el éxito o fracaso que pueden tener, pues los fundamentos básicos les ayudarán al pensamiento crítico y a una resolución mayor de problemas.

1.2. Descripción de la propuesta

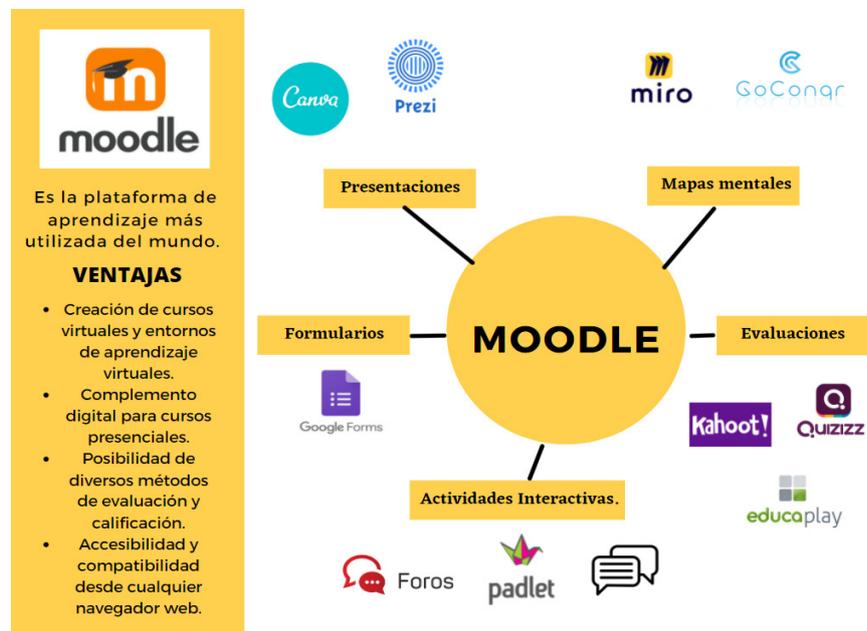
La propuesta de la investigación es la implementación de un entorno virtual creado en Moodle, que es una plataforma que ayuda al aprendizaje de los estudiantes además de que proporciona a los administradores o educadores un espacio integrado de aprendizaje con herramientas de presentación, evaluación, conocimientos, interacción por chat y foros entre otras actividades motivadoras para los estudiantes.

Figura 4
Estructura de la propuesta.



Elaborado por: Wendy Stephanie Ninahualpa Aguiar.

Figura 5
Estructura de la propuesta.

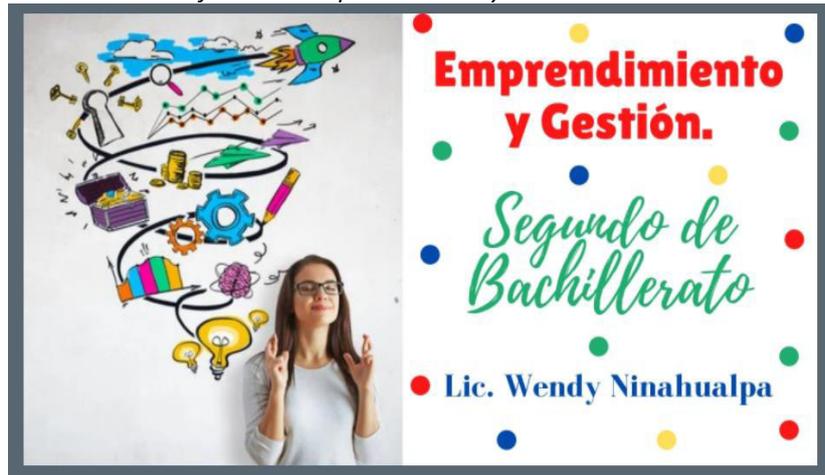


Elaborado por: Wendy Stephanie Ninahualpa Aguiar.

