



## **UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL**

### **ESCUELA DE POSGRADOS “ESPOG”**

#### **MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**

#### **MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC**

*Resolución: RPC-SO-10-No.189-2020*

#### **PROYECTO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE MAGÍSTER**

##### **Título del proyecto:**

AULA VIRTUAL EN MOODLE, COMO APOYO DIDÁCTICO PARA LA ASIGNATURA DE  
EMPREDIMIENTO Y GESTIÓN

##### **Línea de Investigación:**

Procesos pedagógicos e innovación tecnológica en el ámbito educativo

##### **Campo amplio de conocimiento:**

Educación

##### **Autor/a:**

Verónica Cristina Segovia Gallardo

##### **Tutor/a:**

MSc. René 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: **AULA VIRTUAL EN MOODLE, COMO APOYO DIDÁCTICO PARA LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN.**

Elaborado por: **VERÓNICA CRISTINA SEGOVIA GALLARDO**, de C.I: **1720523354**, estudiante de la Maestría: **EN EDUCACIÓN**, mención: **GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC** de la **UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL (UISRAEL)**, como parte de los requisitos sustanciales con fines de obtener el Título de Magister, me permito declarar que luego de haber orientado, analizado y revisado el trabajo de titulación, lo apruebo en todas sus partes.

Quito D.M., \_\_\_\_\_ de 2021

\_\_\_\_\_  
**Firma**

## Tabla de contenidos

APROBACIÓN DEL TUTOR.....		ii
DECLARACIÓN DE AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL ESTUDIANTE	<b>Error!</b>	<b>Marcador no</b>
<b>definido.</b>		
INFORMACIÓN GENERAL .....		6
Contextualización del tema.....		6
Problema de investigación: .....		7
Objetivo general:.....		7
Objetivos específicos.....		7
CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.....		9
1.1 Contextualización general del estado del arte .....		9
1.2 Proceso investigativo metodológico.....		12
1.3 Análisis de resultados del proceso investigativo .....		14
CAPÍTULO II: PROPUESTA .....		22
a. Estructura general .....		25
b. Explicación del aporte .....		26
c. Estrategias y herramientas empleadas.....		26
1.4 Matriz de articulación de la propuesta.....		38
Bibliografía .....		43

## Índice de tablas

Tabla 1 Disponibilidad de servicio de internet .....	14
Tabla 2 Disponibilidad de servicio de dispositivos electrónicos .....	15
Tabla 3 Conocimientos de las TIC.....	15
Tabla 4 Conocimientos de aulas virtuales .....	16
Tabla 5 Uso de aulas virtuales .....	16
Tabla 6 Conocimientos de herramientas.....	17
Tabla 7 <i>Importancia de recursos tecnológicos</i> .....	18
Tabla 8 <i>Implementación y mejoramiento del rendimiento académico</i> .....	18
Tabla 9 <i>Uso de TIC</i> .....	19
Tabla 10 <i>Tabla general del uso de herramientas digitales en el aula</i> .....	20
Tabla 11 <i>Tabla comparativa de plataformas de gestión de aulas virtuales</i> .....	25
Tabla 12 <i>Matriz de articulación</i> .....	38

## Índice de figuras

Figura 1. ¿Dispones de servicio de internet en tu hogar? .....	14
Figura 2 ¿En tu hogar cuenta con dispositivos electrónicos (¿computadora, laptop, Tablet, celular?).....	15
Figura 3 ¿Conoces el significado de las siglas TIC? .....	15
Figura 4 ¿Conoces que es un aula virtual de aprendizaje?.....	16
Figura 5 ¿Has utilizado alguna plataforma virtual de aprendizaje? .....	17
Figura 6 ¿Cuál de las siguientes herramientas tecnológicas conoces? .....	17
Figura 7 ¿Consideras que el uso de los recursos tecnológicos es importante para el proceso de enseñanza aprendizaje? .....	18
Figura 8 ¿Consideras que la implementación de un aula virtual mejoraría el rendimiento académico en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?.....	19
Figura 9 ¿Consideras que utilizando las TIC mejorará tu rendimiento académico? .....	19
Figura 10 Componentes articulados al modelo pedagógico mediado por TIC .....	24
Figura 11 Estructura General de la plataforma .....	26
Figura 12 Inicio del Entorno Virtual de Aprendizaje.....	27
Figura 13 Primera fase Bloque PACIE .....	27
Figura 14 Moodle etapa de Información .....	28
Figura 15 Moodle etapa de Comunicación .....	28
Figura 16 Moodle etapa de Interacción .....	29
Figura 17 Bloque Académico .....	29
Figura 18 Bloque Académico primer tema .....	30
Figura 19 Bloque Académico etapa de Contenidos y Objetivo.....	30
Figura 20 Bloque Académico etapa de Exposición.....	31
Figura 21 Bloque Académico etapa de Rebote .....	31
Figura 22 Bloque Académico etapa de Construcción.....	32
Figura 23 Bloque Académico etapa de Comprobación .....	32

## INFORMACIÓN GENERAL

### Contextualización del tema

El presente trabajo investigativo se desarrolla en la Unidad Educativa “Ricardo Álvarez Mantilla”, con la participación de los estudiantes de primer año de bachillerato, específicamente en la creación y la aplicación de un entorno virtual de aprendizaje en la plataforma Moodle que aportará en los procesos de enseñanza aprendizaje para la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

La Unidad Educativa “Ricardo Álvarez Mantilla”, institución de sostenimiento fiscal, pertenece al distrito 17D02, de “Parroquias rurales Calderón, Llano Chico, Guayllabamba”, y se encuentra ubicada en la zona rural del sector norte de la ciudad de Quito, parroquia Calderón.

La institución educativa posee con la oferta educativa desde básica superior hasta bachillerato general unificado, con varios paralelos en cada año escolar, siendo así desde octavo hasta tercero de bachillerato dando un total de 28 cursos divididos en dos jornadas matutina y vespertina.

Cuenta con los servicios básicos agua, luz, teléfono, servicio de transporte e internet, área administrativa, área de recreación, laboratorio de computación, sala de audiovisuales y se radica frente al parque central del barrio San José de Morán.

El establecimiento educativo cuenta con 445 estudiantes de la básica superior y 622 estudiantes del bachillerato, dando un total de 1067 estudiantes. En la planta docente laboran 41 docentes en la institución y 1 administrativo, ubicados de acuerdo a la especialidad y el nombramiento asignado por la autoridad educativa.

Distribución de docentes:

- 17 docentes en la jornada vespertina
- 21 docentes en la jornada matutina.

También cuenta con el apoyo de 2 colaboradoras en el departamento de Consejería Estudiantil.

El ambiente escolar en donde se desarrollan las actividades académicas, es de uso compartido entre las dos jornadas de estudio, en vista del limitado espacio del centro educativo y la gran demanda de estudiantes que cursan los estudios en el establecimiento, en sus instalaciones se cuida del aseo y cuidado de sus espacios, en ciertos casos los estudiantes que forman parte de la institución provienen de familias disfuncionales, con la ausencia de padre o madre, o al cuidado de terceros, lo que provoca un descuido en la parte de atención y afectiva por lo cual se puede evidenciar la influencia del abandono de los representantes en las formas de conducta de los estudiantes.

## **Problema de investigación:**

En la Unidad Educativa “Ricardo Álvarez Mantilla” los estudiantes de Primer año de Bachillerato al formarse con un perfil de innovadores, justos y solidarios, características necesarias para generar sus propias ideas, con sus oportunos aportes y emprendimientos, no manifiestan un adecuado aprovechamiento de las clases, carecen de motivación y demuestran poco interés en la signatura de Emprendimiento y Gestión.

Lo que ha provocado dificultades en el proceso de enseñanza y aprendizaje, carencias en los conocimientos necesarios, y falencias en la aplicación de destrezas por parte de los estudiantes, por otro lado, el ambiente virtual de aprendizaje no ha sido implementado de forma óptima con el uso del cien por ciento de sus herramientas y una interfaz de usuario adecuada de acuerdo a las características socio-culturales del entorno educativo.

La planta docente se encuentra medianamente preparada en el desarrollo de tecnologías de la información y la comunicación, en vista que la alfabetización digital planteada por el Ministerio de Educación se encuentra aún en ejecución hasta el año 2025, lo que no garantiza una aplicación adecuada de los recursos y aplicativos on-line para la educación de forma virtual.

## **Objetivo general:**

Elaborar un Entorno Virtual de Aprendizaje en Moodle, como apoyo didáctico para la asignatura de Emprendimiento y Gestión a través de técnicas y procesos para la implementación en la Unidad Educativa Ricardo Álvarez Mantilla.

## **Objetivos específicos**

- Conceptualizar las bases teóricas y metodológicas del proceso de enseñanza-aprendizaje de Emprendimiento y Gestión de los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa “Ricardo Álvarez Mantilla”.
- Diagnosticar el problema sobre el empleo de las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje en Emprendimiento y Gestión.
- Diseñar un Aula Virtual en Moodle que utilice recursos y herramientas interactivas para el fortalecimiento del proceso de enseñanza y aprendizaje de Emprendimiento y Gestión.
- Valorar los criterios de especialistas en el diseño de los recursos tecnológicos.

**Vinculación con la sociedad:**

El presente proyecto aporta con un impacto positivo en los estudiantes de la Unidad Educativa “Ricardo Álvarez Mantilla”, quienes son los principales beneficiarios, siendo los actores del proceso de enseñanza y aprendizaje mediante el uso y aplicación de las Tecnologías de la Información y Comunicación, a través del desarrollo de habilidades, la construcción del conocimiento y la práctica de actitudes y valores propios de la juventud, impulsando el desarrollo de la creatividad y del espíritu emprendedor.

Por otro lado, los docentes serán partícipes activos en la implementación de las TIC dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, innovando sus prácticas, implementando nuevas herramientas, generando mayor interés en sus clases, por medio del uso del ambiente digital y sobre todo incentivar a los estudiantes a través de aprendizajes significativos fomentando liderazgo.

# CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

## 1.1 Contextualización general del estado del arte

En el siglo XXI, estamos en la era digital, donde podemos enviar información de forma rápida, económica y flexible. La tecnología ayuda a los docentes a desarrollar sus habilidades, mejorar sus procesos de enseñanza y aprendizaje y hacer su gestión educativa de manera más eficiente.

Desde este punto de vista, la integración de la tecnología especialmente en la educación, es de vital importancia ya que influye en la forma en que interactuamos, nos comunicamos, aprendemos y exploramos puesto que ha dado un cambio sorprendente con el tiempo. La tecnología es el puntapié hacia la innovación educativa.

A propósito, el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación es la base actual para el desarrollo social, por lo que en la educación se debe implementar innovaciones que permitan construir ofertas educativas transformadoras utilizando las TIC en el proceso educativo.

En la actualidad debido al gran avance digital en todos los ámbitos, ha permitido adaptarse a las herramientas y recursos digitales, contribuyendo al desarrollo de habilidades, los adelantos de las Tecnologías de Información y Comunicación, y el momento actual que se vive a consecuencia de la pandemia por el Virus Covid-19, ha generado la necesidad por parte del Ministerio de Educación en incrementar las modalidades de educación en línea, por tanto, en algunos de los centros educativos se tomó la decisión e iniciativa de aplicar las clases de forma sincrónica mediante la plataforma Zoom y la utilización de plataformas para la creación de Entornos Virtuales de Aprendizaje a través del uso de Classroom y Moodle.

En el proceso de aprendizaje existen varios factores que intervienen como el ambiente, las estrategias empleadas, los recursos utilizados y el rol asignado al estudiante durante el desarrollo de las clases, son aspectos que se determinan en las teorías del aprendizaje.

