

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

POSGRADO



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

**“La Plataforma Moodle en el proceso de aprendizaje de la asignatura de
Emprendimiento y Gestión”**

Trabajo de titulación previa la obtención
del Título de Magíster en Educación,
Tecnología e Innovación

Autora: Jenny Elizabeth Cuamacás Pozo

Tutora: MSc. Georgina Guadalupe Arcos Ponce

Tulcán, febrero 2024

CERTIFICADO DEL TUTOR

Certifico que Cuamacás Pozo Jenny Elizabeth maestrante con el número de cédula 0401728514 ha elaborado el trabajo de titulación: Tema: “La Plataforma Moodle en el proceso de aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión”

Este trabajo se sujeta a las normas y metodología dispuestas en la Codificación del Reglamento de Régimen Académico y de Estudiantes de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi con RESOLUCIÓN No. 171-CSUP-2023, por lo tanto, autorizo su presentación para la sustentación respectiva.



f.....

DOCENTE TUTORA

MSc. Georgina Guadalupe Arcos Ponce

Tulcán, febrero 2024

AUTORÍA DE TRABAJO

El presente trabajo de titulación constituye un requisito previo para la obtención del título de Magister en Título de Magíster en Educación, Tecnología e Innovación

Yo, Cuamacás Pozo Jenny Elizabeth con cédula de identidad número 0401728514 para escribir texto. declaro: que la investigación es absolutamente original, auténtica, personal y los resultados y conclusiones a los que he llegado son de mi absoluta responsabilidad.



f.....

Jenny Elizabeth Cuamacás Pozo.

AUTORA

Tulcán, febrero 2024

ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Cuamacás Pozo Jenny Elizabeth declaro ser autor/a de los criterios emitidos en el trabajo de titulación: “La Plataforma Moodle en el proceso de aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión” y eximo expresamente a la Universidad Politécnica Estatal del Carchi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.



f.....

Cuamacás Pozo Jenny Elizabeth

AUTORA

Tulcán, febrero 2024

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de grado con mucho amor a mis queridos padres Arízaga y Sarita, que han sido personas de gran ejemplo, a Ustedes les debo todos mis triunfos.

Así mismo, de manera muy especial a mi esposo Israel y a mi hijo Derek, que me inspiran para poder superarme profesionalmente.

A cada uno de mis seres queridos, gracias por ser parte esencial en mi vida y apoyarme constantemente e incondicional para logrado culminar mis estudios.

Jenny Cuamacás

AGRADECIMIENTO

A Dios quién me ha guiado y me ha dado la suficiente fortaleza para continuar adelante.

A mi Padre Arízaga, quien me supo inculcar buenos principios y valores que me han ayudado a seguir adelante y enfrentar cada obstáculo que se presenta.

A mi Madre Sarita, quien me apoyó en todos mis años de estudio y que ahora está en el cielo, cuidando y bendiciéndome día a día.

A mi Esposo Israel, quien ha estado a mi lado, brindándome amor, comprensión y ánimo para alcanzar nuevas metas profesionales y personales.

A mi Hijo Derek, mi gran tesoro, quien ha sido mi mayor motivación para nunca rendirme ante las adversidades y ser un ejemplo de perseverancia para él.

Jenny Cuamacás

ÍNDICE

CERTIFICADO DEL TUTOR.....	ii
AUTORÍA DE TRABAJO.....	iii
ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.....	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
ÍNDICE DE TABLAS	ix
ÍNDICE DE FIGURAS.....	x
RESUMEN.....	xii
ABSTRACT	xiii
CAPÍTULO I.....	13
PROBLEMA.....	13
1.1. Planteamiento del Problema.....	13
1.2. Preguntas de Investigación.....	14
1.3. Objetivos de Investigación	15
<i>Objetivo General</i>	15
<i>Objetivos Específicos</i>	15
CAPÍTULO II	19
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	19
2.1. Antecedentes de la Investigación	19
2.2. Marco Teórico	24
2.3 Marco Legal.....	43
CAPÍTULO III	46
METODOLOGÍA.....	46
3.1. Descripción del Área de Estudio/ Grupo de Estudio	47
3.2. Enfoque y Tipo de Investigación	47
<i>Enfoque</i>	48
3.3. Definición y Operacionalización de Variables	50
Definición de Variables.....	50
Operacionalización de Variables.....	51
3.4. Procedimientos	57
3.5. Consideraciones Bioéticas.....	59
CAPÍTULO IV.....	61

RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	61
4.1. Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes.....	61
4.2. Resultados de la encuesta aplicada a los docentes.....	71
4.3. Discusión.....	79
CAPÍTULO V.....	83
PROPUESTA.....	83
5.1. Tema de la Propuesta.....	83
5.2. Objetivo de la Propuesta.....	83
5.2. Justificación de la Propuesta.....	83
5.3. Desarrollo de la Propuesta.....	83
5.4. Diseño instruccional para el aula virtual iconográfica en la plataforma Moodle.....	84
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	96
Conclusiones.....	96
Recomendaciones.....	97
REFERENCIAS.....	99
ANEXOS.....	105

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Tipos de aulas virtuales	26
Tabla 2. Principales herramientas de Moodle	30
Tabla 3. Moodle y sus actividades	31
Tabla 4. Operacionalización de variables	52
Tabla 5. Análisis factorial para saber si era necesario eliminar algún elemento	62
Tabla 6. Estadístico de fiabilidad	63
Tabla 8. Trabajar con la plataforma mejora el rendimiento.....	63
Tabla 9. Factor económico influye en el rendimiento académico	64
Tabla 10. Contenidos ayudan a generar aprendizajes significativos.....	65
Tabla 11. El horario asignado permite realizar actividades.....	66
Tabla 12. Herramientas tecnológicas aligeran la carga horaria	67
Tabla 13. Equipos tecnológicos en la institución educativa	68
Tabla 14. Motivación a los estudiantes	68
Tabla 15. Implementar plataforma virtual.....	69
Tabla 16. Uso de actividades y recursos	70
Tabla 17. Aprendizajes significativos.....	71
Tabla 18. Conocimientos previos	72
Tabla 19. Aprendizajes significativos.....	73
Tabla 20. Plataformas usadas por los estudiantes.....	74
Tabla 21. Motivación de los estudiantes hacia la asignatura.....	74
Tabla 22. Organización de contenidos	75
Tabla 23. Equipos tecnológicos en el aula	76
Tabla 24. Desarrollo de clases e intereses de los estudiantes.....	76
Tabla 25. Desarrollo de clases y motivación de los estudiantes	77
Tabla 26. Plataforma y flexibilidad	78
Tabla 27. Necesidad de una plataforma	79
Tabla 28. Actividades que emplea el docente.....	79

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Aspectos a considerar para el aprendizaje	38
Figura 2. Ubicación de la institución.....	47
Figura 3. Pasos del enfoque cuantitativo.....	48
Figura 4 Acceso.....	87
Figura 5. Normas de convivencia	88
Figura 6. Información del curso.....	88
Figura 7. Chat del curso	89
Figura 8. Bloque cero.....	89
Figura 9. Sección de información del Bloque cero.....	90
Figura 10. Información contenida en la sección de información del Bloque cero	90
Figura 11. Normas de convivencia presentadas en la sección de información del Bloque cero	91
Figura 12. Información del curso presentado en la sección de información del Bloque cero.....	91
Figura 13. Plan de trabajo presentado en la sección de información del Bloque cero	92
Figura 14. Sección de comunicación presentada en el Bloque cero	92
Figura 15. Sección de interacción presentada en el Bloque cero	93
Figura 16. Bloque académico: curso fundamentos de emprendimiento.....	93
Figura 17. Bloque académico curso: gestión empresarial.....	94
Figura 18. Bloque académico curso: marketing y ventas	94
Figura 19. Bloque académico curso: innovación y tecnología	94
Figura 20. Bloque académico curso: aspectos legales y administrativos	95
Figura 21. Bloque académico sección de rebote	95
Figura 22. Bloque académico: sección de construcción	95
Figura 23. Bloque académico: sección de comprobación	96
Figura 24. Bloque de cierre.....	96

INDICE DE ANEXOS

Anexo A. Instrumentos aplicados	105
Anexo B. Validación del instrumento.....	111
Anexo C. Plan de trabajo.....	112

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo proponer un aula virtual iconográfica en la Plataforma Moodle para el proceso de aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en el primer año de Bachillerato intensivo en la Unidad Educativa "José Julián Andrade", periodo 2022-2023. El enfoque es cuantitativo, de tipo descriptivo, no experimental y de campo. Se aplicó una encuesta a 26 estudiantes y otra a 4 docentes, para determinar el uso de las aulas virtuales en el proceso de aprendizaje. Los resultados permitieron conocer que el 62 % de los estudiantes no considera que trabajar con la plataforma Moodle mejora el rendimiento. El 92% cree que el horario de clases que tiene asignado, no le permite realizar actividades mediadas por las herramientas tecnológicas. El cien por ciento manifestó que en el aula no se cuenta con equipos tecnológicos. El 92% cree que la forma de impartir clase no motiva a los estudiantes. Se diseñó un aula virtual iconográfica en la plataforma Moodle, usando la metodología PACIE, con el propósito de usarla para el aprendizaje de los estudiantes en la asignatura, que incluyen los conceptos de emprendimiento y su importancia en el contexto económico y social, la gestión empresarial, Marketing y ventas, innovación y tecnología, aspectos legales y administrativos. Además, se construyó material audiovisual y actividades evaluativas. Se concluye que existe la necesidad de que los docentes empleen mayor cantidad de estrategias didácticas, que permitan motivar a los estudiantes a participar plenamente en clase y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Palabras Claves: Moodle, Aprendizaje, PACIE, estrategias didácticas, Emprendimiento y Gestión.

ABSTRACT

The aim of this research was to propose an iconographic virtual classroom on the Moodle platform for the learning process of the Entrepreneurship and Management subject in the first year of intensive high school at the "José Julián Andrade" during the period of 2022-2023. The approach used was quantitative, descriptive, non-experimental, and field-based. To determine the use of virtual classrooms in the learning process, a survey was conducted among 26 students and another survey was addressed with 4 teachers. The results revealed that 62% of the students did not consider working with the Moodle platform to be beneficial for improving their performance. Ninety-two percent believe that their current class schedules do not accommodate activities supported by technological resources. One hundred percent reported a lack of technological equipment in the physical classroom setting. Additionally, ninety-two percent consider the teaching approach insufficient in inspiring students. To address these challenges, a visually immersive virtual environment has been developed on the Moodle platform employing the PACIE methodology. This digital space aims to facilitate student learning in subjects including entrepreneurship's significance within economic and social spheres, business management, marketing and sales, innovation, and technology, along with legal and administrative aspects. Additionally, audiovisual material and evaluative activities were created. It is concluded that there is a need for teachers to employ a greater number of didactic strategies that allow them to motivate students to fully participate in class and improve the teaching-learning process.

Keywords: *Moodle, Learning, PACIE, pedagogical strategies, Entrepreneurship, Management.*

CAPÍTULO I

PROBLEMA

1.1. Planteamiento del Problema

Muñoz, *et al.*(2020) indica que los cambios provocados dentro del sistema de globalización, alrededor de todo el planeta, han generado que el crecimiento tecnológico se desarrolle en diferentes áreas, incluyendo el ámbito educativo donde se ha buscado incorporar la tecnología como herramienta de aprendizaje, estas tienen como finalidad, mejorar destrezas y habilidades en los estudiantes, además, contribuyen a la formación de profesionales competitivos, al momento de su inserción laboral, ya que las empresas actualmente buscan la modernización de sus procesos, mediante el avance en la aplicación de las herramientas tecnológicas de forma continua.

Bravo (2020) señala que a nivel mundial la educación se ha direccionado a los sistemas tecnológicos, los que han desplazado los modelos tradicionales de enseñanza; puesto que, con el desarrollo tecnológico, se ha llegado a percibir la necesidad de actualizar los procesos educativos y perfeccionarlos, con la utilización de diferentes herramientas tecnológicas, que coadyuven al estudiante, a que pueda enfrentar los sistemas de modernización.

Muñoz, *et al.* (2020) proponen y crean diferentes plataformas de enseñanza y apoyo académico, enumerando una de las más importantes y de útil uso en el aula, es la Plataforma Moodle, este recurso apoya y enriquece el desarrollo de las actividades de enseñanza, con un proceso amigable y de fácil adaptación, tanto para estudiantes como para docentes.

De la misma manera, a nivel nacional en Ecuador, aun cuando los organismos competentes en materia educativa han perseguido el progreso continuo en este campo, tal como lo referencia Chinga (2021) no se ha logrado incorporar las herramientas tecnológicas de manera eficiente al aula, con el propósito de despertar el interés y la motivación del estudiante hacia su propio proceso de aprendizaje.

Vera (2023) indica que las instituciones educativas no cuentan con apertura por parte de los entes rectores, aunado al hecho que no poseen suficientes equipos tecnológicos y con acceso ilimitado al internet. Adicional a ello, se ha evidenciado un escaso aprecio y preocupación por la integración de las herramientas digitales apoyo y fortalecimiento del efectivo proceso formativo.

El mismo autor también expuso que en la unidad educativa "José Julián Andrade", no se están utilizando, estas herramientas para la actualización de la enseñanza y aprendizaje de las asignaturas que allí se imparten. Pues se ha venido evidenciando que algunos de los docentes, todavía mantienen la enseñanza habitual y rutinaria. Esto da como resultado el retraso del aprendizaje en los estudiantes frente a otras instituciones, que aplican la plataforma Moodle de manera ordinaria, como instrumento de enseñanza, lo que genera el problema de no alcanzar los niveles educativos propuestos en las diferentes planificaciones. Otro elemento observado, se relaciona con escasas de aulas equipadas con instrumentos tecnológicos en los que se pueda aplicar este recurso en la enseñanza, lo que afecta el proceso de aprendizaje, en función a que no se potencializan las habilidades y destrezas digitales de los estudiantes.

Por lo que, en la unidad educativa "José Julián Andrade", se precisa recalcar que los cambios tecnológicos han originado muchas áreas de interés social y colectivo, en el cual la educación no es la excepción, en tal sentido, se propone el desarrollado de una investigación denominado "La incidencia de la utilización de la plataforma Moodle en el aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión (EG) en la unidad educativa ya mencionada en primer año bachillerato intensivo durante el año lectivo 2022-2023". Ante lo cual, se hace necesario, investigar ¿Cómo se puede usar la Plataforma Moodle en el aprendizaje del emprendimiento en los estudiantes del primer año de bachillerato intensivo en esta institución educativa?

1.2. Preguntas de Investigación

- ¿Qué actividades tecnológicas que utilizan los docentes en el proceso de aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en el primer año de bachillerato intensivo en la Unidad Educativa "José Julián Andrade"?

- ¿De qué manera se puede promover el uso del aula virtual iconográfica en la plataforma Moodle de la asignatura Emprendimiento y Gestión del primer año de bachillerato intensivo en la Unidad Educativa "José Julián Andrade" durante el año lectivo 2022-2023?
- ¿Cómo se puede usar el aula virtual iconográfica en la plataforma Moodle con la metodología PACIE de la asignatura Emprendimiento y Gestión del primer año de bachillerato intensivo en la Unidad Educativa "José Julián Andrade" durante el año lectivo 2022-2023?
- ¿Será factible el diseño de un aula virtual iconográfica en la Plataforma Moodle con la metodología PACIE de la asignatura Emprendimiento y Gestión del primer año de bachillerato intensivo en la Unidad Educativa "José Julián Andrade"?

1.3. Objetivos de Investigación

Objetivo General

Proponer un aula virtual iconográfica en la Plataforma Moodle para el proceso de aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en el primer año de bachillerato intensivo en la Unidad Educativa "José Julián Andrade" durante el año lectivo 2022-2023.

Objetivos Específicos

- Identificar las actividades tecnológicas que utilizan los docentes en el proceso de aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en el primer año de bachillerato intensivo en la Unidad Educativa "José Julián Andrade" durante el año lectivo 2022-2023.
- Elaborar el diseño instruccional para el aula virtual iconográfica en la plataforma Moodle de la asignatura Emprendimiento y Gestión del primer año de bachillerato intensivo en la Unidad Educativa "José Julián Andrade" durante el año lectivo 2022-2023.
- Construir un aula virtual iconográfica en la plataforma Moodle con la metodología PACIE de la asignatura Emprendimiento y Gestión del primer año de bachillerato intensivo en la Unidad Educativa "José Julián Andrade" durante el año lectivo 2022-2023.

1.4. Justificación

En la actualidad se han experimentado muchos cambios tecnológicos que impactan en el sistema educativo, lo que hace necesario que las diferentes estructuras académicas, desarrollen actualizaciones en la enseñanza dirigidas hacia el logro del desarrollo cognitivo, en estudiantes y docentes. Por esta razón se considera que este estudio es importante, ya que deben aprovecharse las nuevas oportunidades que ofrecen las Tecnología de la Información y Comunicación (TIC) para facilitar el aprendizaje e incluso la forma de enseñar (Juca, *et al.* 2020). Esto demanda que se utilicen estos recursos, como apoyo digital en sistemas virtuales de trabajo, alcanzando el fortalecimiento personal, académico y profesional de los alumnos y en las áreas de conocimiento.

De manera que, es necesario el uso de computadores, teléfonos inteligentes, tabletas electrónicas y demás dispositivos tecnológicos, que conectados a las diferentes redes de internet hacen que los estudiantes tengan mayor acceso a herramientas virtuales de aprendizaje. En ese sentido Juca, *et al.* (2020) señalan que, frente a una generación de jóvenes con alto nivel de conocimiento en gestión de TIC, considerados nativos digitales, capaces de hacer uso de la digitalización, para lograr objetivos útiles personales y formativos, con toda naturalidad, no es menos cierto que necesitan ser alfabetizado digitalmente para alcanzar las metas educativas propuestas.

La conveniencia de este estudio radica en que es necesario proceder al análisis de las herramientas tecnológicas, cónsonas con el proceso educativo las cuales deben facilitar su aplicación y la interrelación entre docentes y estudiantes, es decir que ayuden a fortalecer la enseñanza – aprendizaje (Basantes, 2020). Existen diferentes maneras de desarrollar las competencias en los estudiantes, por lo que el desarrollo virtual en plataformas hace que se pueda adquirir habilidades que los llevan a ser disciplinados, independiente y con autonomía responsable, en cuanto a la entrega de actividades, talleres y evaluaciones disponibles.