En esta representación gráfica realizada en el sitio Canva se observa los recursos que se aplicaran en el entorno virtual para la asignatura de Emprendimiento y Gestión, en esta se

aplicó una metodología PACIE. Este entorno facilitará el acceso de la información a través del uso de TIC, siendo estos de fácil utilización y motivadores para los estudiantes. En la plataforma comienza con una presentación llamativa demostrando el nombre de la asignatura, el paralelo para la que la plataforma está dirigida y el nombre de la docente que impartirá la cátedra o asignatura.

Figura 6
Portada de la Plataforma de Emprendimiento y Gestión.



Elaborado por: Wendy Stephanie Ninahualpa Aguiar.

Al empezar el desarrollo de la plataforma se visualizará el Bloque 0 o bloque PACIE donde se encontrará recursos introductorios de la asignatura.

Figura 7
Bloque Cero.



Elaborado por: Wendy Stephanie Ninahualpa Aguiar

Figura 8
Bloque 0 – Informativo.

 **INFORMATIVO.**

PRESENTACIÓN



-  [HOJA DE VIDA](#)
-  [Avisos](#)
-  [PLANIFICACIÓN SEMANAL](#)
-  [TEXTO DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN.](#)

Las actividades del texto lo iremos realizando según se vaya desarrollando las destrezas.

Elaborado por: Wendy Stephanie Ninahualpa Aguiar

Figura 9
Bloque 0 -Comunicación e Interacción.

 **COMUNICACIÓN.**

 [LINK RECURRENTE PARA LOS MOMENTOS](#)

Wendy Ninahualpa le está invitando a una reunión de Zoom programada.
Tema: Encuentro virtual de Emprendimiento y Gestión.
Hora: Este es una reunión recurrente Reunirse en cualquier momento
Unirse a la reunión Zoom
<https://us04web.zoom.us/j/8895640333?pwd=MTRzd2ZUbXF8OBI0UVdQV2ZOaXFzZz09>
ID de reunión: 889 564 0333
Código de acceso: 12345

 [HORARIO DE CLASES](#)

 [Chat ¿Cuénteme sus dudas?](#)

 **INTERACCIÓN.**

 [FORO NOVEDADES](#)

 [GLOSORIO](#)

Elaborado por: Wendy Stephanie Ninahualpa Aguiar.

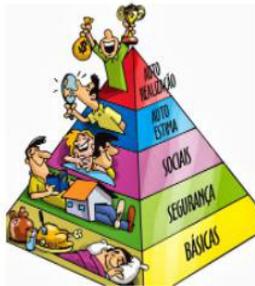
El Bloque cero que se presenta en la plataforma Moodle está compuesta por una portada de presentación con datos informativos y de contacto, cuenta con las abreviaturas de los componentes que va estar conformada la plataforma, además de la presentación del docente y su hoja de vida y el texto básico de la asignatura. La etiqueta de Comunicación está conformada por el link para resolución de posibles dudas, el horario o un chat, y en últimos ítems que es la interacción donde se encuentra el foro de novedades y glosario de las palabras que desconozcan los estudiantes.

En la semana N.º 1 tratará sobre el Entorno del emprendimiento, conformado por un listado de contenidos como las necesidades individuales o comunitarias, además del objetivo estará conformado por las partes de Exposición, rebote y construcción y comprobación.

En el aspecto de exposición encontramos diapositivas, imágenes referentes al tema, libros de repositorios virtuales. En la etiqueta de rebote existirán los juegos y actividades interactivas y divertidas para aprender. En el aspecto de Construcción estarán las actividades que permitan la interacción entre docente y estudiante como foros, padlet o chats y en Comprobación como última parte se aplicará el insumo donde estarán las tareas a evaluar por el docente, aquí se comprobará si el conocimiento fue comprendido.

Figura 10
Unidad 1-Bloque Académico.





UNIDAD N.º1

CONOCIENDO EL ENTORNO DEL EMPRENDIMIENTO.

TEMA: Determinar las necesidades del entorno.

CONTENIDOS.

- Concepto de las necesidades del entorno.
- Necesidades Individuales.
- Necesidades Comunitarias.

OBJETIVOS.

Definir los conceptos sobre las necesidades del entorno mediante el uso de las TIC para la determinación de los productos o servicios que necesita cada entorno.