El cognitivismo se basa en el estudio de los procesos cognitivos que se involucran en el aprendizaje, busca conocer cómo se interpreta, procesa y almacena la información en la memoria, busca comprender como la mente es capaz de pensar y aprender, desde este enfoque el aprendizaje la información se percibe, se adquiere y se categoriza a través de la interacción con la realidad, a través de los sentidos, la experiencia ampliando los conceptos o desarrollando nuevos, por tal motivo el aprendizaje es activo ya que desarrolla asociaciones y construcciones en la mente.

Según (Jury, *et al.*, 2019) “es a través de este modelo que surge una relación más actual de los procesos tecnológicos. Como recordaremos, tanto el conductismo como el cognitivismo relacionan la

práctica sobre el análisis de tareas y en su segmentación en partes pequeñas con objetivos propios y el rendimiento se mide con el logro de esos objetivos trazados”.

En cambio, en el constructivismo su estudio gira en torno al alumno ya que es activo y participe de la construcción de su propio conocimiento, dando una interpretación propia de acuerdo a lo que, vivido, obteniendo un significado, interiorizando la experiencia, relacionándola e integrándola con la estructura mental, por otro lado, el docente es considerado un facilitador o mediador proporcionando las herramientas necesarias para lograr un aprendizaje.

“El constructivismo al ser una teoría epistemológica que pretende dar respuesta a la pregunta acerca de cómo construye su conocimiento el ser humano, contagia rápidamente el entorno de las disciplinas dedicadas a la educación, debido a que la preocupación principal de los profesionales del área es, qué métodos y técnicas instrumentar en la planeación y el trabajo diario en el aula para que los alumnos aprendan” (García, 2020).

Por otra parte, el conectivismo se adapta a las TIC y a la sociedad del conocimiento, se fundamenta en la formación de redes, y sus conexiones, en las cuales el aprendizaje y el conocimiento se complementan por medio de la diversidad de opiniones, el estudiante forma parte de un ambiente auténtico, que se maneja mediante la autorregulación, motivación e interés, usa el pensamiento crítico y reflexivo, crea, selecciona, valida su red de aprendizaje, por otro lado, el docente es el encargado de incentivar la investigación, gestiona el aprendizaje, enseña a identificar la veracidad de la información y su organización.

“El Conectivismo también considera que la red de conocimiento se adapta al ambiente y que se seleccionan las tomas de decisiones más aptas para el ambiente actual dando forma a un darwinismo de redes o sistemas” sostiene (Sánchez, *et al.*, 2019).

Las grandes transformaciones en las formas y maneras de relacionarse, el acceso a una gran cantidad de información, generan conocimiento, y a su vez permite el desarrollo dentro de las comunidades, pueblos, países en donde las personas se involucran cada día más en las nuevas formas de participación a través de la tecnología digital, articulando la participación a través de las aplicaciones que se ajustan a las necesidades, es así que se ha producido un gran cambio dentro del ámbito del trabajo, la familia y la educación.

En vista de estos avances y experiencias adquiridas, la Educación Virtual es una estrategia educativa, basada en el uso intensivo de las nuevas tecnologías, estructuras flexibles y métodos pedagógicos, el aprendizaje está basado en el alumno y su participación activa en la construcción de conocimientos lo que asegura un aprendizaje significativo.

En el sistema educativo, la actualización del currículo en sus diversos niveles, y las nuevas tecnologías, posibilitan la creación de un nuevo espacio social-virtual generando propuestas educativas innovadoras mediante el uso de las TIC, este nuevo entorno, se desarrolla en el área de educación y posibilita nuevos procesos de aprendizaje y transmisión del conocimiento a través de las redes modernas de comunicaciones.

Ante esta realidad la escuela es considerada como un espacio formal de educación con sus asignaturas, aulas, y espacios, así como la distribución de tiempos de enseñanza y aprendizaje requieren ser actualizados para ser más activos y dinámicos, para lograr una sociedad del conocimiento se necesita tener la apertura para plantear de manera distinta la educación, incorporar este cambio requiere de un enfoque de construcción de conocimiento, activo, por medio de práctica innovadora que integre a la tecnología como medio de participación y aprendizaje, que despierten el interés en los estudiantes.

Los docentes ya no enfocan sus esfuerzos de enseñanza en presentaciones orales del contenido del libro, ahora asumen que los estudiantes pueden leerlo, por lo que diseñan el aula como un espacio para que se preparen a su propio ritmo, que es uno de los elementos clave para la creación de un aula virtual.

La necesidad de que la educación debe ser flexible, de calidad, eficiente y debe adaptarse a las diversas características de los estudiantes, para que desarrollen su autonomía, identidad para desenvolverse en los ámbitos culturales, políticos y sociales, exige el uso de estrategias y pedagogía pertinentes para obtener resultados óptimos en la labor educativa.

En la búsqueda de evidencias y experiencias que aporten al presente proyecto, y que sirvan de referente y antecedente para la fundamentación entorno a la aplicación de aula virtuales en el proceso de enseñanza y aprendizaje, como estrategia de fortalecimiento del conocimiento en estudiantes de bachillerato.

Se consultaron 3 trabajos de titulación de contenido similar, de los cuales se han extraído las informaciones siguientes:

**Trabajo 1:**

Según (Procel, 2020), en su investigación que lleva el nombre “Guía Didáctica para el aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión mediante la TIC se pudo evidenciar la importancia de aplicar la tecnología de la información y la comunicación en el desarrollo de la enseñanza aprendizaje, contribuyendo a la construcción del conocimiento, llamando la atención de los estudiantes y el interés en la asignatura.

### **Trabajo 2:**

Por otro lado, en la educación se puede observar que se mantienen los modelos tradicionales de enseñanza, no se actualiza la metodología y los recursos utilizados en el proceso, así como también existen dificultades de en cambiar la concepción en cuanto al avance tecnológico y las formas de llegar a los estudiantes, falta motivación e innovación en el ámbito educativo de las instituciones, de acuerdo al estudio realizado por (Banda , 2020).

### **Trabajo 3:**

De acuerdo a (Orrala, 2020), la aplicación de metodologías activas y herramientas Web 2.0 en el proceso de aprendizaje, ayudan al mejoramiento de la dinámica en las instituciones educativas, así como también el aprovechamiento de los recursos y la implementación de proyectos innovadores permiten insertar en la labor docente nuevas formas de enseñanza, que incentivan a los estudiantes y maestros en el proceso de alfabetización digital en la educación.

La metodología que se emplea como estructura es PACIE articulada con la metodología FLIPPED CLASSROOM (Aula Invertida), Aprendizaje Significativo y Aprendizaje Basado en Problemas. La técnica PACIE representa el trabajo en línea a través de un campus virtual y es así como facilita la introducción de e-learning en los procesos educativos, cuenta con 5 fases que permiten un desarrollo de educación virtual.

## **1.2 Proceso investigativo metodológico**

### **Tipo de investigación**

El presente trabajo es específico del ámbito educativo, por lo que tiene un tipo de enfoque metodológico mixto, cuantitativo y cualitativo. Los métodos cualitativos se utilizan para explicar las realidades interconectadas del proceso de enseñanza: estudiantes, profesores, recursos, metodología, motivación y, en las revisiones de literatura, el diagnóstico como problema de diagnóstico. Por otro lado, también es necesario utilizar modelos cuantitativos en las fases de diagnóstico y evaluación de la adquisición de conocimientos de los estudiantes, en función de los objetivos planteados al inicio y al final de la encuesta.

Mediante el enfoque de investigación seleccionado se selecciona la estrategia más adecuada para determinar las herramientas digitales adecuadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje que permitan obtener aprendizajes significativos en la asignatura de Emprendimiento y Gestión en los estudiantes al finalizar la aplicación de las mismas.

## **Método de investigación**

### **Método deductivo**

Se utiliza el método deductivo en la investigación con el fin de determinar las características de la realidad institucional, partiendo de las generalidades en las cuales se desarrolla el entorno de enseñanza, sus factores, componentes y políticas, para poder obtener los resultados, conclusiones y propuestas, para el aprovechamiento e inclusión de estrategias acertadas en la implementación de las TIC en el mejoramiento de la educación.

### **Técnicas de investigación**

Para la obtención de datos y como instrumento de medición en el registro de la información se utiliza la encuesta, la misma que ayuda a la recolección de los datos necesarios para el desarrollo del proyecto, por otro lado, se selecciona a la observación como otro medio que ayuda al análisis de la problemática planteada.

#### **Encuestas**

Con el fin de obtener datos relevantes para el estudio, y diagnosticar de una forma cuantificable, los conocimientos, usos, capacitación y familiaridad del uso de TIC por parte de los estudiantes, y para el análisis de las adaptabilidades, la apertura y el conocimiento por parte de los mismos frente a las herramientas digitales en las clases de emprendimiento y gestión se aplica la encuesta.

#### **Observación**

A través de la observación directa de los aspectos de capacitación, infraestructura y disposición por parte de los docentes y la unidad educativa se constata la aplicabilidad de cambios en las estrategias de enseñanza- aprendizaje mediante la disposición del uso de recursos y equipos para la innovación en la educación impartida en el área de emprendimiento y gestión.

## **Universo y muestra**

### **Universo**

Se ha tomado en cuenta el número de estudiantes del bachillerato, para la realización del estudio, ya que son los principalmente involucrados y beneficiarios directos de la presente investigación.

## Muestra

Para los fines planteados se utiliza una población finita puesto que no contamos con el tiempo y recursos para estudiar toda la población, por ende, la muestra está compuesta por 30 estudiantes del primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Ricardo Álvarez Mantilla, misma que será parte de la población y que proporcionará los datos necesarios para el análisis del fenómeno observado en la institución a través de la aplicación de instrumentos de recolección de la información.

### 1.3 Análisis de resultados del proceso investigativo

De acuerdo a los instrumentos seleccionados como lo son la ficha de observación y la encuesta aplicada en la Unidad Educativa “Ricardo Álvarez Mantilla”, se ha obtenido los siguientes datos para el respectivo análisis y reflexiones en el proceso de investigación, en cuanto a la realidad institucional y la problemática planteada.

En este sentido se ha obtenido los siguientes resultados:

**Tabla 1**

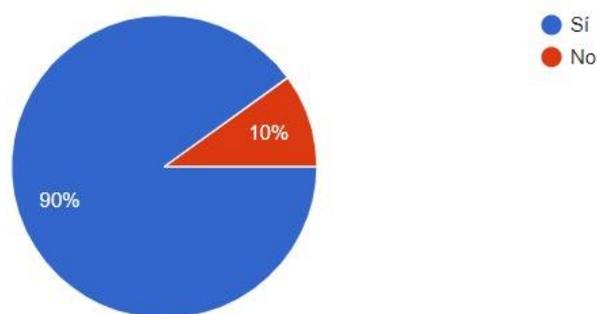
*Disponibilidad de servicio de internet*

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	27	90%
No	3	32,6%

Fuente: *Elaboración propia*

**Figura 1**

*¿Dispones de servicio de internet en tu hogar?*



Fuente: *Elaboración Propia*

**Análisis e interpretación:** De los 30 estudiantes encuestados un 90% disponen de servicio de internet, y únicamente un pequeño porcentaje representado por un 10%, no dispone del mismo.

**Tabla 2**

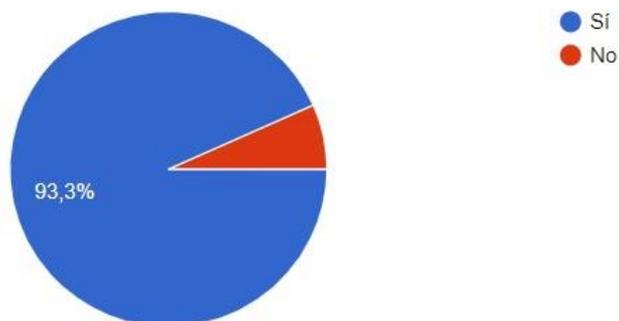
*Disponibilidad de servicio de equipos electrónicos*

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	28	93,3%
No	2	0,7%

Fuente: *Elaboración propia*

**Figura 2**

¿En tu hogar cuenta con equipos electrónicos (celular, laptop, Tablet, computadora)?