De acuerdo con lo expuesto en párrafos anteriores se pretende emplear la plataforma Moodle donde se diseñe un aula virtual iconográfica, para el proceso de aprendizaje de la asignatura de EG en el primer año de bachillerato intensivo

en la Unidad Educativa "José Julián Andrade" durante el año lectivo 2022-2023, se inicia un proceso de indagación que permitirá revisar el estado del arte y con ello generar conocimiento.

En otro orden de ideas, conviene mencionar a Hernández y Mendoza (2018) señalaron que existe una serie de preguntas a las que este apartado debe ser capaz de responder como por ejemplo aportes teóricos, metodológicos y prácticos del estudio.

En cuanto la relevancia social de esta investigación puede tener múltiples implicaciones y beneficios (Sanipatin, 2018), dado que esta plataforma posee un público amplio, independientemente de la ubicación geográfica. Esto es especialmente relevante en áreas rurales o para personas que no pueden asistir a clases presenciales.

Esta investigación sobre Moodle en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión puede tener un valor teórico significativo si se abordan adecuadamente estas cuestiones. Su contribución al conocimiento dependerá de la calidad de la de la información y la relevancia de sus hallazgos para el campo educativo y empresarial.

Se espera profundizar en el uso de una plataforma virtual que requiere, la aplicación de un modelo, paradigma y método que debe ser ejecutado paso a paso y que facilitará a los docentes el uso de distintas herramientas. En cuanto al carácter práctico, se espera que la plataforma permita la ejecución de actividades que resulten innovadoras para los docentes y estudiantes, que se expresen de manera sencilla y puedan ser aplicadas al grupo y generalizada a otros paralelos de la Unidad Educativa "José Julián Andrade" durante el año lectivo 2022-2023.

De manera que, la presente investigación no solo se justifica por el entorno tecnológico que ha existido en los últimos años, sino también, por el fácil acceso que tienen los estudiantes de hoy día, a las herramientas tecnológicas y a las diferentes plataformas de enseñanza, las cuales ayudan a que el estudiante tenga un nivel participativo de forma más directa, en las aulas virtuales e información que brinda el acceso a internet.

En torno a lo metodológico el uso de la plataforma virtual o la aplicación facilitará a partir del inicio del estudio propone un aula virtual iconográfica en la Plataforma Moodle para el proceso de aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en el primer año de bachillerato intensivo en la Unidad Educativa "José Julián Andrade" durante el año lectivo 2022-2023.

Debe señalarse que esta investigación aporta al cumplimiento del Plan Nacional de Desarrollo 2021-2025 (Semplades, 2021, p. 69) en el objetivo 7 donde se plantea el fortalecimiento de las capacidades ciudadanas y la promoción de una educación de calidad, respecto al aspecto 7.2 se solicita la promoción de la educación mediante el empleo de herramientas tecnológicas, precisamente al plantear el uso del aula Moodle se fomenta el uso de la digitalización.

Adicionalmente al llevar a cabo este estudio se pone en práctica la línea de Investigación de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi que es Innovación en la mediación pedagógica, aprendizaje y desarrollo. Formación docente en el aula, la escuela y la comunidad, lo que fomenta una educación de calidad y ayuda a fortalecer el proceso de desarrollo de los estudiantes.

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. Antecedentes de la Investigación

Este estudio fue desarrollado basándose en la recolección de la información, que según Hernández y Mendoza (2018) se requiere para fortalecer el marco, por lo que debe fundamentarse bajo la rigurosidad científica, lo que conlleva exponer conceptos y revisar hipótesis que se relacionen con la temática y variables de la investigación. Lo antes expuesto, permite plantear que los antecedentes a presentar se relacionan con la plataforma Moodle y el proceso de aprendizaje. En tal sentido, es preciso manifestar que los cambios tecnológicos han impactado diferentes áreas de interés social y colectivo, en el que la educación no queda exenta.

Basantes (2020) reporta que los sistemas tecnológicos, la conectividad en internet y las redes sociales se han permitido ser parte fundamental en la sociedad, ya que el desarrollo, progreso y crecimiento de los países, se basa cada vez más, lo que facilita la implementación de procesos automatizados que permiten de forma efectiva y adecuada dar respuestas a las necesidades de la ciudadanía. Dentro de estos avances, la tecnología ha impactado de manera positiva al ámbito educativo, lo que se corrobora en investigaciones desarrolladas en este campo, en la que se involucran las variables Plataforma Moodle en el proceso de aprendizaje.

Chamorro (2018) desarrolló una investigación sobre “Diseño de un entorno virtual como recurso para el refuerzo académico en el área científica en el octavo año de EGB, con el objetivo de emplear la virtualización, en Educación General Básica del colegio Miguel Ángel Buonarroti, en el período lectivo 2017-2018”. La metodología se fundamentó en el enfoque cuali-cuantitativo con alcance exploratorio, en un estudio documental y de campo. Para lo cual, se consideró una muestra de 92 individuos, entre docentes y alumnos, a quienes aplicó la técnica en la encuesta. Los resultados arrojaron que los estudiantes utilizan la

plataforma educativa, para realizar sus tareas y actividades curriculares donde interactúan con sus compañeros. Por tal motivo concluyó, que la propuesta planteada contribuyó al fortalecimiento y desarrollo de la capacidad y habilidad de aprendizaje, con información precisa confiable y de fácil acceso.

Lo relevante de esta propuesta para la investigación, es que permite conocer el avance que ha tenido el uso de la plataforma Moodle, para facilitar el proceso educativo de los alumnos y cómo a partir de ésta se fortalecen las habilidades que van adquiriendo los estudiantes día a día.

Quito (2018) con la investigación denominada “Creación de un aula virtual en el área de las ciencias para el estudiante décimo año de educación general básica”, con el objetivo de generar espacio para los estudiantes de primer año de la unidad educativa Herlinda Toral, sección nocturna pudieran interactuar con el docente y entre ellos. Cabe destacar que se apoyaron con la plataforma Moodle para lograr la concreción de la propuesta. Metodológicamente, fue realizado con enfoque cuantitativo, cuasi experimental de cohorte transversal, aplicando para la recolección de los datos un pretest a dos grupos de estudiantes, uno control y el otro experimental. Los resultados conllevaron al diseño de la propuesta, posteriormente fue aplicado el pos-test mediante el cual se determinó la eficiencia del espacio creado, ya que se observó la mejoría en el aprendizaje.

El aporte de este estudio se evidencia en lo metodológico, ya que se emplea un enfoque basado en datos, desde un diseño experimental, lo que significa que hay una apertura para el investigador en torno a las decisiones metodológicas que se tengan a bien plantear, para el caso de este estudio se coincide con el enfoque, lo que facilitará responder y comprobar algunos planteamientos.

Sanipatin (2018) desarrolló el estudio titulado “Entornos virtuales de aprendizaje, caso práctico del décimo grado en el Centro Educativo San Roque, durante el año lectivo 2017-2018”. Con el objetivo del diseño de un espacio en Moodle, para mejorar los procesos educativos. El tipo de investigación utilizada es, exploratoria, descriptiva y de campo, desde un enfoque mixto. Como técnica se aplicó la encuesta, como instrumento se empleó la matriz donde se realizó el análisis de contenido. Se trabajó con una muestra conformada por 6 docentes y 26 estudiantes.

Se concluyó que el empleo de entornos modernos relacionados a La Plataforma Moodle permite actualizar los métodos de enseñanza y aprendizaje. En este contexto, a través del análisis y evaluación de ambos grupos, se encontró que los que utilizaron la herramienta virtual obtuvieron mejores resultados, demostrando incremento en las habilidades según los criterios de rendimiento del área científica. A partir del estudio referenciado con anterioridad, se demuestra la importancia del uso de la plataforma Moodle en el proceso de enseñanza a los estudiantes. De manera que, se evidencia un aporte metodológico que facilita el conocimiento de la virtualización y las distintas propuestas que favorecen el aprendizaje.

Túquerres (2021) realizó una investigación titulada "Uso del Entorno Virtual Moodle como apoyo didáctico para mejorar la lectoescritura en la Educación General Básica Superior de la UECIB Miguel Egas Cabezas" que tuvo como propósito analizar las razones detrás del problema planteado y buscar soluciones a través de una propuesta innovadora y motivadora que emplea las tecnologías de la información y la comunicación, especialmente los entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje y herramientas digitales. Para lograr esto, se utilizó una metodología de enfoque mixto, descriptivo y documental. Se inició el proceso con la recolección de datos de la muestra seleccionada, seguida de la sistematización y discusión de los resultados obtenidos. Luego, se diseñó la propuesta, la cual fue validada por expertos en el campo de la lengua y la literatura, así como en el manejo de la plataforma. Finalmente, se concluyó que esta solución tiene una alta probabilidad de contribuir significativamente al logro de los objetivos establecidos en la encuesta. A partir de este estudio precitado, se demuestra que la plataforma Moodle favorece el aprendizaje de los estudiantes, ya que resulta ser innovadora, además que motiva a los alumnos al logro. Por otra parte, el estudio aporta acerca de ideas que facilitan el diseño de un aula virtual.

Ospino (2021) quien llevó a cabo un estudio acerca de la "Comprensión de las ciencias a través del uso de la Plataforma Moodle". Con el objetivo de fortalecer la enseñanza y el aprendizaje de empleando la tecnología, en estudiantes de octavo grado en la institución educativa Juana Arias de Benavides, municipio de Plato, Magdalena. Éste se desarrolló bajo el componente cualitativo y

cuantitativo, enlazado al método experimental, con una muestra de 40 alumnos y 5 profesores, seleccionados de manera aleatoria, aplicó una encuesta a los docentes y un registrada en anecdótico en diario de campo y la evaluación por competencias. De los resultados, concluyó que los participantes se sintieron motivados al ejecutar las actividades. Por lo cual, si se le proporciona instrumentos apropiados e información coherente, llegan a desarrollar ideas creativas que mejoran el proceso educativo en el área científica, determinando que las herramientas tecnológicas, utilizadas generan la integración de acciones que permiten el fortalecimiento de las habilidades de éstos.

El aporte de este estudio, parte de la generación de conocimiento con la rigurosidad de la ciencia, de manera que el autor, pudo demostrar que es posible organizar la información y adecuarla de acuerdo con las necesidades de los estudiantes, lo que significa que es necesario considerar en todo momento los aportes de otros investigadores. En torno a ello, Masalema (2021) ejecutó una investigación denominada “Moodle como mediador para la enseñanza-aprendizaje de lengua y literatura en estudiantes de tercer año de secundaria, por la Unidad Educativa Milenio Simón Bolívar, Parroquia Pimocha, Estado Babahoyo, Provincia de Los Ríos en el ciclo escolar 2020-2021”, con el objetivo de determinar cómo influye la plataforma en el proceso de aprendizaje, se desarrolló con enfoque cuantitativo, de campo y descriptiva. Los resultados mostraron que hay incidencia en la plataforma y el proceso de aprendizaje. mientras que las conclusiones sostienen la relevancia del uso de las TIC y la plataforma para la enseñanza.

Este estudio aporta, en lo relacionado con el uso de la plataforma y la vinculación de esta con la metodología PACIE (Presencia, Alcance, Capacitación, Interacción, E-learning), demostrando de esa manera que es necesario aplicar métodos para la enseñanza, donde se considere la necesidad de los estudiantes.

Paz (2018) realizó una investigación denominada “Oferta y Demanda de Docentes de EG de Instituciones de Educación Secundaria Tributaria, del Distrito Metropolitano de Quito, para el ciclo escolar 2017-2018” con el propósito de conocer cómo se desenvuelve el proceso de demanda y oferta en los docentes que imparten el área de emprendimiento. Desarrollado bajo el enfoque mixto, con nivel descriptivo. Los resultados determinaron la necesidad de educadores

preparados en el área. Mientras que la conclusión señaló que falta capacitación en el profesorado, poca innovación y limitaciones de tipo práctica, metodológica y teórica.

El principal aporte a esta investigación se centra en el conocimiento de las necesidades formativas de los docentes que imparten emprendimiento, lo que conlleva a indagar más acerca de este planteamiento y supone la puesta en marcha de acciones que favorezcan a los profesores donde además se innove, se empleen diferentes metodologías y finalmente se impulse el área.

Argandoña, *et al.* (2020) en la investigación denominada “La virtualización educativa y su aplicación en el campo empresarial y gerencial para estudiantes de secundaria de la provincia de Manabí, Ecuador” realizada con la finalidad de plantear la ejecución de espacios virtuales para la enseñanza. Con un enfoque cualitativo y de tipo documental, que permitió conocer las formas de aplicación de la virtualización en el área ya descrita. Los resultados, permitieron determinar que este tipo de espacios favorecen el aprendizaje e intercambio de saberes. Mientras que las conclusiones apuntaron hacia la necesidad de emplear de manera permanente estos entornos en el área de emprendimiento.

Los resultados evidenciaron que los espacios virtuales se concatenan de manera idónea con la enseñanza del área de emprendimiento, permitiendo un mayor intercambio entre los estudiantes y favoreciendo la adquisición del aprendizaje, por ello este se considera un aporte relevante al desarrollo de esta investigación.

Mora *et al.* (2022) presentaron un estudio denominado “Estrategia de aprendizaje – servicio y su implementación en la asignatura de: EG”, con el objetivo de proponer un modelo basado en elementos para aprender y enseñar, desarrollado bajo un enfoque cualitativo, de tipo interpretativo. Los resultados llevaron al planteamiento de un plan de mejora, donde se propuso aplicar metodología que mejoren en servicio que se ofrece. Se concluye que hay insuficiencias en la enseñanza del área.

En términos de enseñanza, es preciso considerar algunos aspectos fundamentales, es por ello que al indagar en el estudio anteriormente citado se

puede señalar lo relevante que resulta el empleo de metodologías interactivas y diversas, para garantizar el desarrollo pleno de los alumnos.

Guzmán (2022) en el estudio denominado “Preservación de los saberes ancestrales en el campo del emprendimiento a través de la implementación de proyectos educativos efectivos en las instituciones educativas de Coyaima-Tolima” con el objetivo de presentar el diseño de una propuesta para ser ejecutada en el área de emprendimiento. Desarrollada con enfoque cuantitativo, de tipo documental, donde se revisaron 120 artículos. Los resultados facilitaron conocer que no existen estadísticas acerca de este tipo de estudios, sin embargo, se emplean de manera frecuente por parte del Ministerio de Educación.

Se considera que el aporte del estudio antes expuesto, parte de que es necesario desarrollar estudios que se relacionen con la temática del emprendimiento, de esta forma es posible generar estadísticas que aporten a este tipo de investigaciones y que contribuyan a generar conocimiento del tema.

Estos estudios aportan elementos que fundamentan la importancia que tienen las Plataformas Moodle en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de EG, lo que ha quedado sustentado, en las diversas investigaciones expuestas, que comprueban de acuerdo a los hallazgos, que este tipo de recursos tecnológicos, actualizan e innovan el desarrollo de las clases, reforzando y potenciando las competencias y habilidades de los educandos, facilitando la adquisición del conocimiento, así mismo se ha llegado al discernimiento de la relevancia que tiene, en la formación técnica de forma temprana.

Considerando adicionalmente que, en el ámbito educativo, las herramientas tecnológicas, son cada vez más necesarias de aplicar, debido al avance global de software y plataformas adecuadas al ámbito educativo, con sistemas amigables que facilitan el uso tanto por estudiantes como en docentes, a tal punto que muchas instituciones educativas de los diferentes niveles, ya las utilizan, para brindar educación 100% virtual.

2.2. Marco Teórico

Importancia del uso de la Tecnología

La Comisión Económica para Latinoamérica y el Caribe (2021) planteó que la tecnología y sus beneficios se han incrementado exponencialmente en los últimos tiempos, por lo que sus cambios se han dado a pasos agigantados, ya que los requerimientos del ser humano son infinitos, por lo que las grandes compañías tecnológicas procesan diferentes herramientas y software, para la satisfacción de las necesidades digitales de usuarios de estos medios.

Antes de avanzar es necesario definir la palabra tecnología, que de acuerdo con Cantuña *et al.* (2020) viene dada de distintos vocablos que se han interpretado de diversas maneras, de acuerdo con las condiciones existentes en la época y lugar, por lo que es necesario precisar el término de manera indistinta, cuando se realizan operaciones previas. En la cual, hace uso de los conocimientos, para recaudar información de realidades diferentes y convertirlas en operativas. El interés principal de la práctica tecnológica es el conocimiento, por lo que generalmente los docentes buscan mejorar la experiencia para enseñar, transformándolos en procesos desarrollados tecnológicamente.

De todas maneras, se afirma que el ser humano no podrá prescindir de la tecnología, ya que su desarrollo cada vez es más rápido y el entorno económico y cultural, van a estar girando alrededor de los procesos que involucran estas herramientas, lo que genera impactos positivos para las personas, sin embargo, es necesario aprovechar las TIC para fortalecer el aprendizaje productivo y altamente significativo.

Aula Virtual en la Enseñanza

Chávez y Gutiérrez (2018) plantearon en relación con el aula virtual que esta es un apoyo para que el docente pueda realizar las actividades, sin embargo, luego de la situación presentada durante la pandemia, donde fue necesario suspender actividades para salvaguardar la vida, surge como una alternativa la educación virtual.

Savio (2020) manifestó de igual manera que el aula virtual, era un recurso que usaban los docentes para apoyarse durante el desarrollo de las clases, reforzar algunos aspectos relacionados con lo que debe aprender el estudiante y ejercitar, de acuerdo con lo que el docente haya planificado.

Es necesario mencionar que las aulas virtuales, pueden utilizar una variedad de herramientas para facilitar el aprendizaje en línea, como materiales de lectura, videoconferencias, chat en línea, foros y tareas en línea. Estas permiten a los estudiantes obtener una educación en cualquier momento y en cualquier lugar, lo que aumenta la flexibilidad y la accesibilidad de la educación.

Tipos de Aulas Virtuales

En la implementación de las aulas virtuales para la enseñanza, se ha reconocido una tipología, que requiere ser considerada por los docentes a la hora de seleccionar, cual emplear para facilitar el aprendizaje de los estudiantes, estas se presentan a continuación.

Tabla 1.