Elaborado por: Wendy Stephanie Ninahualpa Aguiar.

Figura 11
Unidad 1-Bloque Académico (Exposición).

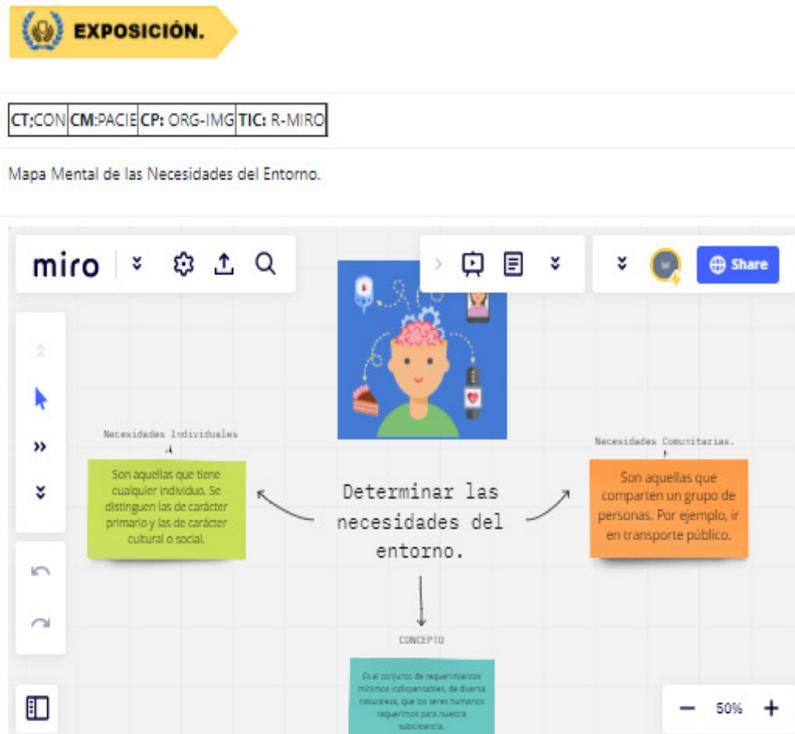


CT:CON	CM:PACIE	CP: VV-ORG-IMG	TIC: R-MIRO
--------	----------	----------------	-------------

-  [Video motivacional para emprender.](#)
-  [Clase Magistral de Necesidades del entorno.](#)
-  [Organizador de Necesidades del Entorno.](#)
-  [Necesidades Individual \(Pirámide de Maslow\).](#)
-  [Necesidades Comunitarias.](#)

Elaborado por: Wendy Stephanie Ninahualpa Aguiar.

Figura 12
Unidad 1. Organizador Gráfico en Miro.



Elaborado por: Wendy Stephanie Ninahualpa Aguiar.

Figura 13
 Imágenes de Necesidades individuales y comunitarias.

NECESIDADES INDIVIDUALES



NECESIDADES COMUNITARIAS

Abastecimiento de servicios básicos, carreteras adecuadas, generación de empleo, control y manejo de desechos entre otras.



Elaborado por: Wendy Stephanie Ninahualpa Aguiar.

Figura 14
 Unidad 1. Rebote, Construcción, Comprobación.

REBOTE.

CT:CON
CM:PACIE
CP:JGI
TIC:KAHOOT

Juega y Aprende. Tema N1

Necesidades

CONSTRUCCIÓN.

CT: CON
CM:PACIE
CP:CF
TIC:FORO

Cuales son las necesidades de tu barrio.

COMPROBACIÓN.

CT:CON
CM:PACIE
CP:TAR
TIC:R

Tarea 1.Emprendimientos de Fisiología.

Elaborado por: Wendy Stephanie Ninahualpa Aguiar.

El entorno virtual está conformado por tres unidades relacionadas con el tema y con el mismo esquema presentado con anterioridad. La unidad dos y tres de la asignatura de Emprendimiento y Gestión cuenta con las mismas etiquetas, pero diferentes insumos debido a la temática que se muestra a continuación.