Fuente: *Elaboración Propia*

**Análisis e interpretación:** se puede notar que un 93,3% de la población estudiantil cuenta con dispositivos electrónicos como computadora, Tablet, laptop, o celular y que un 0,7% no dispone de los mismos.

**Tabla 3**

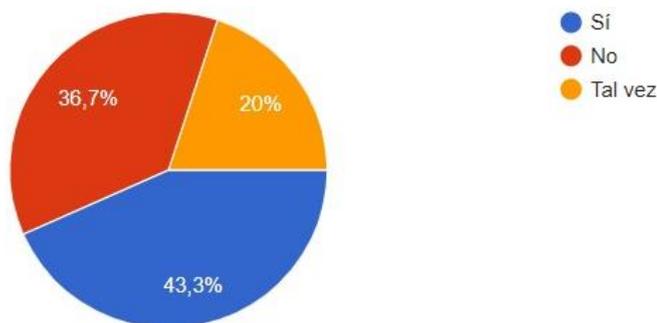
*Conocimientos de las TIC*

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	13	43,3%
No	11	36,7%
Talvez	6	20%

Fuente: *Elaboración Propia*

**Figura 3**

¿Conoces el significado de las siglas TIC?



Fuente: *Elaboración Propia*

**Análisis e interpretación:** con respecto al conocimiento del significado de las siglas TIC se observa que un 43,3% conoce lo que significa, y un 36,7% no conoce, y un 20% no está seguro de su significado.

**Tabla 4**

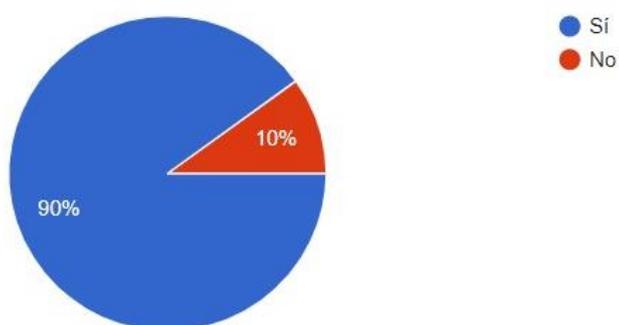
*Conocimientos de aulas virtuales*

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	27	90%
No	3	10%

**Fuente:** *Elaboración Propia*

**Figura 4**

*¿Conoces que es un aula virtual de aprendizaje?*



**Fuente:** *Elaboración Propia*

**Análisis e interpretación:** en la investigación se evidencia que el 90% tiene conocimientos de lo que es un aula virtual y un 10% desconoce de lo que se trata.

**Tabla 5**

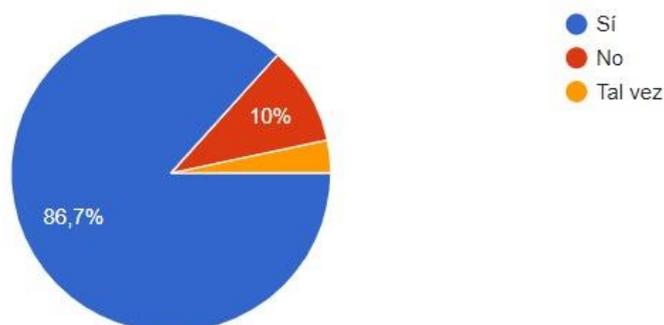
*Uso de aulas virtuales*

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	26	86,7%
No	3	10%
Talvez	1	3,3%

**Fuente:** *Elaboración Propia*

**Figura 5**

¿Has utilizado alguna plataforma virtual de aprendizaje?



Fuente: *Elaboración Propia*

**Análisis e interpretación:** en cuanto a la utilización y manejo de alguna plataforma se puede notar que el 86,7% presenta alguna experiencia en el manejo de plataformas, un 10% no lo conoce, y un 3,3% no está seguro.

**Tabla 6**

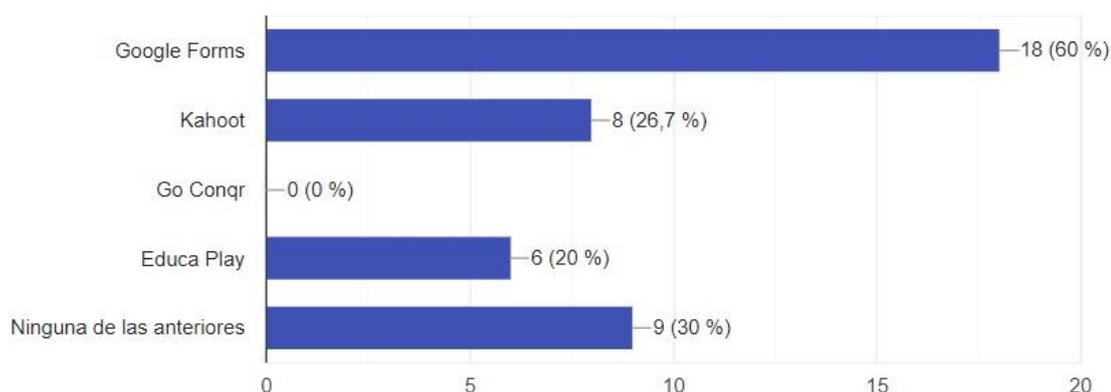
Conocimientos de herramientas

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Google Forms	18	60%
Kahoot	8	26,7%
Go Conqr	0	0%
Educa Play	6	20%
Ninguna de las anteriores	9	30%

Fuente: *Elaboración Propia*

**Figura 6**

¿Cuál de las siguientes herramientas tecnológicas conoces?



Fuente: *Elaboración Propia*

**Análisis e interpretación:** Se puede notar un 70% de la población estudiantil conoce al menos alguna de las herramientas tecnológicas, en su mayoría tiene conocimiento de Google Forms, seguido de

Kahoot, Educa Play y un 30% no conoce ninguna de las herramientas, y que todos coinciden en el desconocimiento de Go Conqr.

**Tabla 7**

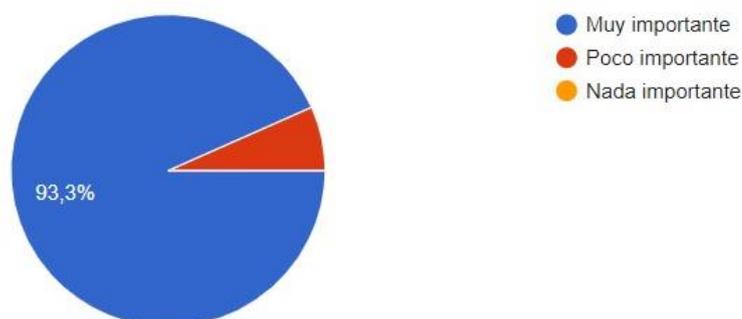
*Importancia de recursos tecnológicos*

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy importante	28	93,3%
Poco importante	2	0,7%
Nada importante	0	0%

Fuente: *Elaboración Propia*

**Figura 7**

*¿Consideras que el uso de los recursos tecnológicos es importante para el proceso de enseñanza aprendizaje?*



Fuente: *Elaboración Propia*

**Análisis e interpretación:** de acuerdo a los estudiantes un alto porcentaje representado por un 93,3% de estudiantes considera que es muy importante el uso de recursos tecnológicos.

**Tabla 8**

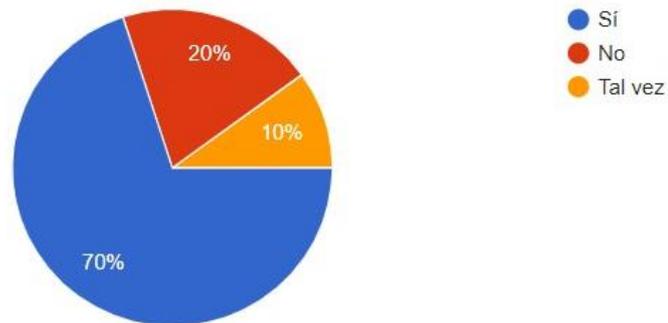
*Implementación y mejoramiento del rendimiento académico.*

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	21	70%
No	6	20%
Talvez	3	10%

Fuente: *Elaboración Propia*

**Figura 8**

¿Consideras que la implementación de un aula virtual mejoraría el rendimiento académico en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?



Fuente: Elaboración Propia

**Análisis e interpretación:** La implementación de un aula virtual se considerado como un medio de mejoramiento del rendimiento académico en un 70%, un 20% no lo considera necesario y un 10% no está segura.

**Tabla 9**

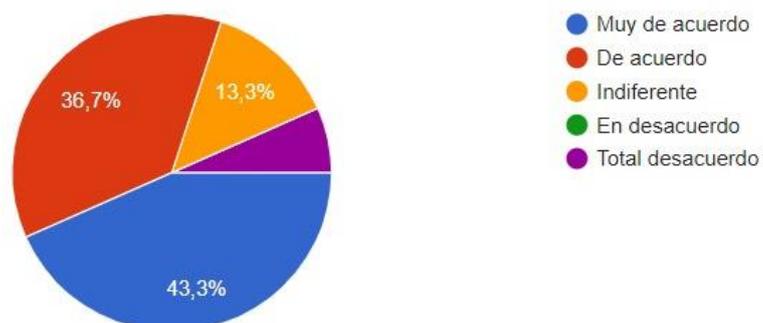
Uso de TIC

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy de acuerdo	13	43,3%
De acuerdo	11	36,7%
Indiferente	4	13,3%
En desacuerdo	0	0%
Total desacuerdo	2	6,7%

Fuente: Elaboración Propia

**Figura 9**

¿Consideras que utilizando las TIC mejorará tu rendimiento académico?



Fuente: Elaboración Propia

**Análisis e interpretación:** El uso del TIC y el mejoramiento del rendimiento académico es importante y un 43,3% está de acuerdo, el 36,7% se encuentra en desacuerdo, un 13,3% es indiferente y un 6,7% está en desacuerdo.

### Ficha de Observación del uso de recursos

El análisis de los datos se presenta en forma ordenada y sintética para la comprensión de la realidad institucional, dicha información es de vital importancia para el planteamiento y el desarrollo de la propuesta en busca de la solución a la problemática que es producto de la presente investigación.

**Tabla 10**

*Tabla general del uso de herramientas digitales en el aula*

<b>Análisis de infraestructura y equipamiento</b>	<b>Resultado de la observación</b>
En los salones de clases cuenta con TIC S para uso de los estudiantes	No existen TIC dentro de las aulas
La institución educativa cuenta con lugares adaptados para el uso de las TIC	Existe 2 lugares para trabajar con el uso de las TIC
La institución cuenta con servicio de Internet	Si cuenta con servicio de internet institucional
<b>Análisis de recurso humano</b>	<b>Resultado de la observación</b>
Los docentes se encuentran capacitados en el uso de herramientas digitales	Se auto capacitan en el manejo de herramientas digitales y algunos de ellos hacen uso de los cursos dictados por el ministerio de educación.
Los docentes del área de Emprendimiento y gestión consideran al uso de las TIC permiten potenciar la educación de los estudiantes de bachillerato.	Todos los docentes consideran que es importante.
Considera usted que las capacitaciones que reciben sus docentes son suficientes para afrontar temas como el uso de las TIC en el aula de clase	Los docentes de la asignatura indican que si están dispuestos a afrontar el reto del uso de las TIC

**Fuente:** *Elaboración Propia*

De acuerdo a los datos arrojados en la investigación se ha obtenido las siguientes conclusiones:

Se considerando que las TIC son estrategias innovadoras en el ámbito educativo tanto por los docentes que imparten las materias de Emprendimiento y Gestión, así como lo opinan los estudiantes de primer año de bachillerato.

Los docentes se encuentran con la disponibilidad y la disposición necesaria para la implementación de las herramientas digitales acordes a la materia impartida, así como también de los recursos necesarios que son necesarios para la utilización de las TIC.