Tipos de aulas virtuales

Tipo	Concepto	Autor
Textual	Representado en la mayoría de las interfaces de las aulas virtuales, estas consisten en el uso de documentos o textos que facilitan conceptos e instrucciones a los estudiantes.	Moreira <i>et al.</i> (2018)
Videográficas	Consiste en el uso mayoritario de materiales auditivos y videográficos entre los que se encuentran cortometrajes y películas.	Feldtmann (2020)
Simuladores	Permiten simular actividades relacionadas con alguna temática, estos pueden ser aparatos o programas.	Vega (2020)
Inmersivas	Permiten que se rendericen las imágenes a través de dispositivos, lo que permite al alumno sentir que está presente en otro espacio.	Florez, <i>et al.</i> (2023)

Híbridas	Estas combinan el uso de los textos como las imágenes o videos	Saavedra <i>et al.</i> (2022)
Iconográficas	Son los diferentes iconos o imágenes que se emplean en el aula para que el estudiante interactúe con ellos.	Zurita y Monges (2019)

Definición de Aulas Iconográficas

En otro orden de ideas es necesario mencionar el aula iconográfica al respecto Zurita y Monges (2019) señalaron que los elementos iconográficos conforman parte de los elementos cognitivos, que dependen de la semántica que posea la persona, del significado asignado y del significante. Estas se emplean de manera amplia para la enseñanza y consisten en espacios donde los alumnos pueden acceder a la información con sólo dar clic en un ícono o imagen llevándolo a participar plenamente en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Acerca de este tipo de aulas, Cruz (2016) citado en Torres *et al.* (2020). Se asigna protagonismo a los alumnos, permite que se indague en los contenidos que se plantean, permite que se amplíe y profundice en el conocimiento, permite que los participantes sostengan interacciones entre sí.

Plataformas para Fortalecer el Aprendizaje

Londoño y Díaz (2020) señalan que las plataformas se consideran espacios que brindan una variedad de aprendizajes, lo cual es una de las características de su función positiva tanto para docentes como para estudiantes, ya que facilita el rol protagónico o regulador el docente fomenta la participación activa de los alumnos en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Esto crea interacciones que ofrecen oportunidades para adquirir conocimientos, reflexionar y compartir información. Un aspecto destacado es la flexibilidad, ya que no existen restricciones de tiempo ni de espacio.

Diferentes análisis muestran que Moodle permite una mejor personalización, en ese sentido Gabantxo (2018) sostiene que se mantiene alerta a los alumnos y

que también facilita organización de entornos en diferentes plataformas en comparación con otras. A esto se agrega la posibilidad de utilizar juegos para motivar a los alumnos. Durante la pandemia de COVID-19 según Londoño y Díaz (2020, p. 70) la plataforma se ha convertido en una de las más utilizadas. Su popularidad se debe al hecho de que es un software de código abierto, fácil de instalar y administrar, y ofrece recursos y operaciones integrados. También proporciona una forma atractiva de organizar el aula y permite combinar una variedad de complementos, lo que permite una variedad de herramientas. Un aspecto relacionado es que, al ser de código abierto, se actualiza y mejora constantemente, lo que garantiza un progreso continuo (p. 19).

Plataforma Moodle en la Enseñanza

En la actualidad, de acuerdo con lo expuesto por Bedregal, *et al.* (2019) se encuentran diversos tipos de tecnologías que ayudan a la actividad estudiantil, dentro de las cuales, una de estas plataformas interactivas se denomina Moodle, que es un sistema diseñado por medio de un software, que ayuda al docente a administrar aulas virtuales, en concordancia con las preferencias, requerimientos y necesidades, tanto de docentes como de estudiantes.

Muñoz *et al.* (2020) señalaron que esta plataforma se inició desde 2002 por el docente Dougiamas y es un software libre que plantea la educación a distancia, por lo que se considera una alternativa educativa. Estas pruebas se realizaron sobre prototipos diseñados para mejorar la enseñanza. El acrónimo de la palabra significa, modular y en inglés se lo conoce como Object-Oriented Dynamic Learning Environment, que significa Entorno de Aprendizaje Dinámico Orientado a Objetos Modulares Moodle.

Es una plataforma de aprendizaje en línea gratuita y de código abierto lo que significa que cualquiera puede descargarla, utilizarla y modificarla para satisfacer necesidades específicas. Se utiliza para crear y administrar cursos, con materiales didácticos, actividades, foros de discusión, cuestionarios, tareas, y otras herramientas de evaluación.

Los estudiantes pueden acceder desde cualquier lugar con conexión a Internet, participar y comunicarse con sus profesores y compañeros. Además, hay una gran comunidad de usuarios y desarrolladores que ofrecen soporte y recursos

para ayudar que los educadores logren el máximo aprovechamiento. Al respecto, Sánchez *et al.* (2018) señalaron que se cree que se basa en el conexionismo, paradigma que proporciona una comprensión del mundo digital a través de conexiones constantes, y el aprendizaje se da a partir de esta teoría.

Muñoz *et al.* (2020) manifestaron que esta es una plataforma amigable, que resulta de fácil manejo y acceso a programadores y también para alumnos y docentes que son el objetivo del programa. Este sistema Moodle, tiene la capacidad de diseñar y organizar ciertos objetos de aprendizaje, que se pueden utilizar en el aula virtual de manera interactiva, por medio de la red compartiendo información entre los estudiantes y el docente de forma simultánea.

Torres *et al.* (2020) el sistema de Moodle, ofrece además trabajar con contenido multimedia, es decir imágenes, videos interactivos, gráficos, mapas conceptuales, entre otros, con el fin de transformar el sistema de aprendizaje tradicional, también se pueden abrir conversaciones de chat y dejar audios en la plataforma. Esto estimula de manera sostenible el aprendizaje en los estudiantes, que en esta época tecnológica se encuentran atraídos por trabajar y manejar esencialmente con altas destrezas los computadores.

De modo que, la plataforma Moodle, es promocionada en diferentes versiones que puede ser desde la gratuita, o con costo de acuerdo con las herramientas que se desea utilizar en las clases virtuales; sin embargo, es un sistema que se desarrolla bajo Licencia Pública General (General Public License GNU). En su estudio Castro (2019) expone que el software tiene la facilidad y apertura de ser programado considerando las necesidades de los estudiantes y ser utilizado en distintos niveles y procesos educativos, en el desarrollo de un sin número de actividades, que facilitan la interacción en las aulas por medio de la red.

Rivero *et al.* (2020) consideraron que la plataforma Moodle, está elaborada de manera que la sencillez del manejo del programa sea accesible a todos los usuarios, que deseen utilizarla como una forma de administración de los grupos de trabajo en las instituciones o las clases dentro de sistemas educativos y contiene técnicas apropiadas de enseñanza virtual, que benefician el aprendizaje rápido y conciso mediados por la red.

Resumiendo, es un programa de código abierto que tiene en cuenta la educación a distancia, lo que lo ha convertido en una opción para la educación. Se llevaron a cabo pruebas en prototipos con el objetivo de mejorar los métodos de enseñanza, de allí que se considere que su base se encuentra en el conectivismo.

Principales Herramientas Moodle

Salas *et al.* (2019) señaló que considera que las herramientas más importantes de la plataforma sirven para crear y administrar cursos en línea. Cabe destacar que cada herramienta tiene una función específica que ayuda a los profesores a crear contenido educativo y a los estudiantes a aprender y participar en el curso, estas son las que se presentan a continuación.

Tabla 2.

Principales herramientas de Moodle

Herramienta	Función
Administrar Archivos	La Administración de Archivos en Moodle es una herramienta importante para el aprendizaje en línea, ya que permite a los usuarios acceder a los recursos necesarios para el curso y organizarlos de manera efectiva. Además, reduce la necesidad de imprimir y distribuir materiales físicos, lo que contribuye a la reducción del impacto ambiental y al ahorro de costos.
Suministrar información de Archivos cargados en plataforma	Es una herramienta importante para el aprendizaje en línea, ya que permite a los usuarios acceder a los recursos necesarios para el curso y organizarlos de manera efectiva. Además, reduce la necesidad de imprimir y distribuir materiales físicos, lo que contribuye a la reducción del impacto ambiental y al ahorro de costos.
Banco de preguntas	Se puede crear o editar preguntas hasta generar un banco, que a su vez pueden ser empleadas en otro momento. (Cuestionarios o lecciones)

Cursos Virtuales

Los cursos virtuales en Moodle ofrecen una serie de beneficios, como la flexibilidad para los estudiantes, ya que pueden acceder al curso en cualquier momento y desde cualquier lugar con una conexión a Internet. Además, Moodle también proporciona herramientas para que los profesores puedan monitorear el progreso de los estudiantes, interactuar con ellos y proporcionar retroalimentación.

Nota: Tomado de Salas (2019).

Como se ha mencionado anteriormente, la plataforma Moodle posee un número importante de actividades, que están a disposición de los docentes y estudiantes, lo que incluye diversidad de acciones y que se explican de manera detallada en la siguiente tabla.

Tabla 3.

Moodle y sus actividades

Actividades	Descripción
Tareas	Las tareas en Moodle son una forma en que los profesores pueden pedir a los estudiantes que presenten trabajos, ya sea de forma individual o en grupo. Los profesores pueden establecer una fecha límite para la entrega y proporcionar comentarios y calificaciones a los estudiantes.
Cuestionarios	Son una forma de evaluar el conocimiento de los estudiantes a través de preguntas de opción múltiple, verdadero/falso, respuesta corta y respuesta larga. Los profesores pueden establecer una variedad de opciones de retroalimentación y calificación para cada pregunta y para el cuestionario en general.

Chats		Permite encuentros sincrónicos (en tiempo real)
Elección		El docente plantea una pregunta y el estudiante puede escoger opcionalmente.
Bases de datos		La herramienta de base de datos en Moodle permite a los profesores y estudiantes crear y administrar colecciones de información estructurada en línea. Por ejemplo, una base de datos podría contener información de proyectos, investigaciones o estudios de casos.
Retroalimentación		El docente puede sondear y realizar la retroalimentación con el estudiante o los estudiantes. Sólo disponible para la versión 3.0 si es un anterior debe habilitarse.
Foros		Los foros en Moodle son una forma en que los estudiantes pueden comunicarse entre sí y con el profesor en un espacio en línea. Los foros pueden ser moderados por el profesor y pueden incluir diferentes tipos de preguntas o temas de discusión.
		La herramienta de lecciones de Moodle permite a los profesores crear módulos de contenido que los estudiantes pueden navegar y completar en su propio tiempo. Las lecciones pueden incluir preguntas de opción múltiple y feedback personalizado para el estudiante.
Glosarios		Se crea por el estudiante listado de términos o definiciones
Learnig Interoperability (LTI) Herramientas externas	Tools	La interoperabilidad entre herramientas permite que los participantes o estudiantes participen con otros recursos compatibles en la web.

Examen	El docente diseña sus exámenes y calificarlos automáticamente. Incluso puede mostrar las respuestas correctas.
Shareable Content Object Reference Model (SCORM)	Permite crear contenidos pedagógicos e incluir paquetes de contenido.
Encuestas predefinidas	Permiten a los profesores recopilar información de los estudiantes sobre su comprensión del tema o para obtener retroalimentación sobre la experiencia del curso en general.
Wikis	Permite a los estudiantes colaborar en la creación y edición de contenido en línea. Los profesores pueden establecer permisos de edición y configurar los ajustes de la página del Wiki.
Taller	Permite habilitar evaluación por pares.
Instalación de Plugins	Se pueden instalar plugins adicionales

Nota: Tomado de (Salas, 2019).

Otra consideración que debe tener un docente al implementar un aula en la plataforma Moodle, es que además de lo asincrónico, también puede aplicar la gamificación en las diferentes actividades en ese sentido Pastrán *et al.* (2020) hace mención de lo sincrónico y asincrónico, donde el estudiante puede ingresar en el tiempo que disponga.

Salas (2019) considera que es parte de la variedad de actividades que ofrece la plataforma. De igual forma Conde *et al.* (2019) expresó que, dentro de los elementos innovadores y motivadores para los alumnos, la plataforma Moodle, presenta una oportunidad de mejora.

En palabras de Salas (2019) entre estos elementos están las insignias de Moodle, que son pequeñas imágenes gráficas que se presentan a los estudiantes como una forma de reconocimiento. Cada insignia representa un logro o habilidad específica, como completar un módulo, participar en un foro u

obtener una puntuación alta en una tarea. El docente deberá subirlas, y permitirá que sean visibles para los alumnos. considerará la caducidad, los criterios, revocación, maneras de otorgar, revocación si fuera necesario, detalle de cómo obtenerlas y el historial de estas.

Plataforma Moodle y Ventajas

Las insignias de Moodle son pequeñas imágenes gráficas que se presentan a los estudiantes como una forma de reconocimiento. Cada insignia representa un logro o habilidad específica, como completar un módulo, participar en un foro u obtener una puntuación alta en una tarea.

La plataforma ofrece diversos beneficios, como su naturaleza colaborativa, fácil configuración y la posibilidad de mejorar el aprendizaje mediante evaluaciones formativas. Además, permite utilizar una variedad de estrategias y actividades, lo que ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades numéricas y conocimientos relacionados con el tema que están estudiando. Las clases pueden llevarse a cabo de forma sincrónica o asincrónica.

Cortez *et al.* (2020) plantearon que es relevante destacar que esta plataforma ha demostrado su alcance global, siendo reconocida como una de las más populares en el campo educativo, con más de 130 millones de usuarios. Gracias a su interfaz intuitiva, facilita el proceso de aprendizaje. Asimismo, al ser completamente gratuita debido a su origen de software libre, todos pueden acceder a ella. Otras características notables de esta plataforma son su facilidad de comunicación e interacción, lo que permite una participación activa, así como la posibilidad de generar y evaluar contenido sin complicaciones.

Definición de la Educación

De acuerdo con Ramos (2018) algunos pensadores definen la educación como pedagogía ya que los relacionan como términos sinónimos e intercambiándolos en diferentes oraciones y contextos, contribuyendo así a la confusión del concepto expresado. Una tercera razón de la dificultad para definir la palabra “educación” es que está directamente relacionada con la experiencia escolar.

De manera que, la educación es un tema de toda la sociedad que, según Mujica *et al.* (2019) depende de diversos factores, por lo que puede ser enfocada desde

la curiosidad del ser, ya que, dentro de las teorías educativas, se encuentra el significado de la palabra y lo clasifican en tres niveles, que son el informal, el formal y el tercero que es una combinación de los dos anteriores. El primero contiene una coincidencia con la expresión, se refiere a la práctica estudiantil. Además, los autores de estos conceptos como Espinoza *et al.* (2019) señalan que el término va mucho más allá de las aulas escolares; es decir, lo que se aprende por fuera la cual la se considera latente, que es donde se aprenden pericias y actitudes que se buscan que sean adquiridas, que permitan participar de forma efectiva en la vida social del ser humano.

De la misma manera, la educación puede ser enfocada como un proceso, dentro de lo cual, tema se repasa el origen de los términos etimológicos en los cuales se refiere a estudios sólidos y que tienen coherencia en sus significados, en primera instancia se exhorta una teoría tradicional, que indica que la palabra procede del latín educere, que quiere decir ir hacia afuera o salir o del mismo idioma e- ducare, que significa guiar o conducir.

Rigo (2019) mencionó que la educación es el proceso que facilita la adquisición de habilidades, conocimientos, hábitos y valores, a través del empleo de diversas técnicas, estrategias, métodos, recursos y actividades pedagógicas, por lo que se considera un proceso complejo, que ocurre fundamentalmente en sistemas formales, pero que pueden darse en diversos ámbitos sociales. (p. 65).

Características de la Educación

Sánchez *et al.* (2018) estimaron que cuando los procesos de educación proporcionan a los individuos una enseñanza clara y de manera acertada se visualiza diferentes características que deben ser acogidas como de primer orden en el área educativa. Por lo tanto, la más importante, se perfila en el derecho que tienen todas las personas para incluirse en el ámbito educativo.

Lo que da a entender, que la educación se da dentro de un proceso social, que también gira alrededor del ámbito cultural y étnico, donde se incorporan todas las tradiciones, idioma y cultura de los pueblos, que hace que sea de mejoramiento continuo, ya que el ser humano de cuenta propia, por medio de técnicas como la observación, valores y experiencias, de manera disciplinada, es un facilitador de ideas y conocimientos hacia otras personas, que las captan

y utilizan para el perfeccionamiento de sus comportamientos o diferentes áreas que se desempeñan en sus vidas.

Bonal y González (2021) manifestaron en cuanto al proceso de aprendizaje que es una guía que desarrolla muchas habilidades en los estudiantes y que se logra utilizando algunas metodologías, sea en el aspecto presencial, como en el virtual, lo importante es trascender la formación en la actitud de las personas, observando resultados de educación y ciudadanos formados con valores, disciplina y respeto ante la sociedad.

Definición del Aprendizaje y Enseñanza

La Real Academia Española (2023) define el aprendizaje como la adquisición de conocimientos de diferentes maneras. Esta definición no indica lo difícil que es hablar de ello, ya que puede no ser el enfoque correcto del concepto. Navarro *et al.* (2017) manifestaron que debe entenderse que, es un proceso que involucra diversas actividades entre ellas evaluar contexto, métodos, estrategias y actividades, y que es un desafío para los docentes.

Sánchez (2020) opinó que los cambios de comportamiento constantes se denominan aprendizaje, lo que comprueba que las personas adquieren conocimientos por medio de las experiencias y habilidades que se desarrollan dentro del entorno social. Pues a través de la memoria, se transmite el aprendizaje, es decir que se captan los momentos, ideas y palabras, hasta que se considera que está aprendido, pues si existe una acción en el cerebro se da inmediatamente una reacción instantánea y queda captado el momento como aprendizaje.

Ramos (2018) mencionaron que algunas teorías del conocimiento aportan al ámbito de los cambios del comportamiento conductual y la manera de cómo se asocia esta mecánica del comportamiento, sobre todo en las condiciones esenciales del aprendizaje, de esta manera las teorías del conocimiento se basan en la representación de la mente por medio de un estímulo que relaciona la respuesta con el aprendizaje adquirido.