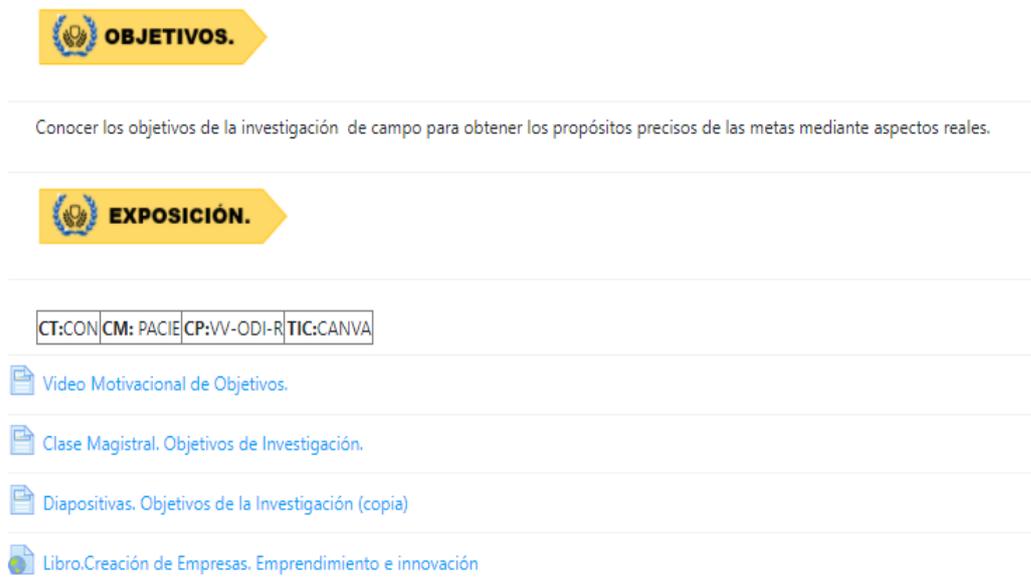
Figura 15
Unidad 2. Portada del Bloque Académico.



The image shows the cover of an academic block. At the top right, there is a blue banner with the text "Bloque Académico" and a small icon of a classroom. Below this, a yellow banner reads "TEMA: Objetivos de la investigación de campo". The main content area features a photograph of two students looking at a document, with the text "OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN DE CAMPO." and an icon of a globe with a magnifying glass. A second yellow banner reads "CONTENIDOS." followed by a bulleted list of three items: "Proceso de Investigación.", "Desarrollar conocimiento.", and "Expresar el contenido."

Elaborado por: Wendy Stephanie Ninahualpa Aguiar.

Figura 16
Unidad 2. Objetivos y Exposición.



The image shows a page with two yellow banners: "OBJETIVOS." and "EXPOSICIÓN.". Below the "EXPOSICIÓN." banner, there is a table with four columns: "CT:CON", "CM: PACIE", "CP:VV-ODI-R", and "TIC:CANVA". Below the table, there is a list of four items, each with a document icon: "Video Motivacional de Objetivos.", "Clase Magistral. Objetivos de Investigación.", "Diapositivas. Objetivos de la Investigación (copia)", and "Libro.Creación de Empresas. Emprendimiento e innovación".

Elaborado por: Wendy Stephanie Ninahualpa Aguiar.

Figura 17
Diapositivas de Objetivos de Investigación de campo.



Elaborado por: Wendy Stephanie Ninahualpa Aguiar.

Figura 18
Diapositivas de Objetivos de Investigación de campo.



Elaborado por: Libro Google-Brunet-Baltar.

Figura 19
Unidad 2. Rebote, Construcción, Comprobación.

The screenshot displays a digital learning interface with three distinct sections, each representing a unit. Each section begins with a yellow arrow-shaped header containing a logo and the unit name. Below each header is a code box with four segments, and a list of activities.