## CAPÍTULO II: PROPUESTA

### 2.1. FUNDAMENTOS TEÓRICOS APLICADOS

El fin de esta propuesta es elaborar un Entorno Virtual de Aprendizaje en Moodle, como apoyo didáctico en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, en estudiantes de primero bachillerato de la Unidad Educativa “Ricardo Álvarez Mantilla”.

En esta propuesta se utilizan varias herramientas de la Web 3.0 para permitir que los alumnos aprendan de forma interactiva e individual o grupal para mejorar el conocimiento de la materia, estimulando así el interés y la emoción por el aprendizaje.

Los recursos y actividades incluidos en esta plataforma son pedagogía para estudiantes de estilo visual, auditivo y kinestésico, donde apunta a participar en un enfoque constructivista y significativo.

Motivar a los estudiantes a participar en el desarrollo económico del país es un reto en la educación actual, por consiguiente, el programa de Emprendimiento y Gestión fomenta en el aula el crecimiento de ideas innovadoras para aprender a través de métodos activos y colaborativos de la vida real que solo se puede lograr a través de esta asignatura. El objetivo es que los estudiantes adquieran habilidades para la vida con el apoyo de la tecnología e inspirar a los estudiantes a convertirse en empresarios.

El emprendimiento puede definirse como una forma de pensar, sentir y actuar para encontrar, iniciar, crear o concebir proyectos mediante la identificación de ideas y oportunidades productivas comercializables, factores económicos, sociales y ambientales. Además de factores endógenos como la capacidad del talento, los recursos materiales y financieros permiten a los emprendedores mejorar su calidad de vida mediante la construcción de un plan de negocios o la creación de una empresa. De esta forma, el emprendimiento se ha convertido en una elección en la vida actual.

Emprendimiento y Gestión es una materia interdisciplinar, apoyada en otras áreas del conocimiento como: Matemática, Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Lengua y Literatura, etc. Esta ciencia se imparte en los tres niveles de Bachillerato, el propósito de integrar esta disciplina en el currículo educativo es preparar jóvenes audaces, con características y actitudes emprendedoras para así crear fuentes de trabajo.

Las teorías psicológicas conductistas, con James Watson, Ivan Pavlov y Frederick Skinner como principales representantes, exploran los comportamientos de humanos y animales o las leyes que los rigen a través de experimentos. Aplicado a la educación, el aprendizaje conductista es rutinario, repetitivo y mecánico, el rol del estudiante es solo el de receptor de los contenidos, el aprendizaje no es permanente y requiere de constante mejora y evaluación, se enfoca en los resultados. No existe una postura conductual, pero cabe señalar que el uso de las TIC puede tener aspectos conductuales relacionados con los estímulos.

La presente propuesta se fundamenta en la Teoría Psicológica del Constructivismo, considerando principalmente los aportes teóricos de Jean Piaget y Jerome Bruner.

Piaget aporta una estructura cognitiva donde los estudiantes construyen su conocimiento en diferentes etapas de la pubertad. El conocimiento obtenido por los estudiantes pasará de la experiencia y la información proporcionada por un maestro basado en el proceso de asimilación y la estancia. En una asimilación, los maestros son responsables de ajustar a los estudiantes en el proceso

educativo, lo que lo convierte en atención a los métodos y herramientas apropiados para crear una nueva impresión, en posiciones y los estudiantes usan su nueva experiencia para construir conocimiento y reconocimiento por parte de una persona con habilidades de aprendizaje. El conocimiento de su experiencia y la información proporcionada por los maestros será una guía sobre el desarrollo de sus habilidades.

En el caso de Bruner con su término de andamiaje del aprendizaje, a los maestros se les considera mediadores en el proceso de enseñanza y los estudiantes son los principales actores para detectar relaciones entre los conceptos y pueden generar conocimiento por sí mismos, todo como resultado de una buena comunicación entre el estudiante y maestro. Además, la información clara se proporciona de acuerdo con su nivel de percepción, así como la implementación de diferentes tipos de acciones fuera de la clase, contribuyendo a fortalecer o aprender más, como en el caso de esta propuesta donde se implementa un trabajo interactivo con herramientas Web 2.0 y 3.0.

El conectivismo, también conocido como teoría del aprendizaje digital, es una parte integral de este estudio. El estudiante desarrolla habilidades técnicas y su aprendizaje se realiza a través del intercambio de información dentro de la red. El conocimiento no está desactualizado, ya que los estudiantes reciben constantemente nueva información. La regularidad del aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión está relacionada con el desarrollo del talento emprendedor relacionado con las habilidades y actitudes emprendedoras: innovación y creatividad, asunción de riesgos, habilidades directivas y autonomía.

También incluye el conocimiento de los principios de gestión como la planificación, el liderazgo, la dirección y la gestión. Los alumnos de primero de bachillerato necesitan desarrollar un proyecto emprendedor básico para poner a prueba todos los conocimientos y el espíritu emprendedor que han adquirido en su primer año de bachillerato. Las predicciones metodológicas propuestas para este estudio incluyen el aprendizaje basado en proyectos y el aprendizaje significativo. El ABP es una metodología que involucra activamente a los estudiantes en el proceso educativo mediante el desarrollo de proyectos que generan un aprendizaje importante. El aprendizaje importante permite a los estudiantes combinar conocimientos nuevos y existentes para construir su propio aprendizaje, lo que permite un aprendizaje duradero. Las TIC ayudan a crear nuevas formas de comunicación con herramientas técnicas destinadas a recuperar, almacenar, procesar y comunicar información de manera más rápida y eficiente.

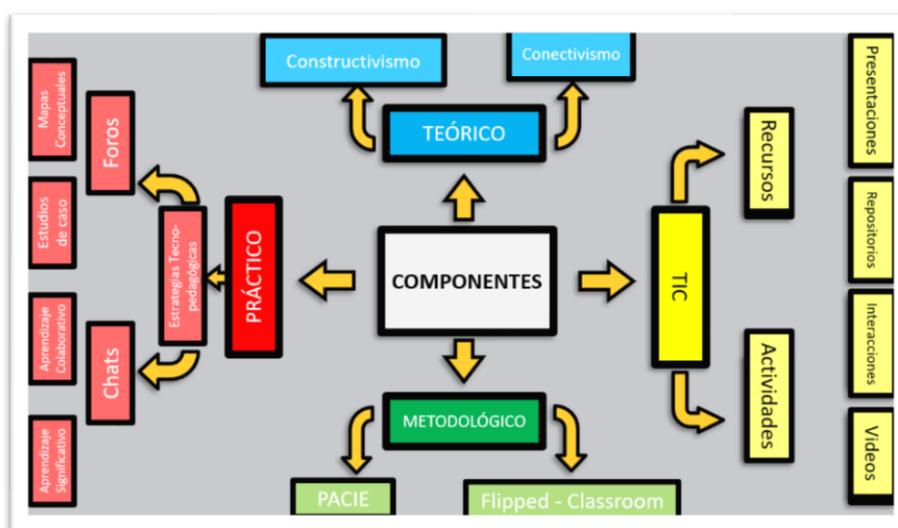
El desarrollo del conocimiento, el avance de la ciencia y la tecnología y las exigencias del siglo XXI exigen cambios en la educación. Por lo tanto, el proceso de educación y aprendizaje debe estar estrechamente vinculado a estas transformaciones. El uso de las TIC en la educación posibilita un aprendizaje constructivista y significativo, y los estudiantes construyen su conocimiento mediante la búsqueda de información que se puede obtener utilizando la tecnología. De esta forma, las TIC son el soporte básico del proceso educativo del alumno. Con las TIC se puede estimular la creatividad y el trabajo en equipo, haciendo que el aprendizaje sea más interactivo y significativo. En este sentido, el uso de las TIC en la educación permitirá a estudiantes y docentes acceder a la información de forma interactiva a través de diversos medios técnicos, en cualquier momento.

También se puede buscar herramientas educativas para profesores y alumnos gracias a las TIC. Internet ofrece innumerables oportunidades para acceder a la información en una variedad de formatos, incluidos video, imágenes, audio y texto. Considerado un sistema de red interconectado, los usuarios pueden acceder a información de todo el mundo en cualquier momento y en cualquier lugar. Uno de los servicios que brinda Internet es el acceso a la Web. La World Wide Web permite a los usuarios encontrar la información que buscan de forma más rápida y oportuna. Para acceder a la

web, necesita un navegador web como Google Chrome, Mozilla Firefox, Opera o Safari. Explorador de Internet.

La Plataforma de Gestión de Aprendizaje (LMS) permite a los estudiantes aprender y generar conocimiento en línea a través de medios digitales. MOODLE es un LMS de código abierto con un sistema de gestión de aprendizaje gratuito. Los estudiantes pueden asistir a cursos creados por profesores para mejorar el proceso de formación mediante el desarrollo de actividades individuales y grupales. MOODLE tiene una variedad de recursos y actividades que permiten a los estudiantes aprender de una manera más dinámica e interactiva. Existen diversas herramientas técnicas que los docentes pueden utilizar durante el proceso de enseñanza y aprendizaje. La participación activa en el proceso educativo en el uso y aplicación de este tipo de herramientas técnicas puede ser muy útil para alentar a los estudiantes a motivarse y participar en el aprendizaje. Hay herramientas de presentación como Diapositivas, Emaze, Powtoon y Prezzi. Herramientas de organizador gráfico como Goconqr y Creately. Herramientas de evaluación como Kahoot, Quizizz y Educaplay.

**Figura 10**  
Componentes articulados al modelo pedagógico mediado por TIC



Fuente: *Elaboración Propia*

## 2.2. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

Este proyecto de investigación permite a los estudiantes desarrollar y fomentar habilidades emprendedoras utilizando las TIC de una manera más dinámica, interactiva, lúdica y visual para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje tanto dentro como fuera del aula. Cuenta con una estructura de educación técnica. El gestor de aprendizaje elegido es MOODLE, que sirve de apoyo al proceso de aprendizaje |en línea del alumno y contribuye a un aprendizaje significativo.

Moodle tiene ciertas características que motivan su uso. Es una plataforma de código abierto, gratuita y creada para gestionar espacios de aprendizaje y se adapta a las necesidades de profesores y alumnos. Además, las aulas virtuales pueden tener una estructura técnico pedagógica que exprese claramente elementos teóricos, metodológicos, prácticos y claramente técnicos. Este gestor de aprendizaje incorpora los recursos y actividades disponibles en la misma plataforma, lo que permite

el uso de múltiples herramientas Web 3.0 externas para mejorar aún más el proceso de enseñanza y aprendizaje.