Al hablar de aprendizaje, es necesario abordar la enseñanza, al respecto Moya *et al.* (2020) señalaron que, para ello además de la información que se va a

proporcionar, el ambiente y el contenido del desarrollo de los estudiantes, también se debe adoptar un método que pueda orientar la enseñanza. En definitiva, la enseñanza va más allá de resolver determinados problemas de contenido, inicia el proceso de reflejar las necesidades de los alumnos.

Saenz (2018) el aprendizaje es producto de un proceso generado a partir de experiencias que producen cambios en las conductas de las personas. Para garantizar que este ocurra de manera efectiva, se ha recomendado que se verifique las necesidades reales de los estudiantes, exista una preparación para lograr un aprendizaje permanente, que la situación en la que se da el aprendizaje sea normal y formal.

También se requiere que la interacción ocurra de manera constante para que el alumno pueda lograr cubrir las necesidades y metas propuestas finalmente hay que considerar que para aprender se necesita que haya una construcción tanto grupal como individual. Por ello es necesario considerar que para Saenz (2018) existen tipos de aprendizaje que de acuerdo con el autor precitado existen al menos x entre los que están el de impronta que ocurre a partir de los estímulos.

El observacional, se origina a partir de la imitación o repetición. Enculturación, tiene que ver con la adquisición de valores culturales. Episódico, se origina momentáneamente dejando recuerdos en el sujeto. Multimedia, este se origina a partir del uso de recursos auditivos y visuales. E-learning, es aquel que proviene del uso de las redes. Mejorado por la tecnología, se apoya en el uso de la tecnología de la información y comunicación. Por rutina o memorístico, está centrado en el uso de la memoria.

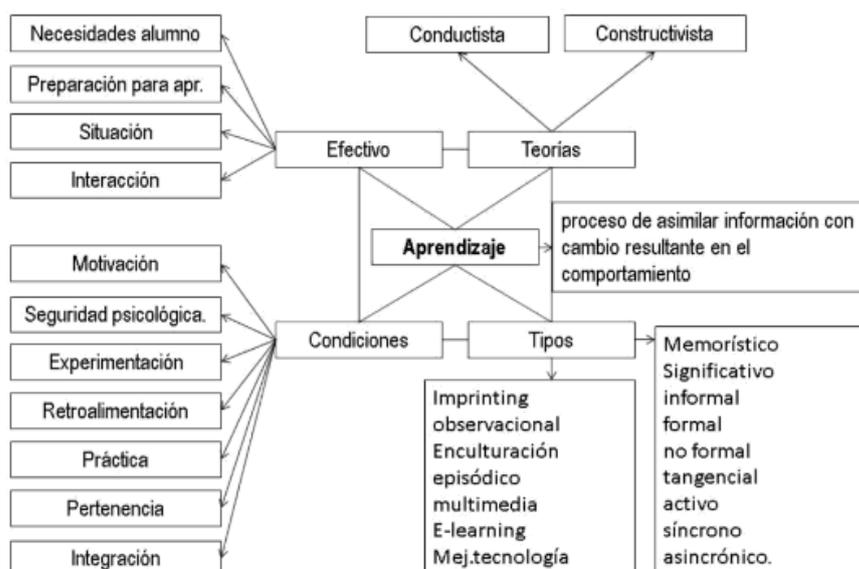
También se habla del aprendizaje informal, en opinión de Sáez (2018) sucede en cualquier espacio y momento, mientras que el formal ocurre a partir de la interacción docente y estudiante. Por otra parte, se menciona el no formal, que se lleva a cabo de manera organizada y fuera de los espacios correspondientes. El tangencial, que es procurado por la persona es lo que se conoce como autoeducación. Por otra parte, está el activo proviene del entendimiento de cada experiencia de aprendizaje, hay un lugar para el asíncrono, que ocurre en cualquier momento conveniente para el alumno y finalmente el sincrónico que se evidencia cuando dos sujetos se comunican en tiempo real.

Cabe destacar que para que ocurra el aprendizaje es preciso, tener en cuenta múltiples aspectos que involucran las teorías, los tipos y las condiciones en que este ocurre, de allí que se denomine proceso complejo, porque hay que tener en cuenta una serie de elementos que influyen de alguna manera para que este ocurra o no, estos se presentan en la siguiente figura.

La Figura 1 muestra que en el proceso de aprendizaje intervienen múltiples elementos, que deben ser considerador por el educador, como se aprecia estos van desde las condiciones, los tipos y teorías todos estos al conjugarse permiten que exista efectividad.

Figura 1.

Aspectos a considerar para el aprendizaje



Nota: Tomado de Sáenz (2018).

Asignatura de Emprendimiento y Gestión

De acuerdo con la RAE (2023) el emprendimiento conlleva a emprender. Esto significa que se inicia una acción que bien puede ser un negocio. En ese sentido, Nugroho *et al.* (2023) sostienen que esta actividad permite el desarrollo de la visión empresarial en los alumnos, facilitando potencial, personalidad, dominio de la ciencia y la tecnología de acuerdo con la evolución del mundo del trabajo. esto va a incrementar número de empresarios, bienestar comunitario, adquisición de valores espirituales y comportamientos empresariales.

Esta área es una nueva asignatura de ciencias, que ha sido incluida en el currículo nacional, en los últimos años y está diseñada para ayudar a los estudiantes en una formación integral a desarrollar las habilidades necesarias para desempeñarse y adquirir competencias autónomas. En ese sentido Argandoña *et al.* (2020) manifestaron que, para iniciar alternativas productivas, independientes de programas que activen la economía del país, y crear nuevas ideas, mediante el desarrollo de productos innovadores o actualizados o la prestación de servicios y de esta manera contribuir al crecimiento económico de la sociedad ecuatoriana, será necesario fortalecer el emprendimiento.

La importancia del emprendimiento en el desarrollo de cualquier país, de acuerdo con el planteamiento de Paz (2018) se manifiesta en los beneficios que la sociedad obtiene empresarios, no solo para resolver los problemas de los consumidores y satisfacer las necesidades del mercado, sino también para reconocer sus contribuciones, crear empleos, formular políticas nacionales, promover la paz, la integración, la participación igualitaria en todos los sectores, la innovación de procesos y productos y el crecimiento económico de la nación.

Es importante acotar el planteamiento de Ramírez (2018) el emprendimiento significa crear empresas con una administración técnica que cumpla con todos los lineamientos legales y corporativos, para que se vea reflejado en el crecimiento económico del negocio y que de esta forma se desarrollen nuevas ideas y visiones de negocios que cubran las necesidades del entorno, ya sean comerciales o de servicios y que de esta manera se apliquen los recursos modernos necesario.

A través de la implementación de esta asignatura de EG, se busca potenciar y fortalecer las competencias en los estudiantes, a fin de que puedan iniciar pequeños negocios y alcanzar un perfil empresarial, asumiendo los desafíos, que generan oportunidad de trabajo alternativos e independientes. en diferentes áreas productivas.

Por lo que, desde el enfoque, cada estudiante debe llegar a liderar su propio desarrollo, con lo que pueda lograr que autogestionarse, mediante iniciativas individuales y proyectarse de forma independiente, hacia el logro del sustento económico y en la mejora de su propia calidad de vida, para lo cual se busca

desarrollar habilidades y destrezas en este ámbito, que resulte para los educandos en beneficios educativos, sociales y económicos. Esta asignatura de EG presenta algunas ventajas y desventajas:

La asignatura de EG se imparte en diversos programas educativos con el propósito de brindar a los estudiantes conocimientos y habilidades relacionadas con el ámbito empresarial y la creación y gestión de emprendimientos. Al respecto Ramírez (2018) planteó que esta desarrolla la habilidad de enfrentar situaciones desconocidas, asumir riesgos y crear propuestas innovadoras, todo ello con una comunicación persuasiva. Además, fomenta la capacidad de identificar oportunidades, mantener el equilibrio emocional y trabajar en equipo, basado en el valor de la honestidad. Asimismo, ayuda a reconocer las fortalezas y debilidades personales, contribuyendo a formar individuos íntegros y útiles para la sociedad.

Ramírez (2018) señala que esta asignatura adquiere relevancia cuando los estudiantes se involucran y despiertan su espíritu emprendedor. Su objetivo es crear nuevos emprendimientos para contribuir a solucionar problemas como el desempleo, generando innovación y mejorando la calidad de bienes y servicios. Esto permite que los jóvenes se beneficien económicamente, aporten a la economía del país y generen empleo, cumpliendo con los valores del perfil de salida del bachiller. Así, se promueve la dinamización del mercado laboral y se contribuye a las finanzas del país. La asignatura de EG busca formar innovadores emprendedores que puedan impulsar el desarrollo social y económico

Así, desde el inicio de la carrera se puede facilitar el desarrollo de competencias empresariales clave como la planificación estratégica, el marketing, las finanzas y la gestión de recursos humanos para una gestión empresarial eficaz. Estimular la creatividad y la innovación fomentando la generación de nuevas ideas y el desarrollo de habilidades para la resolución de problemas y la toma de decisiones, y fomentar el liderazgo enseñando a los estudiantes a ser líderes, líderes y de trabajo en equipo, desarrollando habilidades de comunicación, colaboración y motivación.

No obstante, se ha detectado de acuerdo con Paz (2018) que:

En el ámbito laboral de la enseñanza, no se encuentran profesores especializados exclusivamente en EG. Hay docentes que aún están buscando oportunidades de empleo. Actualmente, el país enfrenta una grave crisis laboral en la que no existen campos de educación específicos para cada asignatura. Lo que conlleva a un desequilibrio entre el enfoque teórico y práctico, ya que en ocasiones se enfatiza demasiado la teoría descuidando la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos. (p.24)

También se ha expresado por Ramírez (2018) que la asignatura carece de conexión con la realidad empresarial, lo cual limita su efectividad al no reflejar la complejidad y dinámica del entorno empresarial real. Además, del tiempo limitado asignado a la asignatura dificulta profundizar en todos los aspectos relevantes para emprender y gestionar un negocio de manera integral. Por otra parte, requiere una constante actualización, debido a que el entorno empresarial y las prácticas de gestión evolucionan rápidamente, por lo que es importante que los contenidos reflejen las tendencias actuales.

Metodología PACIE

Gutiérrez *et al.* (2021) instauraron que las fases consecutivas: Presencia, Alcance, Capacitación, Interacción y E-learning (PACIE) se considera una metodología que simplifica el diseño de un entorno virtual de aprendizaje, se fundamenta en motivar a los estudiantes mediante una metáfora educativa. Esta puede ser utilizada en diferentes plataformas virtuales y facilita la implementación de estrategias mediante el uso de las TIC. Este diseño instruccional actúa como una guía en instituciones educativas para alcanzar los objetivos de la enseñanza virtual, aprovechando las TIC como herramienta de apoyo.

Es importante tener en consideración que al iniciar un proceso de aprendizaje constructivo y colaborativo pueden surgir desafíos, como la sobrevaloración de la tecnología en detrimento de la calidad pedagógica, una distribución inadecuada de contenido, materiales y evaluaciones, así como una comunicación deficiente entre los responsables y los estudiantes.

La metodología PACIE de diseño instruccional se utiliza en el ámbito educativo para la planificación y desarrollo de entornos virtuales de aprendizaje. como ya

se mencionó se compone de cinco fases clave: Presencia, Alcance, Capacitación, Interacción y E-learning.

Para Salas (2019):

La fase de presencia se enfoca en crear un entorno virtual atractivo y motivador para los estudiantes. El Alcance implica establecer los objetivos de aprendizaje y determinar los contenidos y recursos necesarios. La Capacitación se centra en lo fundamental de presentar la información de manera clara y fácil de entender, empleando diversas estrategias de enseñanza. La interacción en el proceso educativo promueve la participación de los estudiantes mediante actividades colaborativas y retroalimentación. Por último, el término e-learning se refiere a la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para facilitar el aprendizaje en línea. (P.17).

De manera que, el diseño instruccional PACIE proporciona una estructura y guía para el diseño efectivo de entornos virtuales de aprendizaje. En torno a ello Salas (2019) plantea que este permite a los educadores planificar de manera secuencial y estratégica las diferentes etapas del proceso de enseñanza, asegurando el logro de los objetivos educativos y fomentando la participación y el aprendizaje significativo de los estudiantes.

La vinculación del PACIE con la plataforma Moodle se centra en que la gestión del aprendizaje (LMS) que de acuerdo con este facilitará a los docentes el acceso a los contenidos de manera conveniente y flexible, permitiéndoles decidir el tiempo dedicado a las actividades de forma asincrónica. Con el objetivo de brindar una visión completa, se busca integrar ambos elementos en conjunto (Salas, 2019). Básicamente inciden en la forma como se presentan los bloques estos son generales o cero, que es la etapa se realiza la identificación y presentación de los contenidos, bloque académico, donde se enfoca en la visualización de los contenidos, bloque de cierre, que se centra en la visualización de la evaluación y retroalimentación.

En resumen, desde Moodle, plataforma de gestión del aprendizaje, se pueden organizar los contenidos siguiendo la metodología PACIE en diferentes bloques

para facilitar la enseñanza virtual. Estos se alinean con los principios del diseño instruccional PACIE, permitiendo una estructura coherente y efectiva para el desarrollo de entornos virtuales de aprendizaje.

2.3. Marco Legal

A nivel global la Organización de las Naciones Unidas para la Ciencia la Cultura y la Educación UNESCO (2021), reseña el derecho al acceso igualitario a la educación de formación técnica y especializada, que le provea a los estudiantes desde la educación secundaria, habilidades con las que pueda emprender y progresar.

Así mismo, que el docente cuente con las competencias adecuadas, a una práctica educativa actualizada e innovadora, en el desarrollo de entornos de aprendizajes eficaces, que conlleven a que los estudiantes se acerquen cada vez más a las comunidades del conocimiento, hacia una ciudadanía mundial. Con respecto a la investigación, de destaca el ODS-4 referido a la Educación de Calidad, en la que resalta que los niños, niñas y jóvenes tienen derechos universales educativo-fundamentales.

Por su parte, la Constitución de la República del Ecuador (2008) en el artículo 26, establece que:

La educación es un derecho ineludible e inexcusable de los ciudadanos y un deber del Estado garantizar su incursión y los medios para que todos los niños y jóvenes puedan lograrlo. Por su parte, el artículo 27, propone que debe centrarse en el ser humano, propiciar su desarrollo, y “atender las necesidades que la sociedad requiere y velar por que se ofrezca una educación de calidad” (p.16).

En el capítulo II de las Obligaciones del Estado, se refuerza estos postulados, en relación con el derecho a la educación, ya que, en este artículo, se señala que se debe garantizar, primero una educación pública de calidad. y en el inciso j, establece que avalará la incorporación y uso de las TIC, adecuados al proceso educativo, y promoverá el vínculo entre la docencia y las actividades productivas y sociales, apoyando y fortaleciendo el desarrollo personal, profesional y colectivo.

Por otro lado, la Ley Orgánica de Educación Intercultural (2011), en la cual se establece en su artículo 1:

El derecho a la educación de todos los ciudadanos ecuatorianos de manera puntual. Asimismo, define los principios y fines comunes que la rigen en el Ecuador, en el marco del buen vivir, las relaciones interculturales, pluriétnicas e interétnicas, establece derechos, significados constitucionales, servicios y garantías en materia educativa y de acuerdo con lo planteado por el MINEDUC (2019, p. 1) define los principios básicos que rigen la estructura, nivel y modalidad del sistema educativo nacional, formas de gestión, financiamiento y participación de los colaboradores.(p.10).

Así mismo, en el Artículo 2, de la LOEI (2011) se plantean los principios de la Educación, sobre lo que refiere que las actividades educativas se desarrollan atendiendo a diferentes principios generales, el cual acata tratados filosóficos, que además son de manera conceptual y constitucional que rigen las actividades en el ámbito educativo.

Mientras que, en relación con los fines de la educación, la LOEI (2011) plantea en el Artículo 3, que el fin de la educación es:

Lograr el desarrollo integral de la personalidad de los educandos, promover la comprensión y realización de sus derechos, el cumplimiento de los deberes y desarrollar una cultura de no violencia y paz, hacia una óptima convivencia social, democrática y solidaria. También señala en el literal 1 que debe incrementarse la capacidad productiva del país diversificando los programas educativos de acuerdo con la diversidad geográfica, provincial, nacional, regional y cultural, educar a las personas para iniciar sus propios planes de producción individuales o colectivos, fortalecer emprendimiento.

Específicamente en torno al derecho a la educación, la LOEI (2011) el Artículo 4 permite analizar que esta es un derecho humano fundamental, garantizada por la Constitución de la República y condición necesaria para la concreción de los demás derechos humanos, de todos los ciudadanos ecuatorianos, por lo que se

debe preservar el acceso educativo de calidad, laica y gratuita, en los niveles elementales e iniciales, primarios y secundarios; así como, en términos formal o no.

En el inciso d del artículo 6, la LOEI (2018) establece que el Estado debe dotar las instituciones educativas, con estructura física y equipamiento nacional necesario. En el literal X, se señala que se requiere garantizar que la formación incluidas en los contenidos educativos de la educación en cada uno de sus niveles. Esto para que se garantice y promueva el desarrollo de habilidades y competencias para la creación de conocimiento y la integración de los ciudadanos en la vida laboral.

Al revisar el Artículo 28 en relación con el ámbito la LOEI manifiesta “El ultimo nivel de educación obligaría del sistema educativo nacional es el Bachillerato, que se requiere completar la educación general, al completarlo se ingresa a otro nivel y se otorga un título de bachillerato”

En el Artículo 29, la LOEI manifiesta que El nivel central de la autoridad de Educación del Estado determina el programa oficial de bachiller, que especifica la cantidad de horas en cada materia que se considera pedagógicamente adecuada.

También en el Artículo 43 de la LOEI (2011) se puede observar la argumentación en donde la educación general común de bachillerato incluye 3 años obligatorios después de la básica general, su propósito es brindar una formación interdisciplinaria que oriente al estudiante, en el desarrollo de proyectos de vida y de integración a la sociedad como persona responsable, crítica y solidaria. Desarrolla las habilidades de ciudadanía y aprendizaje permanente de los alumnos y los prepara para el trabajo, el espíritu empresarial y el grado superior” (p.46).