- REBOTE:** Header with logo and text "REBOTE.". Code box: CT:CON | CM:PACIE | CP:CST | TIC:CST. Activities: "Cuestionario Objetivos de la investigación de campo" (with a checkmark icon) and "Salta y aprende." (with a document icon).
- CONSTRUCCIÓN:** Header with logo and text "CONSTRUCCIÓN.". Code box: CT:CON | CM:PACIE | CP:F | TIC:I. Activity: "Actividad de Interacción, sobre objetivos." (with a document icon).
- COMPROBACIÓN:** Header with logo and text "COMPROBACIÓN.". Code box: CT:CON | CM:PACIE | CP:T | TIC:AA. Activity: "Tarea 2. Objetivos de Investigación." (with a document icon).

Elaborado por: Wendy Stephanie Ninahualpa Aguiar.

Figura 20
Actividad Rebote

Salta y aprende.



Elaborado por: Wendy Stephanie Ninahualpa Aguiar

Figura 21
Unidad 3. Técnicas de Investigación.


Bloque Académico




TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN




 **TEMA: Técnicas de Investigación**

 **OBJETIVOS.**

Determinar las técnicas de Investigación mediante herramientas tecnológicas para la adquisición mas rápido del conocimiento.

Elaborado por: Wendy Stephanie Ninahualpa Aguiar.

Figura 22
Contenido, Exposición, Rebote.

 **CONTENIDOS.**

- Fuentes Primarias.
- Fuentes Secundarias.

 **EXPOSICIÓN.**

CT:CON	CM:PACIE	CP:VV-VYT-R-ORG	TIC:R
--------	----------	-----------------	-------

-  [Video Motivacional-Cumple tus sueños](#)
-  [Clase Magistral. Técnicas de Investigación.](#)
-  [Diapositivas. Técnicas de Investigación](#)

 **REBOTE.**

CT:CON	CM:PACIE	CP:JGI	TIC:AA-I
--------	----------	--------	----------

-  [Aprende las Fuentes Primarias](#)
-  [Fuentes Secundarias.](#)

Elaborado por: Wendy Stephanie Ninahualpa Aguiar.

Figura 23
 Diapositivas de Técnicas de Investigación.

Diapositivas. Técnicas de Investigación



Elaborado por: Wendy Stephanie Ninahualpa Aguiar.

Figura 24
 Actividad- Rebote. Fuentes Primarias.



Elaborado por: Wendy Stephanie Ninahualpa Aguiar.

Figura 25
Unidad 3. Construcción-Comprobación.



The image shows a digital workspace interface. At the top, there is a yellow arrow-shaped banner with the text "CONSTRUCCIÓN." and a logo. Below this, there is a table with four columns: "CT:CON", "CM:PACIE", "CP:VV-R-ORG", and "TIC:R". Underneath the table, there are two options: "Pizarra Electrónica de notas" (with a document icon) and "Chat sobre las fuentes de ingestigación." (with a chat icon). Below these options, there is another yellow arrow-shaped banner with the text "COMPROBACIÓN." and the same logo. Underneath this banner, there is the same table as above. At the bottom, there is an option "Realice la técnica de Investigación." (with a document icon).

Elaborado por: Wendy Stephanie Ninahualpa Aguiar.

Figura 26
Código de acceso para la pizarra electrónica.

Copia el código de tu pizarra y envíalo a tus invitados
4dgbnqd189338
o puedes enviar la URL completa:
<https://www.notebookcast.com/es/board/4dgbnqd189338> 



Elaborado por: Wendy Stephanie Ninahualpa Aguiar.

Figura 27

Pizarra Electrónica para poner recomendaciones o notas adhesivas.



Elaborado por: Wendy Stephanie Ninahualpa Aguiar.

La metodología que se utilizó en el entorno virtual de Moodle, fueron varias como los recursos teóricos proporcionados por el docente entre organizadores gráficos, investigaciones, lecturas de artículos. Además de la interacción de ejercicios y casos prácticos en clases y en el entorno virtual. Las actividades lúdicas y trabajos grupales motivan a los estudiantes.

VALORACIÓN DE LOS PROFESIONALES.

La valoración de los profesionales fue beneficiosa para el desarrollo de la creación y modificación del entorno virtual. Los profesionales proporcionaron sugerencias en donde mencionaron que es necesario la utilización de documentos descargables por la falta de acceso a internet. Logrando así un entorno colaborativo y de fácil utilización para los estudiantes.