**Tabla 11**

*Tabla comparativa de plataformas de gestión de aulas virtuales*

Plataformas de gestión de aulas virtuales	Moodle	Classroom	Edmodo	Teams
<b>Recursos</b>				
Contenido textual	Si	Si	Si	Si
Animación y videos	Si	Si	Si	Si
Audio	Si	Si	Si	Si
Presentaciones	Si	Si	Si	Si
<b>Comunicación</b>				
Foros	Si	Si	Si	Si
Correo electrónico	Si	Si	Si	Si
Chat	Si	Si	Si	Si
Notas en línea	Si	Si	Si	Si
Video conferencias	Si	No	No	Si
Intercambio de archivos	Si	Si	Si	<u>Si</u>
<b>Productividad</b>				
Calendario	Si	Si	Si	Si
Marcadores	Si	Si	Si	Si
Orientación y ayuda	Si	Si	Si	Si
Búsqueda interna	Si	Si	Si	Si
<b>Participación</b>				
Grupos de trabajo	Si	Si	Si	Si
Autoevaluaciones	Si	Si	Si	Si
Portafolio	Si	Si	Si	Si
Interactividad	Si	Si	Si	Si
<b>Gestión- Seguimiento -Evaluación</b>				
Matriculación en línea	Si	Si	Si	Si
Organización y presentación atractiva	Si	No	No	No
Control de avances	Si	Si	Si	Si
Control de tiempo	Si	Si	Si	Si
Asignación de material	Si	Si	Si	Si
Reportes	Si	Si	Si	Si

**Fuente:** *Elaboración Propia*

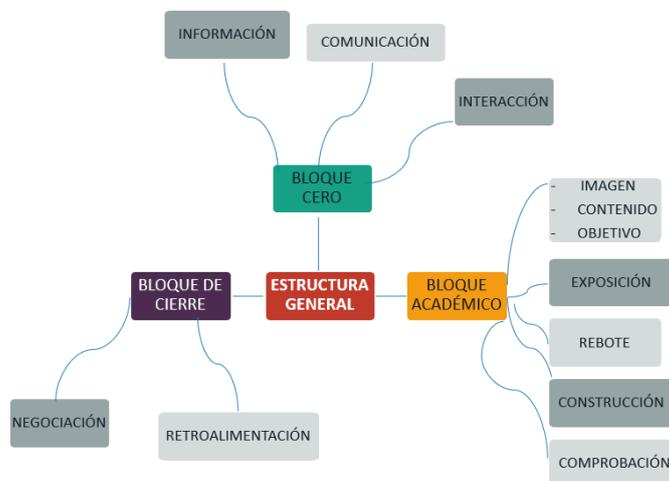
### a. Estructura general

La metodología que se utiliza es PACIE articulada por la metodología FLIPPED CLASSROOM, Aprendizaje Basado en Proyectos y Aprendizaje Significativo. PACIE nos ayuda en la elaboración de la estructura como tal del Entorno Virtual del Aprendizaje mediante el uso de las TIC, dando soporte al

aprendizaje e-learning basándose en las herramientas Web 3.0 es así como el proceso de enseñanza y aprendizaje evoluciona y se torna fructífero, puesto que al ser atractivo, motivador y significativo el estudiante adquiere habilidades y destrezas que le ayudarán a resolver problemas en su vida profesional.

A continuación, mediante el siguiente gráfico se da a conocer la distribución de los bloques con sus respectivas fases:

**Figura 11**  
*Estructura General de la plataforma*



**Fuente:** *Elaboración Propia*

## b. Explicación del aporte

Se propone actividades que generan interactividad como: mapas mentales, mapas conceptuales, trabajo colaborativo, trabajo individual, mediante debates, foros, chat, revisión de material educativo, videos, exposiciones, elaboración de un proyecto del Proceso Contable. Por lo consiguiente, se utiliza variados recursos que ayudan a que el estudiante construya su propio conocimiento, tales como: páginas web, presentaciones digitales, gamificación, libros, empleando herramientas Web 3.0 de presentación, video, juegos on-line, códigos Qr y de evaluación. Entre las que podemos mencionar: Genially, Emaze, Canva, Goconqr, Liveworksheets, Educaplay, etc.

## c. Estrategias y herramientas empleadas

El Entorno Virtual de Aprendizaje se ha organizado tomando como base estructural la metodología PACIE, es por este motivo que en su primera fase cuenta de la siguiente distribución:

**Inicio:** En esta etapa se puede observar el nombre de la institución educativa, el sello institucional, el nombre de la asignatura, datos de la docente y los avisos importantes mismos que se darán a conocer conforme haya novedades durante la duración de este curso.

**Figura 12**  
*Inicio del Entorno Virtual de Aprendizaje*



**Fuente:** *Elaboración Propia*

**Bloque 0:** Esta fase está conformada por tres etapas: Información, Interacción y Comunicación.

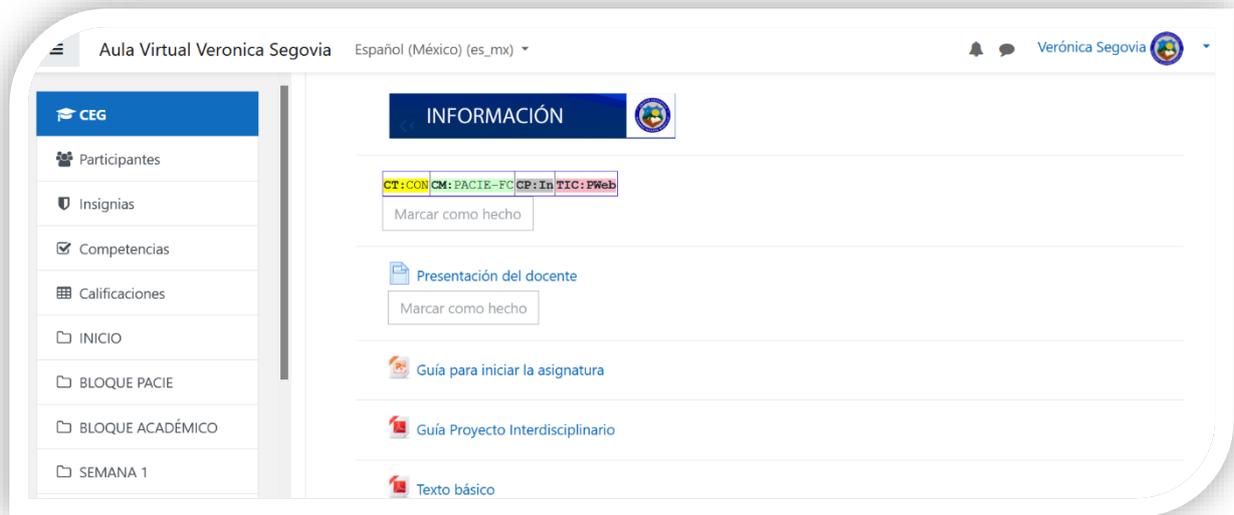
**Figura 13**  
*Primera fase Bloque PACIE*



**Fuente:** *Elaboración Propia*

**Información:** En esta parte se puede observar la presentación de la docente misma que está anclada a la página Jimdo con código Qr, espacio dónde el estudiante puede conocer la hoja de Vida de la profesora. Además, consta de una guía para iniciar la asignatura, se ha adjuntado la guía del Proyecto Interdisciplinario de la institución puesto que aquí reposa la planificación de Emprendimiento y Gestión. Finalmente, se ha añadido el texto básico de la materia.

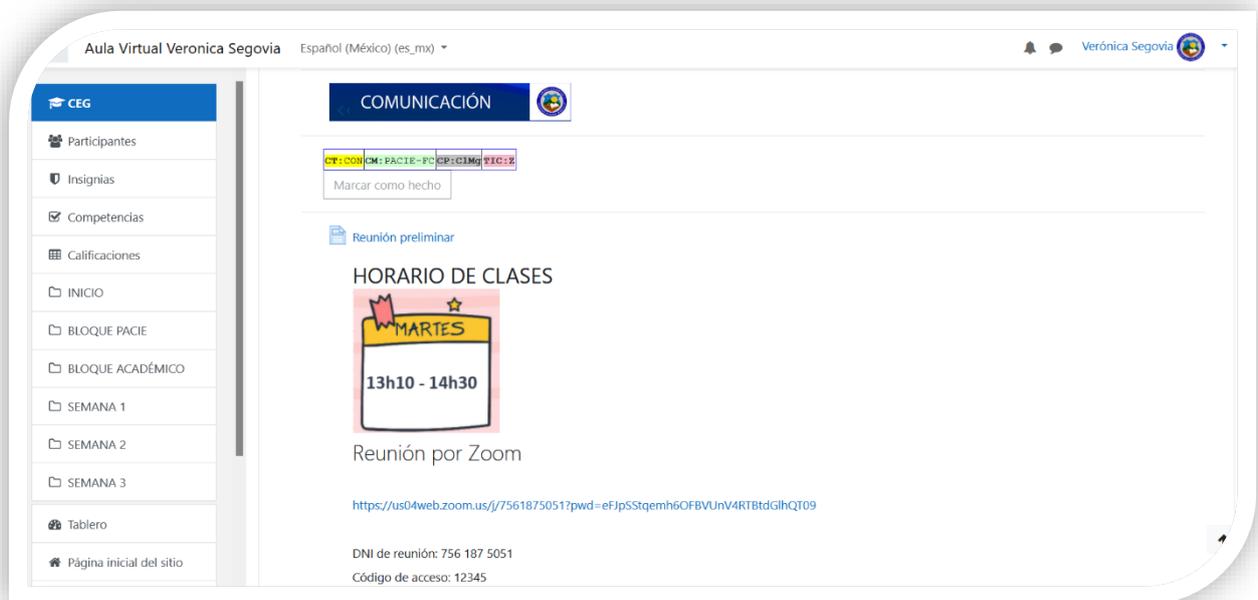
**Figura 14**  
*Moodle etapa de Información*



**Fuente:** *Elaboración Propia*

**Comunicación:** Esta sección sirve para observar el horario de clases y conectarse a las clases sincrónicas mediante Zoom, adicionalmente se describe el código y el ID puesto que existen estudiantes que tienen problemas al conectarse con el link.

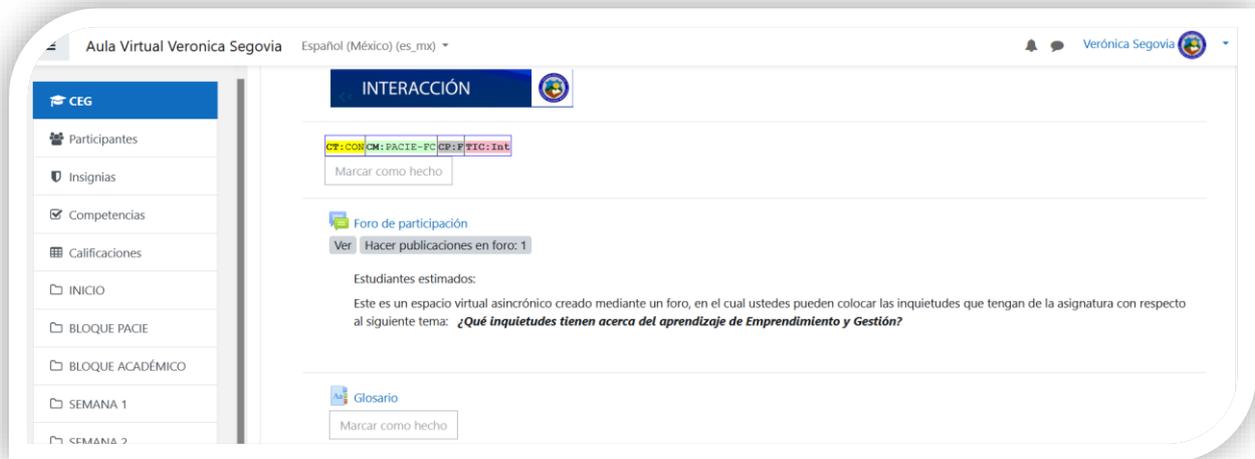
**Figura 15**  
*Moodle etapa de Comunicación*



**Fuente:** *Elaboración Propia*

**Interacción:** Se habilitó un foro para que los estudiantes puedan hacer preguntas sobre los contenidos de la asignatura y así la docente pueda despejar dudas. Asimismo, esta sección consta de un glosario de términos a fin de que se pueda añadir palabras nuevas de cada tema.