Se plantea entonces que la formación se producirá en materias básicas comunes, y posteriormente se brindaran estudios superiores en ciencias naturales y humanidades; en el literal b, se propone la formación académica en tecnología: además de las unidades básicas generalmente aceptadas, donde se proporcionará educación técnica adicional en artesanía, deportes o artes, lo que

permitirá a los estudiantes, ingresar al mercado laboral y comenzar actividades sociales o de emprendimiento económico.

CAPÍTULO III

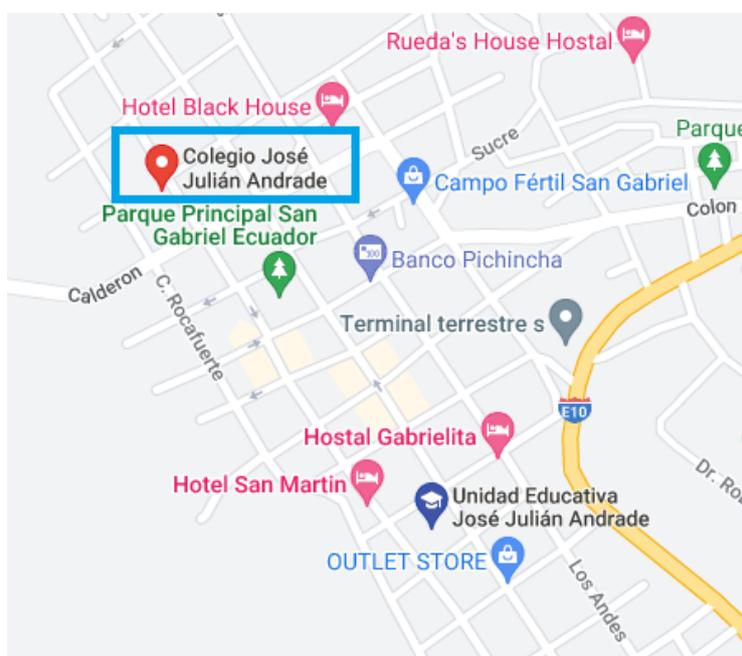
METODOLOGÍA

3.1. Descripción del Área de Estudio/ Grupo de Estudio

El estudio se realizó específicamente con estudiantes del programa intensivo de bachillerato, de la unidad docente “José Julián Andrade”, ubicada en calle Montufar 07-08 y Pichincha, San Gabriel, Carchi se puede observar en la siguiente figura.

Figura 2.

Ubicación de la institución



Nota: Tomado de Google Maps (2023).

El grupo de estudio está conformado por 26 estudiantes de los cuales 15 son mujeres y 11 son hombres. También, 4 docentes, entre ellos una persona de 50 años, 2 personas de 35 años y uno de 30 años.

3.2. Enfoque y Tipo de Investigación

Uno de los requisitos metodológicos para el desarrollo de la investigación es determinar la dirección y el tipo de investigación bajo la hoja de ruta a seguir. Una vez establecidos el investigador tendrá claridad de los pasos a seguir. Así lo confirman Salazar *et al.* (2018) al señalar que es importante el establecimiento del enfoque que el investigador requiere dar al estudio.

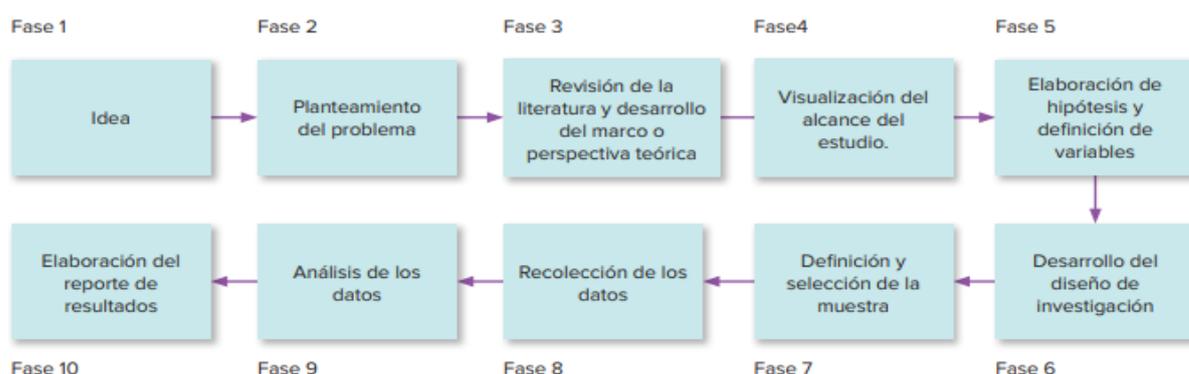
Enfoque

Hernández y Mendoza (2018) plantean que existen tres rutas fundamentales para el desarrollo de la investigación, entre ellas se menciona la cuantitativa, que está asociada con datos numéricos y el empleo de análisis estadísticos, que permiten la comprobación de la hipótesis planteada, llevando a quien investiga a revisar la literatura especializada, para fundamentar antecedentes y conocer el estado actual del fenómeno. Estos autores manifestaron que este enfoque posee una serie de pasos que requieren ser aplicados de forma rigurosa (p.41).

La Figura 3 muestra detalladamente los pasos que sigue el enfoque cuantitativo, que inician con el planteamiento de la idea, del problema, investigación en la literatura, conocer el alcance, elaborar hipótesis, plantear el diseño, definir la muestra, recoger la información, analizar los datos recogidos y presentar resultados.

Figura 3.

Pasos del enfoque cuantitativo



Nota: Tomado de Hernández y Mendoza (2018).

De acuerdo con lo que se ha planteado en párrafos anteriores, se puede manifestar que el enfoque de esta investigación es cuantitativo, ya que a partir de la aplicación de este se pudo ofrecer respuesta a las interrogantes y objetivos, todo ello a partir de la aplicación de una técnica e instrumento acorde con la ruta declarada.

Cabe destacar, que para la ejecución del estudio se prevén aspectos observables, que son susceptibles de cuantificación, donde el uso del enfoque cuantitativo es recomendable, ya que como bien se mencionó es un recurso estadístico para el análisis de datos. Así mismo, debido a que la recogida de datos de la investigación se realizará en un solo momento, se procederá a la aplicación de un estudio de tipo transversal, que de acuerdo con Hernández y Mendoza (2018) se emplea en un momento específico de tiempo.

Finalmente, este método se considera importante en el área de la educación, ya que garantiza la obtención de resultados efectivos. En relación con la metodología, permitió la utilización de procesos para lograr alcanzar los objetivos planteados para el desarrollo del estudio, en el que se describen las variables investigadas, relacionadas con la utilización de la Plataforma Moodle en el aprendizaje de la asignatura de EG, las cuales facilitan la descripción de las mismas, las técnicas numéricas y estadísticas, serán los mecanismos que proporcionen resultados en los que se pueden deducir las conclusiones de la investigación

Tipo de Investigación

Respecto al tipo de investigación, en este estudio se ha seleccionado el no experimental, para Pereyra (2022) este tipo lleva al investigador a la observación de los fenómenos sin ejecutar ninguna manipulación de variables, esto significa que los datos se recogen para el análisis desde el lugar donde ocurre el evento sin ser alterados.

También se ha decidido considerar el tipo descriptiva, que de acuerdo con Hernández y Mendoza (2018) conllevan a describir procesos, propiedades y características del fenómeno investigado. Los datos que se recogen facilitan la obtención de la información que facilitan el entendimiento de la temática abordada.

La información que se obtuvo tomó como unidad de estudio los conocimientos expuestos por el personal docente, metodologías y técnicas de enseñanza utilizadas por los profesores del Instituto, procesos administrativos, serán utilizados específicamente, para proponer el mejoramiento de la experiencia educativa, instalaciones, recursos, personal, información para necesidades

complementarias, equipos y materiales de comunicación, instalaciones que brinda la institución, hacia el adecuado desarrollo de la formación académica, los aspectos de seguridad y limpieza que se brinda a los estudiantes, el cuidado y atención personal que la organización tiene.

A partir del planteamiento de las variables, se recogió información de ellas y a partir de esto se pudo lograr caracterizarlas. En el caso de esta investigación se determinaron como variables plataforma Moodle y Aprendizaje. Se aplicó la investigación de campo, la cual se trabajó en la institución en el horario nocturno, que es en dónde funciona la oferta extraordinaria, ya que como se ha señalado, los estudiantes y los docentes, son los protagonistas del estudio. Además, según Leyva y Guerra (2020) la investigación de campo se usa, para obtener información, que vaya directamente con la indagación en la realidad del hecho en estudio, por medio de técnicas e instrumentos de recolección de la información, como la entrevista y encuestas, para ello, es necesario realizar un análisis de campo detallado, que permitió alcanzar los objetivos propuestos para el desarrollo de la investigación.

3.3. Definición y Operacionalización de Variables

A continuación, se presenta la definición y operacionalización de variables, donde se estableció la definición de las variables del estudio, al respecto Arias (2021) señala que existen dos maneras de presentar las variables la primera es la definición y la segunda la operacionalización. Por ello, se presentan en ese mismo orden.

Definición de Variables

Variable Independiente. En palabras de Saenz (2018) el proceso de Aprendizaje se refiere al conocimiento por medio de las experiencias y habilidades que se desarrollan dentro del entorno social. Consiste en el desarrollo de destrezas, habilidades y competencias, que le permiten al sujeto que aprende, que pueda afrontar y lograr la solución de tareas, actividades y toda situación vinculada a las experiencias de la vida diaria.

Variable dependiente. De acuerdo con Muñoz *et al.* (2020) la plataforma Moodle, es amigable, resulta de fácil manejo y acceso a programadores y

también para alumnos y docentes que son el objetivo del programa. Este sistema Moodle, tiene la capacidad de diseñar y organizar ciertos objetos de aprendizaje, que se pueden utilizar en el aula virtual de manera interactiva, por medio de la red compartiendo información entre los estudiantes y el docente de forma simultánea.

Operacionalización de Variables

De acuerdo con lo señalado por Arias (2021) se diseñó el cuadro de operacionalización de las variables, que facilitó el entendimiento del sentido del estudio, en cuanto a las dimensiones, indicadores, ítem, técnica e instrumento, todo se encuentra en la Tabla 4.

Tabla 4.*Operacionalización de variables*

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEM	TÉCNICA	INSTRUMENTO	FUENTE
Variable dependiente: Plataforma Moodle	Características	Colaborativa	¿Usted está de acuerdo la institución debe implementar	Encuesta	Cuestionario	Docentes
		Flexibilidad	una Plataforma Virtual en la asignatura de			Estudiante
	Herramienta Educativa	Escalabilidad	Emprendimiento y Gestión?	Encuesta	Cuestionario	Docentes
		Usabilidad	¿Considera frecuentemente el uso del docente en actividades y recursos como: foro, tareas, recursos de video, ¿archivos?			Estudiante
Variable dependiente: Proceso de aprendizaje	Aprendizaje significativo	Conocimientos previos	¿Usted hace uso de los conocimientos previos de los estudiantes?	Encuesta	Cuestionario	Docentes
		Construcción de significados	¿Considera que su metodología, contenidos y actividades ayudan al estudiante a generar aprendizajes significativos?			Estudiante

Competencias Digitales	Capacidad de enseñanza por plataformas	¿Utiliza recursos tecnológicos para trabajar en sus clases?	Encuesta	Cuestionario	Docentes
	Condiciones pedagógicas	¿Conoce la plataforma Moodle?			Estudiante
	Sistema de evaluación	¿Qué herramientas tecnológicas conoce Usted?			
	Metodología de enseñanza virtual	¿Cree Usted que al trabajar con la plataforma Moodle, mejoraría su rendimiento académico en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?			
Factores de aprendizaje	Medios tecnológicos				
	Motivación	¿Se siente motivado por las asignaturas que usan tecnologías para su aprendizaje?	Encuesta	Cuestionario	Docentes
Nivel socioeconómico	¿Cree Usted que el factor económico influye al momento de adquirir su aprendizaje?	Estudiante			
	Ambientales				

		¿Cree Usted que el factor ambiental influye en su aprendizaje?			
Aspectos administrativos	Proceso de inscripción	¿Cómo es el proceso de inscripción que se lleva a cabo en la institución?	Encuesta	Cuestionario	Docentes
	Contenido del programa	¿Cómo organiza los contenidos del programa que desarrolla?			Estudiante
	Horarios de estudio	¿Cuál es el horario de clases que tiene asignado?			
	Comunicación	¿Considera que el horario de clases que tiene asignado le permite realizar actividades mediadas por las herramientas tecnológicas?			
	Formación práctica	¿Considera que las herramientas tecnológicas aligeran la carga horaria que tiene asignada?			

Elementos tangibles	Equipo tecnológico	¿Con que equipos tecnológicos cuenta en el aula?	Encuesta	Cuestionario	Docentes
	Espacios físicos académicos tecnológicos	¿En la institución educativa los estudiantes cuentan con aulas con equipos tecnológicos para los estudiantes?			Estudiante
	Herramientas tecnológicas para los estudiantes				
Oferta Académica	Básica superior	¿Cómo se encuentra organizada y estructurada los diferentes niveles y modalidades educativas en la institución?	Encuesta	Cuestionario	Docentes
	Octavo, Noveno, Décimo				Estudiante
	Bachillerato Primero, Segundo, Tercero				
Entorno	Confianza en el personal	¿Considera que labora en un entorno institucional óptimo?	Encuesta	Cuestionario	Docentes
	Solución de problemas	¿Considera que el entorno institucional le facilita el cumplimiento de sus funciones y práctica docente?			Estudiante
	Normas de seguridad				
	Limpieza				
	Accesibilidad				

Empatía	Atención personalizada	¿Considera que la manera en la que desarrolla las	Encuesta	Cuestionario	Docentes
	Horarios de atención	clases responde a los intereses de los estudiantes?			Estudiante
	Intereses estudiantiles	¿Considera que la atención que le presta a sus			
	Necesidades de los estudiantes	estudiantes le permite asistirlos en sus necesidades básicas y esenciales?			
Factores de aprendizaje	Manifestaciones culturales				
	Motivación	¿Considera que la manera en la que desarrolla las	Encuesta	Cuestionario	Docentes
Nivel socioeconómico y ambientales	clases mantiene motivados a los estudiantes?	Estudiante			

3.4. Procedimientos

Fase 1: Identificación de las actividades tecnológicas que utilizan los docentes en el proceso de aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en el primer año de bachillerato intensivo en la Unidad Educativa "José Julián Andrade" durante el año lectivo 2022-2023.

Se aplicó la técnica de la encuesta a 26 estudiantes y la técnica de la entrevista a 4 docentes ya que es necesario obtener datos relevantes que son el objeto de estudio de la investigación. La encuesta estuvo estructurada por 10 preguntas, para los estudiantes y la entrevista que fue aplicada a los docentes estuvo compuesta por 12 preguntas. Ambos instrumentos se basaron en seis dimensiones: académicos, administrativos, tangibles, oferta, entorno y empatía, con sus respectivos indicadores que ayudaron a obtener información directa y psicográfica de la incidencia, aceptación, satisfacción y utilización de la plataforma Moodle, con preguntas apropiadas para cada muestra (Anexo I).

En relación con la selección de la muestra, se consideraron tres criterios el primero, que se fueran estudiantes inscritos en el año lectivo, segundo, docentes del área de emprendimiento y tercero que quisieran participar en el estudio propuesto. Una vez se tenía disponible la muestra participante, se procedió a aplicar ambos instrumentos de los que debe mencionarse que fueron validados de dos maneras tanto interna mediante el alfa de Cronbach e internamente por un experto la interna (Anexo 2), ambas dan cuenta de la confiabilidad del instrumento aplicado.

Fase 2: Elaboración del diseño instruccional para el aula virtual iconográfica en la plataforma Moodle de la asignatura Emprendimiento y Gestión del primer año de bachillerato intensivo en la Unidad Educativa "José Julián Andrade" durante el año lectivo 2022-2023.

En esta fase se realizó una revisión amplia de la literatura, en un primer momento, facilitó el análisis de documentos previos como base de datos, bibliotecas virtuales, donde se pudo conocer la manera idónea de diseñar el aula virtual. Donde se pudo obtener en primer lugar los antecedentes relacionados con el uso del aula Moodle, la importancia del uso de la tecnología en la

enseñanza, los tipos de aulas virtuales, definición del aula iconográfica, el uso de las plataformas para fortalecer el aprendizaje, principales herramientas de Moodle y ventajas de su uso y proceso de aprendizaje. Una vez obtenida esta información se procedió a Diseño Instructivo para el Aula Virtual Iconográfica en Moodle, lo primero fue indicar para que asignatura se iba a realizar el diseño

El curso de Emprendimiento y Gestión para el primer año de bachillerato intensivo en la Unidad Educativa "José Julián Andrade" durante el año lectivo 2022-2023 se centra en desarrollar habilidades emprendedoras y de gestión clave para los estudiantes. El objetivo planteado fue diseñar la plataforma Moodle para el aprendizaje en estudiantes de EG en el primer año de bachillerato intensivo en la Unidad Educativa "José Julián Andrade" durante el año lectivo 2022-2023.

La estructura del curso se dividió en tres bloques, la metodología se basó en generar un aula virtual iconográfica en Moodle, empleando recursos visuales, multimedia y herramientas interactivas para un aprendizaje dinámico. Las actividades son tanto asincrónicas (clases grabadas, lecturas, cuestionarios) como sincrónicas (sesiones en vivo, debates). La evaluación es continua y se realiza mediante participación, calidad de entregas, contribución a debates y discusiones, con retroalimentación personalizada para mejorar el desempeño.

Los recursos tecnológicos incluyeron la plataforma Moodle con una organización clara por módulos, acceso a recursos multimedia y herramientas de comunicación como chat, videoconferencias y foros de discusión. Este diseño instructivo busca integrar conceptos teóricos y prácticos del emprendimiento y la gestión empresarial mediante el uso efectivo de recursos visuales y actividades interactivas en la plataforma Moodle. El enfoque tanto en el aprendizaje individual como en el trabajo colaborativo pretende preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo empresarial actual.

Fase 3: Construcción de un aula virtual iconográfica en la plataforma Moodle con la metodología PACIE de la asignatura Emprendimiento y Gestión del primer año de bachillerato intensivo en la Unidad Educativa "José Julián Andrade" durante el año lectivo 2022-2023.

Una vez que se obtuvieron resultados que evidenciaron la necesidad de la creación de un espacio virtual para fortalecer la enseñanza del área, se pasó a la fase 2 e inmediatamente a la fase 3 donde se procedió a la construcción del aula virtual en Moodle, y se aplicó la metodología PACIE.