1.3. Matriz de articulación

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

Tabla 4.
Matriz de articulación.

EJES O PARTES PRINCIPALES	SUSTENTO TEÓRICO	SUSTENTO METODOLÓGICO	ESTRATEGIAS / TÉCNICAS	DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS	CLASIFICACIÓN TIC
Recursos de apoyo para el aprendizaje.	El constructivismo, es aquel donde los estudiantes son capaces de construir su propio conocimiento.	Criterios de clase invertida.	Repositorios bibliográficos Presentaciones Infografías	Lectura de documentos de repositorio, presentaciones o infografías de los temas.	Plataformas de aprendizaje Herramientas web 2.0
Actividades Lúdicas	El Cognitivismo se basaba en la asociación entre estímulos y respuestas.	Gamificación.	Kahoot Educaplay Quizziz	Participación activa para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.	Plataformas de aprendizaje Herramientas web 2.0
Actividades sincrónicas e interactivas.	El Conectivismo ayuda al desarrollo del aprendizaje digital. Constituido por el constructivismo y cognitivismo.	Aprendizaje basado en problemas.	Foros Chats Solución de problemas.	Participación interactiva de foros, chats de forma directa con el docente para resolver los problemas.	Plataformas de aprendizaje Herramientas web 2.0
Tareas educativas.	El constructivismo, es aquel donde los estudiantes son capaces de construir su propio conocimiento.	Aprendizaje basado en problemas o aula invertida.	Construcción de textos Documentos	Realización de actividades para comprobar el conocimiento adquirido.	Plataformas de aprendizaje Herramientas web 2.0

Elaborado por: Wendy Stephanie Ninahualpa Aguiar.

CONCLUSIONES

Como conclusión de la investigación se determina que la elaboración del Entorno Virtual de Aprendizaje en Moodle ayudó a fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje en la unidad Investigación de mercado y estadística aplicada de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en la Unidad Educativa Particular “Jacob Grimm” perteneciente al Distrito Metropolitano de Quito.

La explicación de los fundamentos teóricos del proceso de enseñanza aprendizaje en la unidad Investigación de mercado y estadística aplicada se alcanzó con satisfacción en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Se diagnosticó el estado actual del proceso de enseñanza aprendizaje de la Asignatura de Emprendimiento en la Unidad Investigación de mercado y estadística aplicada.

Se determinaron las herramientas tecnológicas útiles en el proceso de enseñanza aprendizaje en la unidad Investigación de mercado y estadística aplicada de la asignatura de emprendimiento y Gestión.

La validación del entorno virtual se realizó con profesionales de cuarto nivel de la institución que recomendaron, observaron y utilizaron el EVA.

RECOMENDACIONES

Entre las principales recomendaciones es necesario profundizar las causas por que los estudiantes no logran comprender el objetivo y los contenidos de la asignatura de Emprendimiento y Gestión a través de investigaciones.

Aplicar constantemente herramientas tecnológicas dinámicas y divertidas en todas las asignaturas de la malla curricular de los estudiantes a través de varios modelos pedagógicos.

Actualizar los conocimientos constantemente sobre temas y técnicas actuales para aplicar en la interacción con los estudiantes.