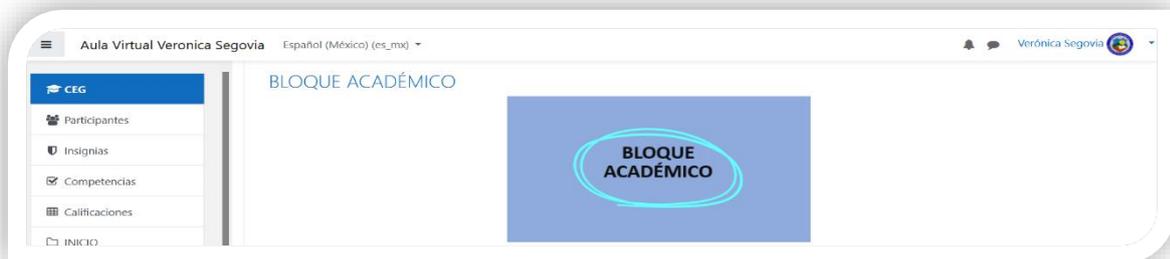
**Figura 16**  
*Moodle etapa de Interacción*



**Fuente:** *Elaboración Propia*

**Bloque Académico:** Esta conformado por los contenidos, objetivo, exposición, rebote, construcción y comprobación.

**Figura 17**  
*Bloque Académico*



**Fuente:** *Elaboración Propia*

**Figura 18**  
*Bloque Académico primer tema*

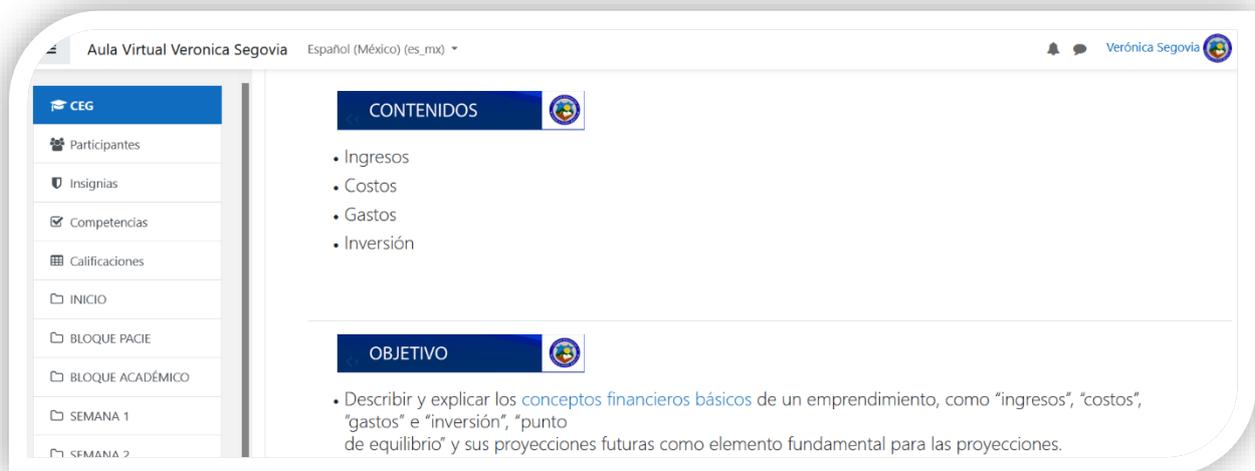
**Contenidos:** Se detallan los contenidos que se tratarán en la primera semana.

**Objetivo:** Se ha adjuntado el objetivo del tema a tratar en este bloque.



**Fuente:** *Elaboración Propia*

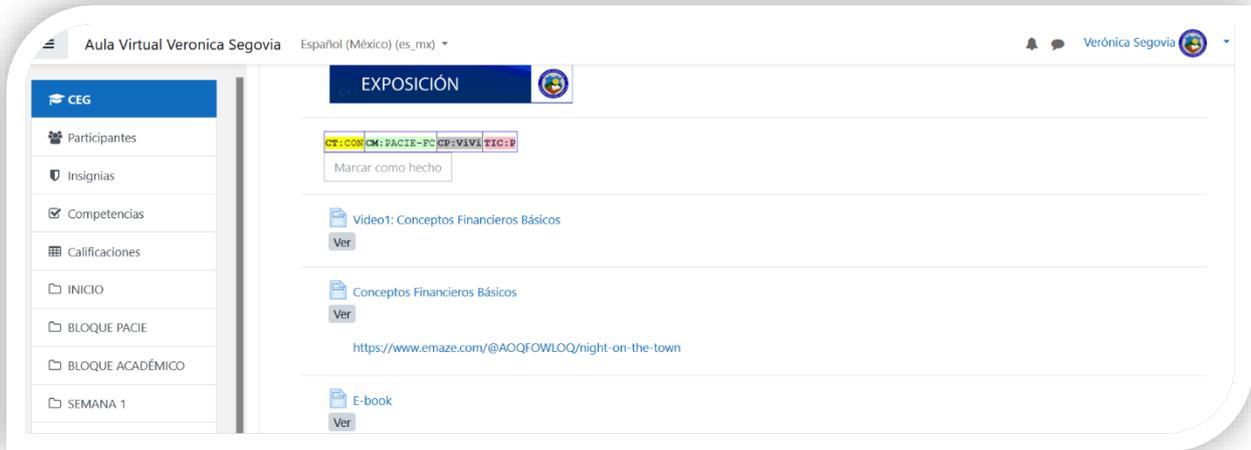
**Figura 19**  
*Bloque Académico etapa de Contenidos y Objetivo*



**Fuente:** *Elaboración Propia*

**Exposición:** En esta fase se inserta el material de apoyo como: clases magistrales, videos, e-book, presentaciones emaze. Mismo que sirve al estudiante en su proceso de aprendizaje, este contenido es interesante y muy significativo pues con herramientas innovadoras se quiere motivarlos a alcanzar el conocimiento deseado. El alumno debe revisar este material antes de las clases.

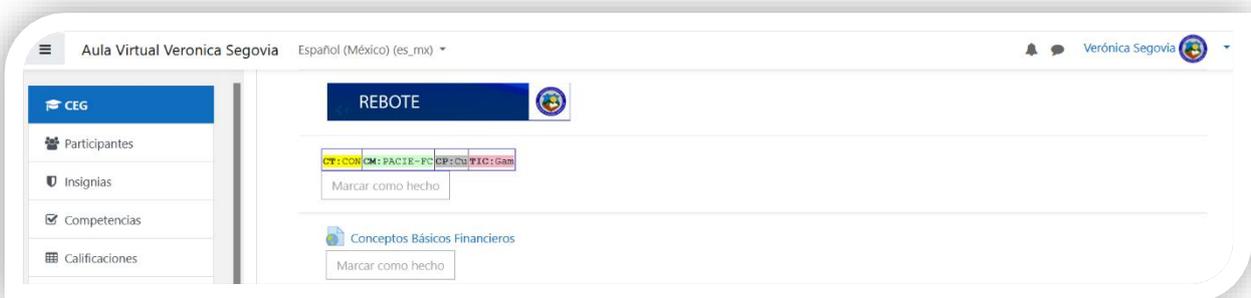
**Figura 20**  
*Bloque Académico etapa de Exposición*



**Fuente:** *Elaboración Propia*

**Rebote:** En esta etapa el estudiante debe realizar esta actividad que tiene como fin saber si está revisando el material de apoyo. Además, se evidencia los aprendizajes adquiridos por los estudiantes, se ha añadido una evaluación gamificada.

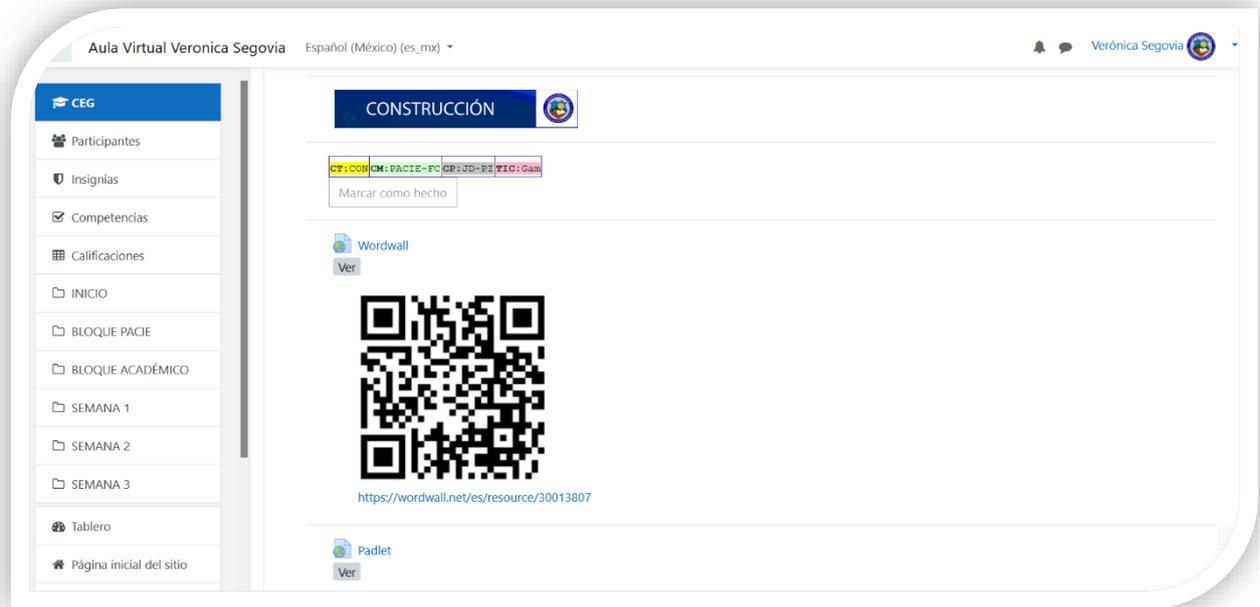
**Figura 21**  
*Bloque Académico etapa de Rebote*



**Fuente:** *Elaboración Propia*

**Construcción:** En este espacio se ha incluido actividades gamificadas para que el estudiante construya su conocimiento mediante el juego, igualmente se añade una pizarra interactiva en Padlet para generar el trabajo colaborativo.

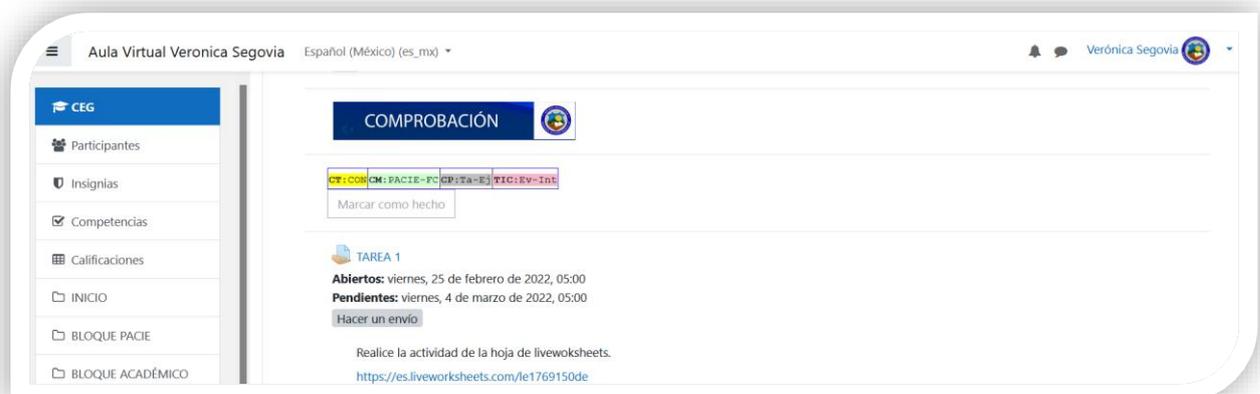
**Figura 22**  
*Bloque Académico etapa de Construcción*



**Fuente:** *Elaboración Propia*

**Comprobación:** Finalmente, en esta parte se envía tareas interactivas para conocer el avance y alcance de los conocimientos adquiridos por los estudiantes.