Antes de avanzar es preciso mencionar a Campos y Sulbarán (2023) quienes mencionaron que la metodología PACIE presenta tres bloques que son el inicial, el académico y el de cierre. Partiendo de esta distribución se procedió a la creación del aula virtual comenzando por el bloque inicial que facilita el conocimiento del estudiante del curso y del docente.

Luego, se realizó el bloque académico que posee el contenido a emplear y que se centra en el uso de imágenes y videos que facilitan el aprendizaje al estudiante. Finalmente, el bloque de cierre que permite la interacción docente-estudiante y estudiante-estudiante. Cabe destacar que cada actividad tiene su respectiva evaluación. Los detalles del aula, se pueden evidenciar de mejor manera tanto en el diseño como en la propuesta.

Los recursos empleados parten de los facilitados por el Ministerio de Educación, estos se relacionan con el contenido académico, de igual manera se utilizaron, diapositivas y videos, además, se pone a disposición los chats que sirven para fortalecer el aprendizaje colaborativo.

3.5. Consideraciones Bioéticas

Entre las consideraciones bioéticas se reconoce la decisión del comité de ética de la investigación con seres humanos, sobre lo cual, por parte de la investigadora, se asumen los principios de ética, beneficencia, justicia, integridad e identidad de los estudiantes y docentes que integrarán la muestra en estudio, los que serán protegidos por el secreto profesional y la reserva o confidencialidad de los datos recolectados, mediante las técnicas e instrumentos aplicados y que fundamentarán la investigación sobre la utilización de la Plataforma Moodle en el aprendizaje de la asignatura de EG en la unidad educativa "José Julián Andrade" en primer año bachillerato intensivo en el único paralelo (por esta razón no se hizo selección de muestra), que se desarrollará durante el año lectivo 2022-2023.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Este apartado presenta los resultados obtenidos después de aplicar los instrumentos. Se inicia con los de tipo cuantitativo, para ello lo primero que se realizó fue determinar la fiabilidad del instrumento aplicando la encuesta a un pilotaje de 26 estudiantes de la muestra seleccionada, de manera que se realizó el análisis estadístico del Alfa de Cronbach y los datos obtenidos se pueden apreciar en la siguiente tabla.

Fase 1: Identificación de las actividades tecnológicas que utilizan los docentes en el proceso de aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en el primer año de bachillerato intensivo en la Unidad Educativa "José Julián Andrade" durante el año lectivo 2022-2023.

4.1. Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes

Los resultados muestran un Alfa de 0,878 lo que de acuerdo con Hernández y Mendoza (2018, p. 239) se ubica en un rango bueno. No obstante, al analizar detalladamente el estadístico total de los elementos, se pudo obtener el siguiente hallazgo: si se eliminaban dos elementos el alfa se incrementaba, tal y como lo plantean Rodríguez y Reguant (2020, p. 5) al señalar que el alfa puede llegar a mejorar al eliminar algunos elementos, esto se puede visualizar en la siguiente tabla, que muestra inicialmente 11 elementos pero, que al eliminar 1 permitió que el rango de Alfa de Cronbach mejorara.

Tabla 5.*Análisis factorial para saber si era necesario eliminar algún elemento*

	Media de la escala si se elimina el elemento	Varianza de la escala si se elimina el elemento	Correlación elemento-total corregida	Alfa de Cronbach si se elimina el elemento
¿Considera que los contenidos y actividades impartidos en el aula de clases te ayudan a generar aprendizajes significativos?	32,19	64,642	0,807	0,859
¿Cree usted que al trabajar con la plataforma Moodle, mejoraría su rendimiento académico en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?	31,77	65,465	0,677	0,864
¿Cree usted que el factor económico influye al momento de adquirir su aprendizaje?	32,88	62,986	0,710	0,860
¿Cree usted que el factor ambiental influye en su aprendizaje?	32,00	69,760	0,194	0,896
¿Considera que el horario de clases que tiene asignado le permite realizar actividades mediadas por las herramientas tecnológicas?	32,69	65,902	0,695	0,864
¿Considera que las herramientas tecnológicas aligeran la carga horaria que tiene asignada?	32,12	65,626	0,519	0,871
¿En la institución educativa los estudiantes cuentan con aulas con Equipos tecnológicos?	33,23	58,585	0,793	0,853
¿Considera que la atención que se presta a los estudiantes asiste en sus necesidades básicas y esenciales?	31,42	70,974	0,242	0,886
¿Considera que la manera en la que desarrolla las clases mantiene motivados a los estudiantes?	33,23	64,745	0,596	0,867
¿Cree que debe implementarse una Plataforma Virtual en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?	31,92	68,954	0,426	0,876
¿Con que frecuencia los docentes emplean en actividades y recursos: foro, tareas, recursos de video, ¿archivos?	33,19	59,602	0,729	0,858

Una vez realizado el procedimiento se procedió a realizar nuevamente el cálculo del Alfa de Cronbach y este ya se había ubicado en rango bueno, tal como refieren Hernández y Mendoza (2018, p. 239) se procede a presentar en orden las preguntas, tablas y análisis de estas. A partir de allí se ejecutó el análisis de cada una de las interrogantes a continuación se presenta la siguiente tabla.

Tabla 6.*Estadístico de fiabilidad*

Estadísticos de fiabilidad	
<i>Alfa de Cronbach</i>	N de elementos
0,90	10

1. La plataforma Moodle, mejoraría su rendimiento académico en la asignatura de EG.

Análisis

Se evidencia una variabilidad en las respuestas, lo que sugiere que 38,5% de los estudiantes perciben consistentemente que los contenidos y actividades en el aula no les ayudan a generar aprendizajes significativos. Así lo confirman Delgado *et al.*, (2023, p. 98) al señalar que no se produce aprendizaje dado que se mantiene el empleo de métodos tradicionales. Sería valioso examinar más a fondo las razones detrás de estas respuestas y buscar formas de mejorar la efectividad de los contenidos y actividades en el aula para maximizar los aprendizajes significativos para todos los estudiantes, para visualizarlo se presenta la siguiente tabla.

Tabla 7.*Trabajar con la plataforma mejora el rendimiento*

	Variable	Frecuencia	Porcentaje
Válidos	Pocas veces	4	15,4
	Algunas veces	6	23,1
	Casi siempre	13	50,0
	Siempre	3	11,5
	Total	26	100,0

2. El factor económico influye al momento de adquirir su aprendizaje

Análisis

Para un segmento de estudiantes, el factor económico representa un desafío constante y puede dificultar su acceso a oportunidades de aprendizaje. Así lo conforma la UNESCO (2023 , párr. 1) al mencionar que las desigualdades socioeconómicas al igual que otras tienen un impacto significativo en el desarrollo educativo de los niños, afectando su aprendizaje y resultados académicos.

Es necesario considerar y abordar las barreras económicas para garantizar la equidad en la educación. Esto puede incluir la búsqueda de opciones de financiamiento, becas, programas de apoyo económico, acceso a recursos educativos gratuitos o de bajo costo, y la implementación de políticas y programas que promuevan la igualdad de oportunidades educativas.

Además, es fundamental que los docentes y las instituciones educativas estén conscientes de las posibles limitaciones económicas que enfrentan los estudiantes y trabajen para proporcionar alternativas y soluciones viables (UNESCO, 2023 , párr. 20) Esto podría incluir la adaptación de materiales y actividades, la promoción de recursos disponibles en línea, la colaboración con organizaciones comunitarias y la creación de entornos inclusivos que consideren las diferentes circunstancias económicas de los estudiantes a continuación se presenta la tabla donde se observan los resultados.

Tabla 8.

Factor económico influye en el rendimiento académico

	Variable	Frecuencia	Porcentaje
Válidos	Nunca	6	23,1
	Pocas veces	6	23,1
	Algunas veces	11	42,3
	Casi siempre	2	7,7
	Siempre	1	3,8
	Total	26	100,0

3. Contenidos y actividades impartidos generan aprendizajes significativos

Análisis

Es importante tener en cuenta que la percepción de 75,4% los estudiantes es que pocas veces logran aprendizajes significativos, esto puede verse influenciado por varios factores, como la calidad de los contenidos, la metodología de enseñanza, la motivación y el nivel de participación de los estudiantes, entre otros. En ese sentido Gómez *et al.*, (2020, p. 4) algunos docentes emplean métodos obsoletos que limitan el aprendizaje. Además, resalta la influencia del contexto en la adquisición de conocimientos y subraya la necesidad de centrarse en las interacciones para comprender mejor el proceso de aprendizaje. Por lo tanto, es esencial que los docentes reflexionen sobre estos resultados y consideren la retroalimentación de los estudiantes para mejorar la efectividad de los contenidos y actividades impartidos, para visualizarlo se presenta la siguiente tabla.

Tabla 9.

Contenidos ayudan a generar aprendizajes significativos

	Variable	Frecuencia	Porcentaje
Válidos	Pocas veces	6	23,1
	Algunas veces	11	42,3
	Casi siempre	8	30,8
	Siempre	1	3,8
	Total	26	100,0

4. El horario asignado permite realizar actividades

Análisis

Sobre si el horario asignado para realizar actividades mediadas por la plataforma tecnológica, el 84,6% de los encuestados indicó que el horario asignado no permite realizar estas actividades de manera frecuente. Estos resultados muestran que hay margen para mejorar el horario asignado en términos de facilitar la realización de actividades mediadas por la plataforma tecnológica. Es

importante tener en cuenta las necesidades y limitaciones de los estudiantes, así como la planificación adecuada para garantizar que haya tiempo suficiente y una estructura clara en el horario para llevar a cabo estas actividades de manera efectiva. Así lo confirman Rodríguez *et al.*, (2022, p. 2) al manifestar que los educadores deben tener en cuenta los requerimientos de aprendizaje de los alumnos, para visualizarlo se presenta la siguiente tabla.

Tabla 10.

El horario asignado permite realizar actividades

	Variable	Frecuencia	Porcentaje
Válidos	Nunca	2	7,7
	Pocas veces	8	30,8
	Algunas veces	14	53,8
	Casi siempre	1	3,8
	Siempre	1	3,8
	Total	26	100,0

5. Herramientas tecnológicas aligeran la carga horaria

Análisis:

Las respuestas sugieren que las herramientas tecnológicas pueden tener un impacto variable en la reducción de la carga horaria, y su efectividad puede depender de diversos factores, como la calidad de las herramientas utilizadas, la integración adecuada en el plan de estudios y la capacitación de los estudiantes y profesores en su uso. Así lo confirma Salinas *et al.*, (2018, p. 199) al manifestar que el empleo de estas en la educación, puede influir en la organización administrativa escolar. Sería valioso investigar cómo se pueden mejorar el uso de las herramientas tecnológicas y su implementación para aligerar de manera más consistente la carga horaria de los estudiantes. A continuación, se presenta la tabla donde se pueden observar estos resultados.

Tabla 11.

Herramientas tecnológicas aligeran la carga horaria

	Variable	Frecuencia	Porcentaje
Válidos	Nunca	3	11,5
	Pocas veces	3	11,5
	Algunas veces	6	23,1
	Casi siempre	13	50,0
	Siempre	1	3,8
	Total		26

6. Equipos tecnológicos en la institución educativa

Análisis

Estos resultados muestran que la falta de acceso a equipos tecnológicos es un desafío significativo en la institución educativa encuestada. La disponibilidad limitada o nula de equipos tecnológicos puede afectar negativamente la integración de tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje y limitar las oportunidades de los estudiantes para participar en actividades digitales. Así lo confirma Gonzabay (2023, p. 96) al señalar que este tipo de deficiencias generan vacíos de aprendizajes en los alumnos. Por lo que es necesario, estar atentos para poder implementar estrategias que faciliten el uso de la tecnología. A continuación, se presenta la tabla donde se pueden observar lo señalado anteriormente.

Tabla 12.*Equipos tecnológicos en la institución educativa*

	Variable	Frecuencia	Porcentaje
Válidos	Nunca	12	46,2
	Pocas veces	5	19,2
	Algunas veces	5	19,2
	Casi siempre	2	7,7
	Siempre	2	7,7
	Total	26	100,0

7. Motivación a los estudiantes

Análisis

Es importante considerar la diversidad de los estudiantes y sus necesidades individuales al desarrollar las clases. Explorar diferentes enfoques pedagógicos, utilizar métodos interactivos y participativos, incorporar tecnología y recursos multimedia, fomentar la colaboración y la autonomía, y brindar retroalimentación constructiva pueden ser estrategias que contribuyan a mantener la motivación de los alumnos. De acuerdo con Gonzabay (2023, p. 97) el profesor debe adoptar diferentes maneras para enseñar, lo que impactará en el desarrollo de la conducta y competencias de los alumnos, para visualizarlo se presenta la siguiente tabla, para visualizarlo se presenta la siguiente tabla.

Tabla 13.*Motivación a los estudiantes*

	Variable	Frecuencia	Porcentaje
Válidos	Nunca	9	34,6
	Pocas veces	8	30,8
	Algunas veces	7	26,9
	Casi siempre	1	3,8
	Siempre	1	3,8
	Total	26	100,0

8. Implementar plataforma virtual

Análisis

La integración de una plataforma virtual podría ofrecer una serie de beneficios, como el acceso a recursos adicionales, la posibilidad de realizar actividades interactivas, la comunicación en línea y la oportunidad de acceder al contenido del curso desde cualquier lugar y en cualquier momento.

Sin embargo, es importante tener en cuenta las opiniones minoritarias. Un 11.5% de los encuestados respondió "Pocas veces" y un 3.8% respondió "Nunca". Estas opiniones podrían estar basadas en preocupaciones o limitaciones específicas que deben ser consideradas al implementar una Plataforma Virtual.

En general, la implementación de una Plataforma Virtual en la asignatura de EG parece ser una opción prometedora y alineada con las necesidades actuales de educación en línea y tecnología. En ese sentido Savio (2020, p. 237) mencionó que el uso de la tecnología apoya al desarrollo de las clases, permite mayor ejercitación y refuerzo, dado que poseen una variedad de estrategias, para visualizarlo se presenta la siguiente tabla.

Tabla 14.

Implementar plataforma virtual

	Variable	Frecuencia	Porcentaje
Válidos	Nunca	1	3,8
	Pocas veces	3	11,5
	Algunas veces	7	26,9
	Casi siempre	14	53,8
	Siempre	1	3,8
	Total	26	100,0

9. Uso de actividades y recursos

Análisis

Estos resultados sugieren que existe una falta de utilización frecuente de estos recursos y actividades por parte de los docentes. El uso de herramientas como foros, tareas, recursos de video y archivos puede ser beneficioso para fomentar la participación de los estudiantes, promover la colaboración, facilitar el acceso a materiales complementarios y enriquecer la experiencia de aprendizaje. Sin embargo, es alentador notar que un 7.7% de los alumnos mencionó que emplean estos recursos y actividades casi siempre o siempre. Esto indica que algunos docentes están utilizando de manera efectiva estas herramientas para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Es importante promover el uso y la integración de estos recursos y actividades en la práctica docente, brindando apoyo y capacitación a los docentes en el uso de las herramientas tecnológicas y ofreciendo oportunidades de intercambio de buenas prácticas entre ellos. Además, se podría considerar la implementación de estrategias institucionales para fomentar el uso de estas herramientas y recursos, así como para evaluar y reconocer la efectividad de su implementación en el proceso educativo. Cabe destacar que, Torres *et al.* (2020, p. 392) mencionaron que la plataforma Moodle posee una variedad de recursos y actividades, lo que pudiera ser empleado por los docentes al momento de impartir clases, dada las limitaciones actuales en uso de la tecnología, para visualizarlo se presenta la siguiente tabla.

Tabla 15.

Uso de actividades y recursos

	Variable	Frecuencia	Porcentaje
Válidos	Nunca	12	46,2
	Pocas veces	4	15,4
	Algunas veces	6	23,1
	Casi siempre	2	7,7
	Siempre	2	7,7
	Total	26	100,0

10. Aprendizajes significativos

Análisis

Estos resultados sugieren que hay una variabilidad en la percepción de los estudiantes sobre la efectividad de los contenidos y actividades en el aula para generar aprendizajes significativos. Puede haber varios factores que influyen en esta variabilidad, como la calidad de los contenidos, la metodología de enseñanza, la claridad de los objetivos de aprendizaje y la motivación de los estudiantes.

En relación con el aprendizaje significativo, Sáenz, (2018, p. 4) manifestó que este se genera desde las experiencias que generan transformaciones personales. Es por ello que deben considerarse múltiples elementos tales como actividades, materiales y necesidades reales de los alumnos, entre otros para visualizarlo se presenta la siguiente tabla.

Tabla 16.

Aprendizajes significativos

	Variable	Frecuencia	Porcentaje
Válidos	Nunca	1	3,8
	Pocas veces	12	46,2
	Algunas veces	1	3,8
	Casi siempre	5	19,2
	Siempre	7	26,9
	Total	26	100,0

4.2. Resultados de la encuesta aplicada a los docentes

Se aplicó encuesta a 4 docentes, para obtener datos que permitan conocer si es necesario implementar un aula virtual iconográfica en la Plataforma Moodle para el proceso de aprendizaje de la asignatura de EG en el primer año de bachillerato

intensivo en la Unidad Educativa "José Julián Andrade" durante el año lectivo 2022-2023. Los resultados se mostrarán de la siguiente manera: pregunta y análisis.

1. Conocimientos previos.

Análisis:

75% de los encuestados indicó que siempre se hace uso de los conocimientos previos de los estudiantes. Esto demuestra la importancia que se le da a esta estrategia en la enseñanza. Los docentes pueden emplear diversas técnicas para identificar los conocimientos previos de los estudiantes, como preguntas, discusiones en grupo, actividades de escritura o evaluaciones diagnósticas. Estas técnicas permiten a los docentes recopilar información sobre los conocimientos y experiencias previas de los estudiantes, lo que les ayuda a adaptar su enseñanza de manera más efectiva. Esta afirmación coincide con lo expuesto por Sáenz (2018) quien señaló la importancia de emplear diversidad de acciones al momento de enseñar, para visualizarlo se presenta la siguiente tabla.

Tabla 17.