BIBLIOGRAFÍA

- Addine Fernández, F., & García Batista, G. (2020). Componentes del Proceso de enseñanza-aprendizaje. En *Temas de la Introducción a la formación pedagógica*. Obtenido de Temas de introducción a la formación pedagógica: https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=j9UREAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA157&dq=Ense%C3%B1anza-Aprendizaje&ots=F87LVQ_cJb&sig=KdB1tM4hbC5eWYePgBmpl2-pFc0#v=onepage&q=Ense%C3%B1anza-Aprendizaje&f=false.
- Aparicio Gómez, O. Y. (2018). El uso educativo de las TIC. *Revista Interamericana de Investigación Educación y Pedagogía.*, 14. Obtenido de <https://revistas.usantotomas.edu.co/index.php/riiep/index>
- Banda, J. (s.f. de s.f. de 2020). *Estrategia Metodológica para el aprendizaje de Emprendimiento y Gestión utilizando EVA y herramientas web 2.0*. Obtenido de Estrategia Metodológica para el aprendizaje de Emprendimiento y Gestión utilizando EVA y herramientas web 2.0: <https://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/2376/1/UISRAEL-EC-MASTER-EDU-378.242-2020-011.pdf>
- Basantes, A., Naranjo, M., & Ojeda, V. (2018). *Metodología PACIE en la Educación Virtual: una experiencia*. Obtenido de <https://scielo.conicyt.cl/pdf/formuniv/v11n2/0718-5006-formuniv-11-02-00035.pdf>
- Carina, D. (2016). *Emprendimiento y Gestión 2 do BGU*. Quito: Maya. Obtenido de de: https://educacion.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2016/08/MINEDU_Libro_Emprendimiento-2-BGU-ilovepdf-compressed.pdf
- Feria Ávila, H., Matilla González, M., & Silverio Mantecón, L. (2020). La entrevista y la encuesta: métodos o técnicas de indagación empírica. Obtenido de <http://revistas.ult.edu.cu/index.php/didascalia/article/view/992/997>
- León, A. (2017). *Que es la Educación*. Obtenido de http://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S1316-49102007000400003&script=sci_arttext
- Molina Prendes, N., & Montenegro León, A. A. (2018). *Repositorio Universidad Tecnología Israel*. Obtenido de Guía Didáctica Digital para la asignatura de Emprendimiento y Gestión utilizando herramientas de Autor: <https://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/1838/1/UISRAEL-EC-MASTER-EDUC-378.242-2018-002.pdf>

Peña, M. O. (2020). *La plataforma Moodle: características y utilización en ELE*. Obtenido de https://cvc.cervantes.es/Ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/24/24_913.pdf

Procel, K. (s.f. de s.f. de 2020). *GUÍA DIDÁCTICA PARA EL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN MEDIANTE LA TIC*. Obtenido de *GUÍA DIDÁCTICA PARA EL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN MEDIANTE LA TIC*.: <https://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/2361/1/UISRAEL-EC-MASTER-EDU-378.242-2020-001.pdf>

Reyes Blácido, I., Damián Guerra, E., Ciriaco Reyes, N., Corimayhua Luque., O., & Urbina Olortegui., M. (2022). Métodos científicos y su aplicación en la investigación pedagógica. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores.*, 19. doi: <https://doi.org/10.46377/dilemas.v9i2.3106>

Torres Miranda, T. (2020). En defensa del método histórico-lógico desde la Lógica como ciencia. *Revista Cubana de Educación Superior*, 12. Obtenido de <http://www.rces.uh.cu/index.php/RCES/article/view/375/414>

ANEXOS

Anexo 1 Formato de encuesta

1. ¿Cuál es el acceso que usted tiene del servicio de internet?

Internet fijo
Datos móviles

2. ¿Cuáles son los dispositivos electrónicos con los que cuenta en su hogar?

Celular
Computadora
Tablet
Laptop

3. Conoce y a utilizado usted entornos virtuales o espacios interactivos.

Si
No

4. Que plataformas tecnológías educativas a utiliza usted en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Zoom
Google meet
Microsoft Teams
Skype
Ninguna

5. ¿Considera usted que la asignatura de Emprendimiento y Gestión utilizan las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje?

Si
No

6. ¿Cree usted que, utilizando las TIC en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, esta se volvería entretenida e interesante?

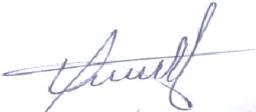
Si
No

7. ¿Considera usted que puede aumentar su rendimiento académico utilizando herramientas tecnológicas y lúdicas para la asignatura de Emprendimiento y Gestión

Si
No

Anexo 2
Validación de los profesionales.

Tabla 5.
Validación de los profesionales.