**Figura 23**  
*Bloque Académico etapa de Comprobación*



**Fuente:** *Elaboración Propia*

## 2.3. VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

**Nombres y Apellidos:** Angélica Vanessa Yáñez Analuisa

**Cédula de Identidad:** 0201889821

**Nivel académico:** Magíster en Educación, con mención: Gestión del aprendizaje mediado por TIC.

**Cargo que desempeña y dónde:** Docente de Emprendimiento y Gestión, en la Unidad Educativa “Ricardo Álvarez Mantilla”

### Instrumento Valoración de Especialistas

**Nombre:** Lic. Angélica Vanessa Yáñez Analuisa, MSc.

**Formación Académica:** Cuarto Nivel

**Estimado/a Compañero/a:**

Se solicita de la manera más comedida su valiosa colaboración dando su criterio valorativo a la aplicación de un aula virtual en MOODLE para la enseñanza y aprendizaje de contenidos de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

**Objetivo:** Elaborar un Entorno Virtual de Aprendizaje en Moodle, como apoyo didáctico para la asignatura de Emprendimiento y Gestión a través de técnicas y procesos para la implementación en la Unidad Educativa Ricardo Álvarez Mantilla.

Indicadores a Evaluar el Aula Virtual	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	MALO
1. El aula virtual da cumplimiento a los objetivos planteados	X				
2. Los contenidos del aula virtual promueven la motivación por él aprendizaje.	X				
3. El aula virtual tiene Creatividad para el proceso enseñanza y aprendizaje.	X				
4. El aula virtual en Moodle muestra contenidos teóricos y ejemplos útiles que promueven el desarrollo de habilidades prácticas de Emprendimiento y Gestión.	X				
5. El aula virtual contiene texto, imágenes, videos y otros recursos de multimedia atractivos y contextualizados de acuerdo a la asignatura de Emprendimiento y Gestión.	X				
6. Las actividades propuestas son interactivas, con lenguaje sencillo, afín y claro.	X				
7. Contiene actividades interactivas que permiten la participación de los estudiantes para desarrollar sus competencias y habilidades.	X				
8. La plataforma integra aplicaciones tecnológicas de la web que sirven para complementar el cumplimiento del objetivo planteado.	X				
9. El aula virtual es de fácil manejo e incentiva el razonamiento y pensamiento crítico en los estudiantes.	X				
10. El aula virtual como propuesta fomenta la motivación de los docentes y estudiantes en el proceso enseñanza y aprendizaje.	X				

Por Favor colocar observaciones adicionales de valoración:

Evidenciado que esta aula virtual satisface esa gran necesidad que tienen los estudiantes de estar inmersos en el mundo tecnológico y que mejor forma de lograr un proceso de enseñanza aprendizaje significativo con la aplicación del esta aula virtual para la asignatura de emprendimiento y gestión.

Firma



Número de Cédula: 0201889821

**Nombres y Apellidos:** Mario Javier Toscano Gómez

**Cédula de Identidad:** 1717664047

**Nivel académico:** Magíster en español como lengua extranjera.

**Cargo que desempeña y dónde:** Docente de Inglés, en la Unidad Educativa “Ricardo Álvarez Mantilla”

### Instrumento Valoración de Especialistas

**Nombre:** Javier Toscano Gómez

**Formación Académica:** Msc enseñanza del Español como lengua extranjera; Lcdo. en Ciencias de la Educación mención lengua Inglesa

**Estimado/a Compañero/a:**

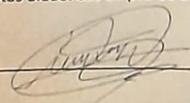
Se solicita de la manera más comedida su valiosa colaboración dando su criterio valorativo a la aplicación de un aula virtual en MOODLE para la enseñanza y aprendizaje de contenidos de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

**Objetivo:** Elaborar un Entorno Virtual de Aprendizaje en Moodle, como apoyo didáctico para la asignatura de Emprendimiento y Gestión a través de técnicas y procesos para la implementación en la Unidad Educativa Ricardo Álvarez Mantilla.

Indicadores a Evaluar el Aula Virtual	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	MALO
1. El aula virtual da cumplimiento a los objetivos planteados	X				
2. Los contenidos del aula virtual promueven la motivación por el aprendizaje.	X				
3. El aula virtual tiene Creatividad para el proceso enseñanza y aprendizaje.		X			
4. El aula virtual en Moodle muestra contenidos teóricos y ejemplos útiles que promueven el desarrollo de habilidades prácticas de Emprendimiento y Gestión.		X			
5. El aula virtual contiene texto, imágenes, videos y otros recursos de multimedia atractivos y contextualizados de acuerdo a la asignatura de Emprendimiento y Gestión.		X			
6. Las actividades propuestas son interactivas, con lenguaje sencillo, afín y claro.	X				
7. Contiene actividades interactivas que permiten la participación de los estudiantes para desarrollar sus competencias y habilidades.			X		
8. La plataforma integra aplicaciones tecnológicas de la web que sirven para complementar el cumplimiento del objetivo planteado.	X				
9. El aula virtual es de fácil manejo e incentiva el razonamiento y pensamiento crítico en los estudiantes.	X				
10. El aula virtual como propuesta fomenta la motivación de los docentes y estudiantes en el proceso enseñanza y aprendizaje.	X				

**Por Favor colocar observaciones adicionales de valoración:** La enseñanza empleando medios virtuales como complemento a la educación convencional se ha convertido en algo indispensable para los docentes de todos los niveles educativos. En este contexto el uso de plataformas como Moodle, brinda una experiencia pragmática y sobre todo útil e integradora para los estudiantes, motivándolos a la autonomía tecnológica y el descubrimiento de nuevas herramientas didácticas en pro de un aprendizaje más significativo.

Firma: \_\_\_\_\_



Número de Cédula: 1717664047

**Nombres y Apellidos:** Mirian Janeth Cacuango Guachala

**Cédula de Identidad:** 1717664047

**Nivel académico:** Magíster en Educación, mención en enseñanza de la Matemática.

**Cargo que desempeña y dónde:** Docente de Inglés, en la Unidad Educativa "Ricardo Álvarez Mantilla"

**Instrumento Valoración de Especialistas**

Nombre: Janeth Cacuango G.

Formación Académica: Cuarto Nivel (Maestría)

**Estimado/a Compañero/a:**

Se solicita de la manera más comedida su valiosa colaboración dando su criterio valorativo a la aplicación de un aula virtual en MOODLE para la enseñanza y aprendizaje de contenidos de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

**Objetivo:** Elaborar un Entorno Virtual de Aprendizaje en Moodle, como apoyo didáctico para la asignatura de Emprendimiento y Gestión a través de técnicas y procesos para la implementación en la Unidad Educativa Ricardo Álvarez Mantilla.

Indicadores a Evaluar el Aula Virtual	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	MALO
1. El aula virtual da cumplimiento a los objetivos planteados	X				
2. Los contenidos del aula virtual promueven la motivación por el aprendizaje.	X				
3. El aula virtual tiene Creatividad para el proceso enseñanza y aprendizaje.	X				
4. El aula virtual en Moodle muestra contenidos teóricos y ejemplos útiles que promueven el desarrollo de habilidades prácticas de Emprendimiento y Gestión.	X				
5. El aula virtual contiene texto, imágenes, videos y otros recursos de multimedia atractivos y contextualizados de acuerdo a la asignatura de Emprendimiento y Gestión.	X				
6. Las actividades propuestas son interactivas, con lenguaje sencillo, afín y claro.	X				
7. Contiene actividades interactivas que permiten la participación de los estudiantes para desarrollar sus competencias y habilidades.	X				
8. La plataforma integra aplicaciones tecnológicas de la web que sirven para complementar el cumplimiento del objetivo planteado.	X				
9. El aula virtual es de fácil manejo e incentiva el razonamiento y pensamiento crítico en los estudiantes.	X				
10. El aula virtual como propuesta fomenta la motivación de los docentes y estudiantes en el proceso enseñanza y aprendizaje.	X				

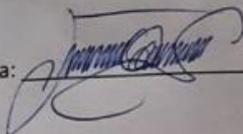
Por Favor colocar observaciones adicionales de valoración: \_\_\_\_\_

Sería conveniente su aplicación en todas las áreas.

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Firma:  \_\_\_\_\_

Número de Cédula: 1717630071

**Nombres y Apellidos:** Segundo Milton Lomas Chamorro

**Cédula de Identidad:** 1002709119

**Nivel académico:** Magíster en docencia universitaria.

**Cargo que desempeña y dónde:** Rector de la Unidad Educativa "Llano Chico"

**Instrumento Valoración de Especialistas**

**Nombre:** Milton Lomas Chamorro

**Formación Académica:** MSc en Docencia Universitaria

**Estimado/a Compañero/a:**

Se solicita de la manera más comedida su valiosa colaboración dando su criterio valorativo a la aplicación de un aula virtual en MOODLE para la enseñanza y aprendizaje de contenidos de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

**Objetivo:** Elaborar un Entorno Virtual de Aprendizaje en Moodle, como apoyo didáctico para la asignatura de Emprendimiento y Gestión a través de técnicas y procesos para la implementación en la Unidad Educativa Ricardo Álvarez Mantilla.

Indicadores a Evaluar el Aula Virtual	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	MALO
1. El aula virtual da cumplimiento a los objetivos planteados	X				
2. Los contenidos del aula virtual promueven la motivación por el aprendizaje.		X			
3. El aula virtual tiene Creatividad para el proceso enseñanza y aprendizaje.	X				
4. El aula virtual en Moodle muestra contenidos teóricos y ejemplos útiles que promueven el desarrollo de habilidades prácticas de Emprendimiento y Gestión.	X				
5. El aula virtual contiene texto, imágenes, videos y otros recursos de multimedia atractivos y contextualizados de acuerdo a la asignatura de Emprendimiento y Gestión.	X				
6. Las actividades propuestas son interactivas, con lenguaje sencillo, afín y claro.	X				
7. Contiene actividades interactivas que permiten la participación de los estudiantes para desarrollar sus competencias y habilidades.	X				
8. La plataforma integra aplicaciones tecnológicas de la web que sirven para complementar el cumplimiento del objetivo planteado.		X			
9. El aula virtual es de fácil manejo e incentiva el razonamiento y pensamiento crítico en los estudiantes.	X				
10. El aula virtual como propuesta fomenta la motivación de los docentes y estudiantes en el proceso enseñanza y aprendizaje.		X			

Por Favor colocar observaciones adicionales de valoración: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Firma:  Número de Cédula: 1002709119

**Nombres y Apellidos:** Gerardo Javier Segovia Chilingua

**Cédula de Identidad:** 0502625205

**Nivel académico:** Magíster en Gestión del Turismo.

**Cargo que desempeña y dónde:** Rector del SENESCYT de Babahoyo.

### Instrumento Valoración de Especialistas

**Nombre:** Gerardo Javier Segovia Chilingua

**Formación Académica:** Cuarto nivel

**Estimado/a Compañero/a:**

Se solicita de la manera más comedida su valiosa colaboración dando su criterio valorativo a la aplicación de un aula virtual en MOODLE para la enseñanza y aprendizaje de contenidos de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

**Objetivo:** Elaborar un Entorno Virtual de Aprendizaje en Moodle, como apoyo didáctico para la asignatura de Emprendimiento y Gestión a través de técnicas y procesos para la implementación en la Unidad Educativa Ricardo Álvarez Mantilla.