Conocimientos previos

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Casi siempre	1	25,0
Siempre	3	75,0
Total	4	100,0

3. Aprendizajes significativos

Análisis

Es importante que los docentes consideren la integración de recursos tecnológicos de manera planificada y estratégica, asegurándose de que los recursos seleccionados sean adecuados para los objetivos de aprendizaje y las necesidades de los estudiantes. Además, es fundamental recibir capacitación y

apoyo adecuados para utilizar eficazmente los recursos tecnológicos y garantizar un entorno de aprendizaje efectivo.

Al respecto Comisión Económica para Latinoamérica y el Caribe (2021) señaló que hay beneficios exponenciales al emplear la tecnología. Dado que los seres humanos presentan diferentes necesidades que pueden llegar a ser solventadas con la digitalización, entre ellas las de conocimiento, para visualizarlo se presenta la siguiente tabla.

Tabla 18.

Aprendizajes significativos

	Variable	Frecuencia	Porcentaje
Válidos	Nunca	1	25,0
	Pocas veces	1	25,0
	Algunas veces	1	25,0
	Casi siempre	1	25,0
	Total	4	100,0

3. Plataformas usadas por los estudiantes.

Análisis

Google ofrece una variedad de herramientas y servicios educativos, como Google Classroom, Google Drive, Google Meet, entre otros. Estas herramientas permiten a los docentes compartir recursos, asignar tareas, comunicarse con los estudiantes y llevar un seguimiento del progreso académico. Por otro lado, Teams es una plataforma de colaboración y comunicación desarrollada por Microsoft. Ofrece funciones similares a Google Classroom, como la creación de aulas virtuales, la asignación de tareas, la organización de calendarios y la comunicación en tiempo real a través de chats y videoconferencias.

Chávez y Gutiérrez (2018) mencionaron que el aula virtual pasó a ser una de las empleadas por los docentes para facilitar el desarrollo de las diferentes actividades de clases y como estas hay una diversidad de plataformas y herramientas que se emplean con el mismo fin de fortalecer la educación, para visualizarlo se presenta la siguiente tabla.

Tabla 19.*Plataformas usadas por los estudiantes.*

	Variable	Frecuencia	Porcentaje
Válidos	Ninguna	1	25,0
	Google	1	25,0
	Teams.	2	50,0
	Total	4	100,0

4. Motivación de los estudiantes hacia la asignatura

Análisis

La integración de tecnología en las asignaturas puede hacer que el aprendizaje sea más interactivo, atractivo y relevante para los estudiantes. Las tecnologías pueden proporcionar recursos multimedia, actividades interactivas, simulaciones, juegos educativos, entre otros, que pueden captar el interés de los estudiantes y motivar su participación. En torno a ello, Chamorro (2018) mencionó que el uso de plataformas educativas para gestionar recursos de aprendizaje ofrece una serie de beneficios que van desde la organización eficiente de contenidos hasta la mejora en la comunicación y la capacidad de personalizar la experiencia de aprendizaje para los estudiantes, para visualizarlo se presenta la siguiente tabla.

Tabla 20.*Motivación de los estudiantes hacia la asignatura*

	Variable	Frecuencia	Porcentaje
Válidos	Siempre	2	50,0
	Casi siempre	2	50,0
	Total	4	100,0

4. Organización de contenidos.

Análisis

100% de los docentes organiza los contenidos del programa con planificación micro curricular es una herramienta importante para organizar de manera efectiva los contenidos del programa de estudio y asegurar una progresión coherente y significativa del aprendizaje. Sin embargo, cada docente puede tener su propio enfoque y estilo de planificación, adaptándose a las necesidades y características específicas de los estudiantes y el contexto educativo. Chamorro (2018) destaca, que cada docente es capaz de realizar la organización que requiera en el aula. De esa, manera se entiende que hay un correcto orden en los objetivos, para visualizarlo se presenta la siguiente tabla.

Tabla 21.

Organización de contenidos

	Variable	Frecuencia	Porcentaje
Válidos	Planificación microcurricular	4	100,0
	Total	4	100,0

5. Equipos tecnológicos en el aula

Análisis

100% de los encuestados manifestó que el aula no cuenta con ningún equipo tecnológico. Esto puede ser un factor limitante en la implementación de recursos y actividades tecnológicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje. En este caso, es importante que los docentes busquen alternativas para aprovechar los recursos y materiales disponibles en el aula y fuera de ella. En torno a esta afirmación, Román *et al.* (2023, p. 42) manifestaron que es necesario el empleo de la tecnología para potenciar el aprendizaje, la creatividad y la innovación en el aula. No obstante, se reconoce la poca evolución de los espacios educativos, para visualizarlo se presenta la siguiente tabla.

Tabla 22.*Equipos tecnológicos en el aula*

	Variable	Frecuencia	Porcentaje
Válidos	Ninguno	4	100,0
	Total	4	100,0

7. Desarrollo de clases e intereses de los estudiantes

Análisis

Es importante tener en cuenta que el interés de los estudiantes puede variar según sus necesidades, habilidades, estilos de aprendizaje y preferencias individuales. Por lo tanto, adaptar las clases a los intereses de los estudiantes puede ser un desafío, pero es fundamental para promover su motivación y participación en el proceso de aprendizaje. En ese sentido, López, *et al.* (2022) argumentaron que los educadores tienen la responsabilidad de reflexionar sobre el propósito detrás de lo que enseñan y cómo lo enseñan para garantizar que el aprendizaje sea significativo, relevante y efectivo para los estudiantes, para visualizarlo se presenta la siguiente tabla.

Tabla 23.*Desarrollo de clases e intereses de los estudiantes*

	Variable	Frecuencia	Porcentaje
Válidos	Algunas veces	2	50,0
	Pocas veces	2	50,0
	Total	4	100,0

8. Desarrollo de clases y motivación de los estudiantes

Análisis

Según los resultados proporcionados, el 50% de los docentes considera que la manera en la que desarrolla las clases mantiene motivados a los estudiantes algunas veces, mientras que otro 50% indica que esto ocurre pocas veces. Es

importante tener en cuenta que la motivación de los estudiantes puede verse influida por diversos factores, incluyendo el enfoque pedagógico, la forma de presentar los contenidos, las actividades propuestas, el nivel de participación y el ambiente de aprendizaje en general. Señalamiento que concuerda con lo expuesto por Chinga (2015) quien manifestó la importancia de motivar a los alumnos hacia el uso de diversas herramientas, para visualizarlo se presenta la siguiente tabla.

Tabla 24.

Desarrollo de clases y motivación de los estudiantes

	Variable	Frecuencia	Porcentaje
Válidos	Algunas veces	2	50,0
	Pocas veces	2	50,0
	Total	4	100,0

9. Plataforma y flexibilidad

Análisis

Estos resultados sugieren que los docentes perciben limitaciones en la flexibilidad de la plataforma de la institución en términos de adaptarse a las necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes. Es importante tener en cuenta que la flexibilidad en una plataforma educativa es fundamental para garantizar un aprendizaje personalizado y efectivo. Al respecto Barrios (2021) manifestó que se observan limitaciones para el uso de algunas plataformas y de las tecnologías de la información y comunicación, mayoritariamente por falta de dominio de estas, para visualizarlo se presenta la siguiente tabla.

Tabla 25.

Plataforma y flexibilidad

	Variable	Frecuencia	Porcentaje
Válidos	Pocas veces	1	25,0
	Casi Nunca	3	50,0
	Total	4	100,0

10. Necesidad de una plataforma

Análisis

Estos resultados indican que la mayoría de los docentes ven valor en la implementación de una plataforma educativa para mejorar el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Consideran que una plataforma puede brindar oportunidades adicionales de aprendizaje, recursos y herramientas que pueden ser beneficiosas para los estudiantes. Así lo confirma

Es importante tener en cuenta las razones y opiniones de aquellos que consideran que no es necesario adquirir una plataforma. Puede haber diversas razones detrás de esta opinión, como preocupaciones sobre la viabilidad financiera, la disponibilidad de recursos tecnológicos o la eficacia percibida de las plataformas existentes, para visualizarlo se presenta la siguiente tabla.

Para Londoño y Díaz (2020) las plataformas educativas estas se consideran espacios que brindan una variedad de aprendizajes, lo cual es una de las características de su función positiva tanto para docentes como para estudiantes, ya que facilita el rol protagónico o regulador el docente fomenta la participación activa de los alumnos en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Esto crea interacciones que ofrecen oportunidades para adquirir conocimientos, reflexionar y compartir información. Un aspecto destacado es la flexibilidad, ya que no existen restricciones de tiempo, para visualizarlo se presenta la siguiente tabla.

Tabla 26.*Necesidad de una plataforma*

	Variable	Frecuencia	Porcentaje
Válidos	Si	2	75,0
	No	1	20,0
	Total	4	100,0

11. Actividades que emplea el docente

Análisis

El uso de videos puede ayudar a enriquecer el contenido, proporcionar ejemplos visuales y facilitar la comprensión de conceptos complejos. Por otro lado, el uso de archivos puede permitir compartir material complementario, como presentaciones, documentos o lecturas adicionales, para visualizarlo se presenta la siguiente tabla.

Tabla 27.*Actividades que emplea el docente*

	Variable	Frecuencia	Porcentaje
Válidos	Videos	2	50,0
	Archivos	2	50,0
	Total	4	100,0

4.3. Discusión

Para llevar a cabo la propuesta de un aula virtual iconográfica en la Plataforma Moodle para el proceso de aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en el primer año de bachillerato intensivo en la Unidad Educativa "José Julián Andrade" durante el año lectivo 2022-2023, fue preciso llevar a cabo una serie de pasos que permitieron entender el fenómeno desde la totalidad, el espacio propuesto se diseñó en la plataforma Moodle, que según Martínez, *et al.* (2020) si se emplean variedades de materiales los docentes serán capaces de

detectar necesidades reales de aprendizaje en el aula. De modo que, al considerar estos estilos de aprendizaje y adaptar los materiales, los profesores pueden facilitar el acceso y la comprensión de los contenidos por parte de todos los estudiantes. Además, estos deben ser conscientes de cómo los diferentes materiales y recursos pueden apoyar el proceso de enseñanza y aprendizaje y utilizarlos de manera coherente y significativa.

Basantes (2020) planteó que el uso de Moodle favorece una diversidad de recursos a la hora de planificar. El docente puede entonces hacer selección de diversas estrategias para que las clases sean dinámicas. De igual manera, Cedeño y Murillo, (2019, p. 40) consideran que, para obtener aprendizajes significativos, es necesario que los profesores definan la forma como se comunican con los alumnos. También consideran que es necesario establecer diversidad de metodologías. Entre ellos recomiendan ampliamente el uso de tecnología. Sin embargo, destaca que al consultar a los docentes si utilizan recursos tecnológicos para trabajar en sus clases, un porcentaje minoritario señaló que no lo hace. También se pudo conocer que los alumnos no perciben que los contenidos y actividades les ayuden a generar aprendizajes significativos.

Cabe destacar que el factor económico puede influir en el momento de adquirir el aprendizaje, este puede ser un desafío significativo para un segmento de estudiantes y puede tener un impacto en su acceso a oportunidades de estudios. Las limitaciones económicas pueden presentarse de varias formas y afectar diferentes aspectos del proceso educativo. Al respecto la Comisión Económica para Latinoamérica y el Caribe CEPAL (2020) ha mencionado que las barreras económicas afectan el acceso a la educación, por consiguiente, esto incide en el aprendizaje.

De modo que, el acceso a recursos y materiales educativos puede ser limitado para aquellos estudiantes que enfrentan dificultades económicas. Esto incluye libros de texto, materiales didácticos, acceso a Internet, computadoras u otros dispositivos electrónicos necesarios para el aprendizaje. Sin acceso a estos recursos, los estudiantes pueden encontrarse en desventaja en comparación con sus compañeros que tienen acceso a ellos, lo que puede afectar su capacidad para participar plenamente en las actividades académicas.

En relación con la identificación de actividades tecnológicas que utilizan los docentes en el proceso de aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en la institución educativa ya mencionada, se pudo conocer que las plataformas educativas sólo se usan con la finalidad de realizar tareas y actividades curriculares donde los alumnos interactúan con los compañeros. Lo que significa que se puede ampliar el abanico de oportunidades de Moodle, para que se aplique en la asignatura de emprendimiento y gestión. Esto implica el uso de aplicaciones móviles, simulaciones empresariales, mentorías sincrónicas y asincrónicas. Al respecto, Chamorro (2018) consideró que a partir del uso de la plataforma se puede gestionar otros recursos de aprendizaje lo que resultaría suficiente para organizar contenidos y mejorar la forma como se comunican.

Quito (2018) por su parte considera que esta plataforma incluye una serie de beneficios que aportan a la formación de los estudiantes entre ellos mejoras en la comunicación, lo que permite mejorar la forma de aprender. Sanipatin (2018) considera que Moodle puede emplearse en cualquier otra área ya que con ello se genera dinamismo para aprender. Además, que con ello se actualizan los métodos para enseñar.

En lo que respecta al diseño instruccional para el aula virtual iconográfica en la plataforma Moodle de la asignatura Emprendimiento y Gestión, de acuerdo con la necesidad detectada de generar aprendizajes significativos, un porcentaje elevado de los alumnos consideran que esto no ocurre frecuentemente, al respecto Cedeño y Murillo (2019) es necesario organizar los espacios de tal forma que los estudiantes puedan tener un proceso productivo. Para ello será necesario mantenerlos motivados, pero, no es la realidad ya que no todos los alumnos se encuentran interesados en los contenidos presentados.

Túquerres (2011) planteó una propuesta donde se empleó la plataforma y el mapeo de esta, lo que permitió concluir que esta solución tiene una alta probabilidad de contribuir significativamente al aprendizaje de los estudiantes, ya que resulta ser innovadora, además que motiva a los alumnos. Ospino (2021) establece que es necesario guiarse por un diseño instruccional para lograr mayor efectividad al usar Moodle. Masalema (2021) aporta, en lo relacionado con la metodología PACIE, ya que esta facilita a la organización de actividades y contenidos. Lo que fortalece en los alumnos el desarrollo de destrezas.

Lo expuesto, conllevó a la necesidad del diseño de un aula virtual iconográfica en la plataforma Moodle con la metodología PACIE en la asignatura Emprendimiento y Gestión dado que se constató que no existe una plataforma para implementar la tecnología y organizar contenidos motivadores y que generen aprendizaje en los alumnos. En torno a ello Argandoña, *et al.* (2020) considera que estos entornos contribuyen en el proceso de enseñanza y pueden ser aplicadas de manera frecuente en el área de emprendimiento. Los resultados obtenidos permitieron conocer que los alumnos y docentes consideran necesaria este tipo de implementaciones con Moodle.

CAPÍTULO V

PROPUESTA

5.1. Tema de la Propuesta

Plataforma Moodle para mejorar el aprendizaje en estudiantes de EG en el primer año de bachillerato intensivo en la Unidad Educativa "José Julián Andrade" durante el año lectivo 2022-2023.

5.2. Objetivo de la Propuesta

Utilizar la plataforma Moodle para el aprendizaje en estudiantes de EG en el primer año de bachillerato intensivo en la Unidad Educativa "José Julián Andrade" durante el año lectivo 2022-2023.

5.2. Justificación de la Propuesta

A partir de los resultados obtenidos luego de aplicar la encuesta a docentes y estudiantes de EG en el primer año de bachillerato intensivo en la Unidad Educativa "José Julián Andrade" durante el año lectivo 2022-2023, se obtuvo la necesidad de implementar una plataforma que permita fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje, esta se centra en la flexibilidad que ofrece Moodle para poder ejecutar diversas actividades, lo que constituye una justificación práctica ya que los docentes serán capacitados para que puedan aprender a usar esta plataforma.

5.3. Desarrollo de la Propuesta

A continuación, se presenta el diseño del aula propuesta que fue creado en la plataforma Moodle, donde se consideró la metodología PACIE, ya que acuerdo con Salas (2019) permite a los docentes realizar una planificación secuencial, que se propone para el uso en la Unidad Educativa "José Julián Andrade" durante el año lectivo 2022-2023.

5.4. Diseño instruccional para el aula virtual iconográfica en la plataforma Moodle

1- Presentación de la asignatura

El emprendimiento y la gestión son elementos clave, ya que brindan las herramientas y el conocimiento necesario para comprender, desarrollar y administrar proyectos emprendedores en el entorno empresarial de Ecuador. Se centra en fomentar el espíritu emprendedor, la innovación y las habilidades de liderazgo para enfrentar los desafíos del mundo empresarial actual.

Objetivo general

Utilizar la plataforma Moodle para el aprendizaje en estudiantes de EG en el primer año de bachillerato intensivo en la Unidad Educativa "José Julián Andrade" durante el año lectivo 2022-2023.

Objetivos específicos

- Implementar la plataforma Moodle para proporcionar a los estudiantes de primer año de bachillerato intensivo en EG en la Unidad Educativa "José Julián Andrade" un acceso fácil y continuo a recursos educativos pertinentes.
- Fomentar la interacción entre estudiantes y docentes mediante el uso la plataforma Moodle.

2. Índice de temas

A continuación, se presenta el índice de temas relacionados con la asignatura de emprendimiento y gestión. Se inicia con conceptos fundamentales relacionados con la temática y de ello se desprenden sub temas que deben ser abordados.

Tema 1 Concepto de emprendimiento y su importancia en el contexto económico y social.

- 1.1. Características y habilidades del emprendedor
- 1.2. Identificación de oportunidades de negocio y desarrollo de ideas emprendedoras
- 1.3. Proceso de creación y puesta en marcha de un emprendimiento.
- 1.4. Selección del modelo de negocio

- 1.5. Estrategias de marketing y ventas
- 1.6. Aspectos legales y administrativos

Tema 2 Gestión empresarial

- 1.1. Organización y estructura de una empresa.
- 1.2. Gestión de recursos humanos, incluyendo reclutamiento, selección, capacitación y motivación de personal.
- 1.3. Gestión financiera y contable, incluyendo presupuesto, control de costos y análisis financiero.

Tema 3 Marketing y Ventas

- 1.1. Estrategias de marketing para emprendimientos, incluyendo segmentación de mercado, posicionamiento, estrategias de precios y promoción.
- 1.2. Canales de distribución y gestión de ventas.
- 1.3. Uso de herramientas digitales para la promoción y venta de productos o servicios.