VALIDACIÓN	
Validad por:	ROBALINO MARIN JEANNETH JACQUELINE
Título obtenido:	MAGISTER EN EDUCACION Y PROYECTOS DE DESARROLLO CON ENFOQUE DE GENERO
Registro Senecyt:	1005-2017-1863132
Número de cedula:	1711225605
Fecha realizada:	8/3/2022
Observaciones:	El entorno virtual de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, es un espacio interactivo y dinámico pero se debe considerar que los recursos que se utilicen como apoyo sean descargables o con la utilización de poco internet por que no todos los estudiantes cuentan con buena conectividad.
Firma:	
Aplicable	X
No aplicable	
Aplicable pero realizando la correccion:	

	Excelente	Muy Bueno	Bueno	Regular	Malo
Aplicabilidad	X				
Accesibilidad		X			
Innovacion	X				
Metodologia	X				

Fuente: Docente de la Institución.

Elaborado por: Wendy Stephanie Ninahualpa Aguiar.

Tabla 6.
Validación de los profesionales.

VALIDACIÓN	
Validad por:	MOSQUERA MONTENEGRO MONICA PATRICIA
Título obtenido:	MAGISTER EN EDUCACION MENCIÓN EN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO
Registro Senecyt:	1045-2020-2187279
Número de cedula:	1715593248
Fecha realizada:	8/3/2022
Observaciones:	La plataforma es muy util.
Firma:	
Aplicable	X
No aplicable	
Aplicable pero realizando la correccion:	

	Excelente	Muy Bueno	Bueno	Regular	Malo
Aplicabilidad	X				
Accesibilidad	X				
Innovación	X				
Metodología	X				

Fuente: Docente de la Institución.

Elaborado por: Wendy Stephanie Ninahualpa Aguiar.

Tabla 7.
Validación de los profesionales.

VALIDACIÓN	
Validad por:	TORRES LOPEZ EDWIN GIOVANNY
Título obtenido:	MAGISTER EN INNOVACION EN EDUCACION
Registro Senecyt:	1005-2016-1742576
Número de cedula:	1717989303
Fecha realizada:	8/3/2022
Observaciones:	Felicidades, es muy buena idea para aplicar con los estudiantes.
Firma:	
Aplicable	X
No aplicable	
Aplicable pero realizando la correccion:	

	Excelente	Muy Bueno	Bueno	Regular	Malo
Aplicabilidad	X				
Accesibilidad	X				
Innovación	X				
Metodología	X				

Fuente: Docente de la Institución.

Elaborado por: Wendy Stephanie Ninahualpa Aguiar.

Tabla 8.
Validación de los profesionales.

VALIDACIÓN	
Validad por:	AGILA AGILA TANIA LORENA
Título obtenido:	MAGISTER EN EDUCACION MENCIÓN EN GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC
Registro Senecyt:	1051-2020-2214560
Número de cedula:	1720980356
Fecha realizada:	8/3/2022
Observaciones:	El entorno virtual es aplicabe y sirve para el proceso de enseñanza aprendizaje.
Firma:	
Aplicable	X
No aplicable	
Aplicable pero realizando la correccion:	

	Excelente	Muy Bueno	Bueno	Regular	Malo
Aplicabilidad	X				
Accesibilidad	X				
Innovación	X				
Metodología	X				

Fuente: Docente de la Institución.

Elaborado por: Wendy Stephanie Ninahualpa Aguiar.

Tabla 9.
Validación de los profesionales.

VALIDACIÓN	
Validad por:	ARMIJO MARTINEZ ROSA AMABLE
Título obtenido:	MAGISTER EN DISEÑO Y GESTION DE PROYECTOS SOCIOEDUCATIVOS
Registro Senecyt:	1005-13-86038756
Número de cedula:	0200834299
Fecha realizada:	8/3/2022
Observaciones:	Excelente idea. Es dinamica y ludica el entorno virtual.
Firma:	
Aplicable	X
No aplicable	
Aplicable pero realizando la correccion:	

	Excelente	Muy Bueno	Bueno	Regular	Malo
Aplicabilidad	X				
Accesibilidad	X				
Innovación	X				
Metodología	X				

Fuente: Docente de la Institución.

Elaborado por: Wendy Stephanie Ninahualpa Aguiar.