Indicadores a Evaluar el Aula Virtual	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	MALO
1. El aula virtual da cumplimiento a los objetivos planteados		X			
2. Los contenidos del aula virtual promueven la motivación por el aprendizaje.		X			
3. El aula virtual tiene Creatividad para el proceso enseñanza y aprendizaje.			X		
4. El aula virtual en Moodle muestra contenidos teóricos y ejemplos útiles que promueven el desarrollo de habilidades prácticas de Emprendimiento y Gestión.		X			
5. El aula virtual contiene texto, imágenes, videos y otros recursos de multimedia atractivos y contextualizados de acuerdo a la asignatura de Emprendimiento y Gestión.	X				
6. Las actividades propuestas son interactivas, con lenguaje sencillo, afín y claro.	X				
7. Contiene actividades interactivas que permiten la participación de los estudiantes para desarrollar sus competencias y habilidades.		X			
8. La plataforma integra aplicaciones tecnológicas de la web que sirven para complementar el cumplimiento del objetivo planteado.		X			
9. El aula virtual es de fácil manejo e incentiva el razonamiento y pensamiento crítico en los estudiantes.			X		
10. El aula virtual como propuesta fomenta la motivación de los docentes y estudiantes en el proceso enseñanza y aprendizaje.			X		

Por favor colocar observaciones adicionales de valoración: Sería interesante hacer preguntas sobre la parte emocional de docentes y estudiantes

Firma:  Firmado electrónicamente por:  
GERARDO JAVIER  
SEGOVIA  
CHILINGUA

Número de Cédula: 0502625205

### 1.4 Matriz de articulación de la propuesta

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

**Tabla 12**  
Matriz de articulación

## MATRIZ DE ARTICULACIÓN

TEMA	TEORÍA DE APRENDIZAJE	METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA	ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS	CLASIFICACIÓN TIC							
					R. Recurso AA: Actividad Asincrónica AS: Actividad Sincrónica	P	OG	R	E	S	I	O
<b>Emprendimiento y Gestión: El proceso contable</b>	<b>Constructivismo - Conectivismo (CON)</b>	<b>Exposición (Conocimiento Previo+Aprendizaje en clase)</b>	Visualización de videos	Conocimiento adquirido en un contexto sociocultural a través de la transferencia de experiencias	R. YouTube			1				
			Libros digitales y/o artículos digitales		R. URL						1	
			Revisión de presentaciones		R. Genially		1					
					R. Canva	1						
					R. Liveworksheets						1	
					AA. Foro					1		
		<b>Rebote (Aprendizaje Individual)</b>	Hojas Interactivas	Analiza y reflexiona las experiencias a través del diálogo	AS. Chat					1		
			Cooperación									
			Debate									

		<b>Construcción (Aprendizaje Colaborativo)</b>	Infografías - Ilustraciones	Sistematiza la información mediante una explicación de lo aprendido	R. YouTube		1			
			Exposición		AA. Creately		1			
					AS. Videoconferencia (Zoom)					1
			R. Padlet		1					
		<b>Comprobación (Evaluación)</b>	Resolución de casos	Crea, planifica y soluciona casos reales usando lo aprendido	R. Archivo PDF		1			
					AA. Quizziz				1	
Examen Final	AA. Educa Play							1		
<b>Emprendimiento y Gestión: Clasificación de las cuentas</b>	<b>Constructivismo - Conectivismo (CON)</b>	<b>Exposición (Conocimiento Previo+Aprendizaje en clase)</b>	Visualización de videos	Conocimiento adquirido en un contexto sociocultural a través de la transferencia de experiencias	R. Youtube		1			
			Libros digitales y/o artículos digitales		R. URL					1
					R. Tik Tok		1			
			Revisión de presentaciones		R. Slides	1				
		<b>Rebote (Aprendizaje Individual)</b>	Consultas investigativas	Analiza y reflexiona las experiencias a través del diálogo	R. Ebook					1
			Cooperación		AA. Foro					1
			Debate		AS. Chat					1

		<b>Construcción (Aprendizaje Colaborativo)</b>	Infografías - Ilustraciones	Sistematiza la información mediante una explicación de lo aprendido	R. Youtube		1			
			Exposición		AA. Creately		1			
					AS. Videoconferencia (Zoom)					1
			R. Canva		1					
		<b>Comprobación (Evaluación)</b>	Resolución de casos	Crea, planifica y soluciona casos reales usando lo aprendido	R. Video Interactivo - Cuestionario		1			
					AA. Quizziz				1	
			Examen Final		AA. Google Forms				1	
		<b>Emprendimiento y Gestión: Activo, Pasivo y Patrimonio</b>	<b>Constructivismo - Conectivismo (CON)</b>	<b>Exposición (Conocimiento Previo+Aprendizaje en clase)</b>	Visualización de videos	Conocimiento adquirido en un contexto sociocultural a través de la transferencia de experiencias	R. Youtube - Vimeo		1	
Libros digitales y/o artículos digitales	R. URL								1	
	R. Sutory						1			
Revisión de presentaciones	R. Emaze						1			
<b>Rebote (Aprendizaje Individual)</b>	Consultas investigativas			R. Ebook					1	
				Cooperación	AA. Foro				1	

			Debate	a través del diálogo	AS. Chat							1
		<b>Construcción (Aprendizaje Colaborativo)</b>	Infografías - Ilustraciones	Sistematiza la información mediante una explicación de lo aprendido	R. Youtube			1				
					AA. Creately		1					
			AS. Videoconferencia (Zoom)							1		
			R. Google Slides		1							
		<b>Comprobación (Evaluación)</b>	Resolución de casos	Crea, planifica y soluciona casos reales usando lo aprendido	R. Archivo PDF			1				
					AA. Quizziz - Kahoot				1			
Examen Final	AA. Liveworksheets							1				

Fuente: *Elaboración Propia*

## CONCLUSIONES

- a) La implementación de ideas innovadoras fundamentadas en las teorías tecno-pedagógicas del constructivismo y conectivismo representan un avance significativo en la adquisición de conocimientos de Emprendimiento y Gestión en los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa “Ricardo Álvarez Mantilla”, puesto que a través de la práctica logran experimentar nuevas formas de aprender y relacionarse con sus compañeros mediante el trabajo colaborativo.
- b) Se ha determinado que la falta de conocimiento sobre Tecnologías de la Información y Comunicación es un problema que tienen los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa “Ricardo Álvarez Mantilla”, debido a que no disponen de la infraestructura apropiada, recursos y tecnología actual para la ejecución eficaz de un Entorno Virtual de Aprendizaje.
- c) La implementación de herramientas interactivas en el Entorno Virtual de Aprendizaje permite que los estudiantes se interesen y motiven por el aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.
- d) La valoración de los especialistas fue de vital importancia para mejorar el diseño del Entorno Virtual de Aprendizaje y solicitar la autorización de la autoridad de la institución implementar este proyecto en todas las áreas.

## RECOMENDACIONES

De acuerdo al desarrollo del entorno virtual desarrollado en el presente proyecto, así como la experiencia en el campo, y en función de las conclusiones anteriormente expuestas, se da las siguientes recomendaciones para complementar su aplicación en el ámbito educativo.

- a) Continuar con el desarrollo y uso de unidades de estudio en el área de Emprendimiento y gestión, en el entorno virtual de aprendizaje, para la construcción del conocimiento, mediante el uso de la innovación y la interacción con las tecnologías de la información y comunicación, motivando la cultura digital.
- b) Facilitar el uso de espacios adecuados con los recursos necesarios para la práctica y desarrollo de destrezas digitales, que ayuden a incrementar su conocimiento en la parte tecnológica y hábitos de estudio mediante el e-learning.
- c) Actualizar continuamente las competencias digitales en los docentes, permitir la aplicación de herramientas en tendencia, que resulten novedosas para los estudiantes en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

- d) Aplicar y renovar periódicamente el Aula Virtual, para causar un impacto visual agradable con el usuario, y mejorar la experiencia en el uso del Entorno Virtual de Aprendizaje en todas las áreas de la malla curricular.

## **BIBLIOGRAFÍA**

### **Bibliografía**

- Banda , J. (2020). *Estrategia Metodológica para el aprendizaje de Emprendimiento y Gestión utilizando EVA*. Quito: Repositorio de la universidad Israel.
- García, J. G. (2020). *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*. México.
- Jury, M., Calla , G. J., & Romero, P. (2019). *Las teorías de aprendizaje y su evolución* . Lima: Medina Uribe.
- Orrala, L. (2020). *Estrategia de aprendizaje de Emprendimiento y Gestión para primer año utilizando EVA y*. Quito: Repositorio de la Universidad Israel.
- Procel, K. (2020). *Aula virtual para el aprendizaje de Emprendimiento y Gestión para estudiantes de*. Quito: Repositorio de la Universidad Israel.
- Sánchez, R., Costa, Ó., Mañoso, L., Novillo, M., & Pericacho, F. (2019). Orígenes del conectivismo como nuevo paradigma del aprendizaje en la era digital. *Educación y Humanismo*, 130.
- Unesco. (2014). *Enfoques estrategicos sobre las TIC's en educación en América Latina y el Caribe*. París : Acción Digital.
- Cruz, N. B. (septiembre de 2017). Impacto de las TIC en Instituciones Educativas Públicas y Privadas en Ecuador. Samborondón.

## ANEXOS

### Anexo 1. Encuesta a estudiantes

# UNIVERSIDAD ISRAEL

ESCUELA DE POSGRADOS

## ENCUESTA



A continuación te realizaremos un conjunto de preguntas acerca del uso cotidiano que le das a las Tecnologías de Información y Comunicación en tu vida académica y personal. Nos interesa conocer tu opinión y experiencia por lo tanto no existen respuestas correctas o incorrectas. Lee cada pregunta y responde con total honestidad.

La información obtenida es confidencial y sus resultados se darán a conocer de forma tabulada.

1. ¿Dispones de servicio de internet en tu hogar? \*

Sí

No

2. ¿En tu hogar cuentan con dispositivos electrónicos (computadora, laptop, Tablet, celular)? \*

Sí

No

---

3. ¿Conoces el significado de las siglas TIC? \*

Sí

No

Tal vez

---

4. ¿Conoces que es un aula virtual de aprendizaje? \*

Sí

No

Tal vez

---

5. ¿Haz utilizado alguna plataforma virtual de aprendizaje? \*

Sí

No

Tal vez

6. ¿Cuál de las siguientes herramientas tecnológicas conoces? \*

- Google Forms
- Kahoot
- Go Conqr
- Educa Play
- Ninguna de las anteriores

7. ¿Consideras que el uso de los recursos tecnológicos es importante para el proceso de enseñanza aprendizaje? \*

- Muy importante
- Poco importante
- Nada importante
- Otra...

8. ¿Consideras que la implementación de un aula virtual mejoraría el rendimiento académico en la asignatura de Emprendimiento y Gestión? \*

- Sí
- No
- Tal vez

## Anexo 2. Instrumento de Valoración de Especialistas

### Instrumento Valoración de Especialistas

Nombre: \_\_\_\_\_

Formación Académica: \_\_\_\_\_

**Estimado/a Compañero/a:**

Se solicita de la manera más comedida su valiosa colaboración dando su criterio valorativo a la aplicación de un aula virtual en MOODLE para la enseñanza y aprendizaje de contenidos de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

**Objetivo:** Elaborar un Entorno Virtual de Aprendizaje en Moodle, como apoyo didáctico para la asignatura de Emprendimiento y Gestión a través de técnicas y procesos para la implementación en la Unidad Educativa Ricardo Álvarez Mantilla.

Indicadores a Evaluar el Aula Virtual	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	MALO
1. El aula virtual da cumplimiento a los objetivos planteados					
2. Los contenidos del aula virtual promueven la motivación por el aprendizaje.					
3. El aula virtual tiene Creatividad para el proceso enseñanza y aprendizaje.					
4. El aula virtual en Moodle muestra contenidos teóricos y ejemplos útiles que promueven el desarrollo de habilidades prácticas de Emprendimiento y Gestión.					
5. El aula virtual contiene texto, imágenes, videos y otros recursos de multimedia atractivos y contextualizados de acuerdo a la asignatura de Emprendimiento y Gestión.					
6. Las actividades propuestas son interactivas, con lenguaje sencillo, afín y claro.					
7. Contiene actividades interactivas que permiten la participación de los estudiantes para desarrollar sus competencias y habilidades.					
8. La plataforma integra aplicaciones tecnológicas de la web que sirven para complementar el cumplimiento del objetivo planteado.					
9. El aula virtual es de fácil manejo e incentiva el razonamiento y pensamiento crítico en los estudiantes.					
10. El aula virtual como propuesta fomenta la motivación de los docentes y estudiantes en el proceso enseñanza y aprendizaje.					

Por Favor colocar observaciones adicionales de valoración: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Firma: \_\_\_\_\_ Número de Cédula: \_\_\_\_\_