Tema 4 Innovación y tecnología

- 1.1. Fomento de la cultura de la innovación en los emprendimientos.
- 1.2. Tendencias actuales en emprendimiento, como la economía colaborativa, la economía circular y la sostenibilidad.

Tema 5 Aspectos legales y administrativos

- 1.1. Marco legal y normativo para la creación y gestión de emprendimientos en Ecuador.
- 1.2. Registro de empresas y trámites administrativos requeridos.
- 1.3. **Protección de la propiedad intelectual y derechos de autor.**

3. Material Audiovisual

El material audiovisual que se empleará en la plataforma propuesta, está compuesto por videos relacionados con el emprendimiento, estos han sido seleccionados con la finalidad de ofrecer información a los estudiantes de los temas abordados.

Video 1: ¿Qué es el emprendimiento?

Duración: 3:39 minutos

Contenido: Orientaciones relacionadas con el emprendimiento, que pueden servir como un punto de partida para gestionar un emprendimiento implica un equilibrio entre la creatividad, la planificación estratégica y la capacidad de adaptarse a un entorno cambiante.

Video 2: ¿Qué es la estructura organizativa de una empresa?

Duración: 10: 43 minutos.

Contenido: El video ofrece una explicación detallada sobre el concepto de estructura organizativa en una empresa, abordando ejemplos concretos y su vinculación con la función de organización. Esta temática es habitual en el área de economía, donde se analiza cómo se configura y organiza en términos de su estructura interna para lograr sus objetivos.

Video 3: Emprendedores exitosos en Ecuador

Duración: 6:07 minutos

Contenido: historias de personas que han tenido éxito como emprendedores en Ecuador.

4. Actividades evaluativas

Curso 1: Elaboración de un plan de negocios completo, que incluya la definición del modelo de negocio, análisis de mercado, estrategias de marketing, análisis financiero, entre otros aspectos.

Curso 2: Presentar un organigrama de una empresa.

Explicar cómo se hace la gestión de recursos humanos, en la empresa seleccionada incluyendo reclutamiento, selección, capacitación y motivación de personal.

Explicar cómo es la gestión financiera y contable, incluyendo presupuesto, control de costos y análisis financiero de la empresa seleccionada.

Curso 3: Planificar estrategia de marketing para vender un producto o servicio.

Curso 4: Exponer, qué tecnologías digitales se recomiendan para mejorar la eficiencia y competitividad de un negocio.

Curso 5: Exponer acerca del marco legal para la creación y gestión de emprendimientos en Ecuador.

Acceso

El acceso a la plataforma se realiza mediante la siguiente dirección: dirección URL: <https://tesis-capacitacion.online/moodleCapacitaciones/>

Figura 4

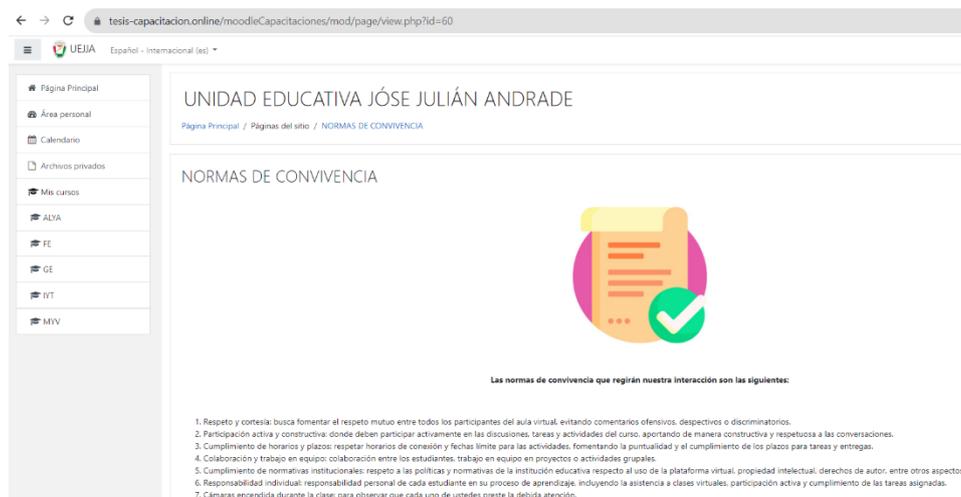
Acceso



La figura 4 muestra la interfaz, que permite el acceso al aula Moodle. Luego de ingresar al curso con el nombre y contraseña, el nombre aparecerá los bloques en los que se encuentra organizada el aula lo que facilita el acceso a herramientas y actividades, a partir de allí se administra y se hace seguimiento. Estas son algunas de las secciones y funcionalidades comunes que se encuentran en plataformas educativas basadas en Moodle.

En este caso se encuentra el bloque cero, donde se puede visualizar la sección de información. Al ingresar a la página principal se evidencia la sección de información general donde está la información del docente, normas de convivencia donde se muestra la forma que interactuaran en el curso, esto se muestra en la siguiente figura.

Figura 5.
Normas de convivencia



En información general del curso se puede ver el plan de trabajo.

Figura 6.
Información del curso

INFORMACIÓN DEL CURSO



Conocer los fundamentos de emprendimiento brinda a los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa "José Julián Andrade" durante el año lectivo 2022-2023 una base sólida para desarrollar habilidades emprendedoras, estimular su creatividad, fomentar su pensamiento crítico y prepararse para el mundo laboral, al tiempo que les proporciona las herramientas necesarias para explorar y materializar proyectos emprendedores.

PLAN DE TRABAJO

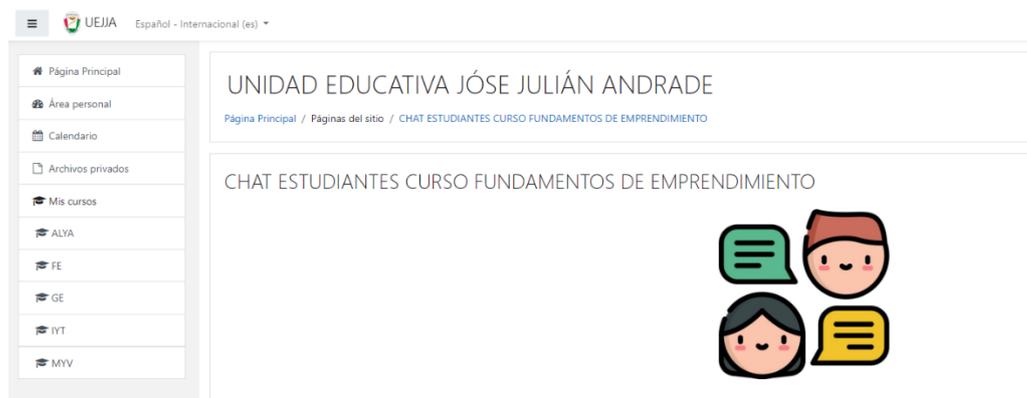
https://drive.google.com/file/d/1v7FZ0CyhdPq-yaLTz_WdxmFRZemh-1/view?usp=sharing

Última modificación: jueves, 23 de noviembre de 2023, 10:28

Luego, sigue el chat que puede ser usado por los estudiantes, se divide en interacción y chat de los estudiantes que es una sección que les permite interactuar entre ellos, y en relación con los temas tratados, se puede ver en la siguiente figura.

Figura 7.

Chat del curso



El bloque cero se encuentra distribuido como se visualiza en la siguiente figura, por la sección de información, al dar clic a las palabras sección de información se despliega una imagen que contiene información del docente, normas de convivencia, información del curso y la sección de comunicación ver las siguientes figuras.

Figura 8.

Bloque cero

BLOQUE 0

 SECCIÓN DE INFORMACIÓN



Figura 9.

Sección de información del Bloque cero

☰  UEJA Español - Internacional (es) ▾

UNIDAD EDUCATIVA JOSÉ JULIÁN ANDRADE

[Página Principal](#) / [Páginas del sitio](#) / [SECCIÓN DE INFORMACIÓN](#)

SECCIÓN DE INFORMACIÓN



Da click a la imagen.

Última modificación: miércoles, 13 de diciembre de 2023, 16:57

Figura 10.

Información contenida en la sección de información del Bloque cero



Estimado estudiante, soy la Licenciada Jenny Elizabeth Cuamacás Pozo y durante este período compartiremos acerca de la asignatura emprendimiento y gestión.

Figura 11.

Normas de convivencia presentadas en la sección de información del Bloque cero

☰  UEJA Español - Internacional (es) ▾

UNIDAD EDUCATIVA JOSÉ JULIÁN ANDRADE

[Página Principal](#) / [Páginas del sitio](#) / [NORMAS DE CONVIVENCIA](#)

NORMAS DE CONVIVENCIA



Las normas de convivencia que regirán nuestra interacción son las siguientes:

Figura 12.

Información del curso presentado en la sección de información del Bloque cero

☰  UEJA Español - Internacional (es) ▾ Usted no se ha identificado. [Acced](#)

UNIDAD EDUCATIVA JOSÉ JULIÁN ANDRADE

[Página Principal](#) / [Páginas del sitio](#) / [INFORMACIÓN DEL CURSO](#)

INFORMACIÓN DEL CURSO



PLAN DE TRABAJO (Da clic a la imagen).

Conocer los fundamentos de emprendimiento brinda a los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa "José Julián Andrade" durante el año lectivo 2022-2023 una base sólida para desarrollar habilidades emprendedoras, estimular su creatividad, fomentar su pensamiento crítico y prepararse para el mundo laboral, al tiempo que les proporciona las herramientas necesarias para explorar y materializar proyectos emprendedores.

Última modificación: miércoles, 13 de diciembre de 2023, 17:00

Figura 13.

Plan de trabajo presentado en la sección de información del Bloque cero

Plan de trabajo

Semana	Temas	Objetivo	Actividad	Responsable	Espacio	Tiempo	Recursos
1	<p>Fundamentos del emprendimiento</p> <ul style="list-style-type: none"> • Concepto de emprendimiento y su importancia en el contexto económico y social. • Características y habilidades del emprendedor. • Identificación de oportunidades de negocio y desarrollo de ideas emprendedoras. • Proceso de creación y puesta en marcha de un emprendimiento. • Plan de negocios • Evaluación de la viabilidad y 	Conocer los fundamentos del emprendimiento	Elaboración de un plan de negocios completo, que incluya la definición del modelo de negocio, análisis de mercado, estrategias de marketing, análisis financiero, entre otros aspectos	Docente de Emprendimiento y Gestión	Aula de clases	40 minutos	Aula Moodle, computadora, proyector.

Figura 14.

Sección de comunicación presentada en el Bloque cero

UEJJA Español - Internacional (es) ▾

UNIDAD EDUCATIVA JOSÉ JULIÁN ANDRADE

[Página Principal](#) / [Páginas del sitio](#) / [SECCIÓN DE COMUNICACIÓN](#)

SECCIÓN DE COMUNICACIÓN

Próxima hora de chat: Lunes, 12 de febrero de 2024, 18:00



Grupos visibles: Todos los participantes

No tiene permiso para entrar en la sala de chat.

Figura 15.

Sección de interacción presentada en el Bloque cero

UNIDAD EDUCATIVA JOSÉ JULIÁN ANDRADE

[Página Principal](#) / [Páginas del sitio](#) / [SECCIÓN DE INTERACCIÓN](#)

SECCIÓN DE INTERACCIÓN



No tiene permiso para entrar en la sala de chat.

[← SECCIÓN DE COMUNICACIÓN](#)

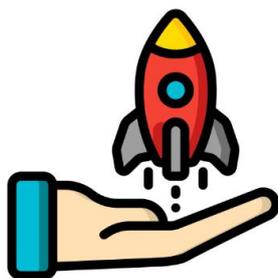
Ir a...

Luego se presenta el bloque académico donde se visualizan los diferentes cursos disponibles, con su respectiva actividad. Esto se muestra en las siguientes figuras. Una sección de rebote, de construcción y de comprobación, para que los estudiantes puedan reunirse en equipos, realizar los trabajos grupales, mostrar aprendizajes alcanzados y recibir los feedback correspondientes por parte de los compañeros. Se visualiza en la siguiente figura.

Figura 16.

Bloque académico: curso fundamentos de emprendimiento

 CURSO FUNDAMENTOS DE EMPRENDIMIENTO



 Actividad Fundamentos de emprendimiento

Figura 17.

Bloque académico curso: gestión empresarial.



Figura 18.

Bloque académico curso: marketing y ventas



Figura 19.

Bloque académico curso: innovación y tecnología



Figura 20.

Bloque académico curso: aspectos legales y administrativos



Figura 21.

Bloque académico sección de rebote

SECCIÓN DE REBOTE



 Emprendedores exitosos.

Figura 22.

Bloque académico: sección de construcción

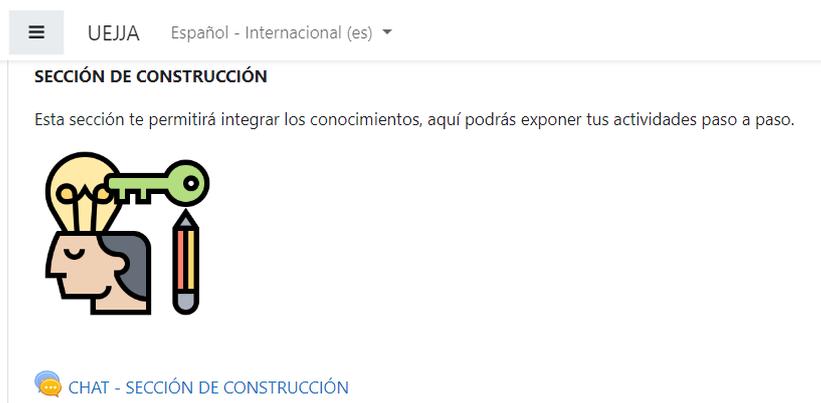
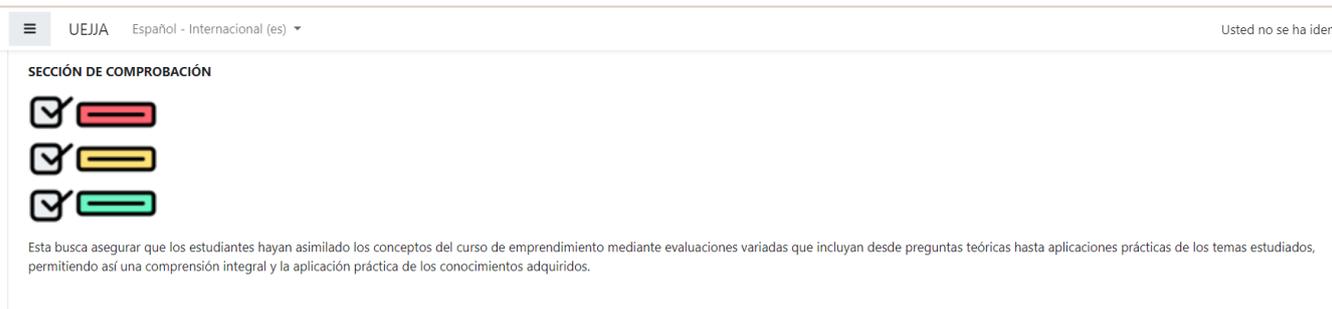


Figura 23.

Bloque académico: sección de comprobación



Finalmente, el bloque de cierre que contiene el chat de negociación para que los estudiantes puedan autoevaluarse, se visualiza en la siguiente figura.

Figura 24.

Bloque de cierre



CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- En cuanto a proponer un aula virtual iconográfica en la Plataforma Moodle para el proceso de aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en el primer año de bachillerato intensivo en la Unidad Educativa "José Julián Andrade" durante el año lectivo 2022-2023, se requiere

considerar una diversidad de materiales y métodos de enseñanza, tomar en cuenta estilos para enseñar y aprender.

- En lo relacionado con identificar las actividades tecnológicas que utilizan los docentes en el proceso de aprendizaje del área e institución ya descritas, las acciones empleadas por los docentes de acuerdo con lo que se pudo constatar se emplean dos plataformas para impartir clases: Google y Teams.
- En lo referente con elaborar el aula virtual iconográfica en la plataforma Moodle de la asignatura Emprendimiento y Gestión del primer año de bachillerato intensivo en la Unidad Educativa "José Julián Andrade" durante el año lectivo 2022-2023, hay que tomar en cuenta, que la plataforma constituye un medio por sí sola por ello se hace necesario utilizar la metodología PACIE que permita organizar el aula virtual iconográfica en la plataforma Moodle. De esta forma los espacios estarán plenamente identificables para el alumno.
- En cuanto a lograr la ejecución de un aula virtual iconográfica en la Plataforma Moodle para el proceso de aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión es preciso capacitar a los docentes que imparten el área para que ellos puedan crear sus espacios virtuales e impartir clases en ellos.

Recomendaciones

- Consideren la variedad de materiales y métodos de enseñanza, que tomen en cuenta que existe una diversidad de barreras que inciden los procesos educativos, razón por la que deben establecer formas para comunicarse con los alumnos. Por lo que resulta importante comprender las distintas barreras que se presentan y definir el tipo de comunicación que se establecerá con los estudiantes con la finalidad de generarles aprendizajes significativos.
- Mejoren el uso de la tecnología y diversas actividades tecnológicas sincrónicas y asincrónicas, además que empleen Moodle como una plataforma que ofrece una diversidad de beneficios a los docentes y alumnos, en este punto es relevante plantear actividades sincrónicas y asincrónicas.

- Plantear el uso de la metodología PACIE, a fin de garantizar la organización de los contenidos que se presentarán a los alumnos, considerando además que estos resulten motivadores, por ello implementar aulas iconográficas se presenta como una oportunidad.

REFERENCIAS

- Argandoña, María; Villavicencio, Jennifer; Briones, Stalin; Cedeño Militón. (2020). Virtualización educativa y su aplicación en la asignatura de emprendimiento y gestión para los estudiantes de bachillerato en la provincia de Manabí, Ecuador. *Domino de las Ciencias*, 6(2), 210-231. <https://www.dominiodelasciencias.com/index.php/es/article/view/1214>
- Asamblea Nacional. (2008). Constitución del Ecuador. Suplemento Registro Oficial 449 de fecha 20 de octubre.
- Campos, J., & Sulbarán, M. (2023). Metodología didáctica audiovisual para el manejo óptimo de las aulas virtuales del instituto superior universitario "Stanford" período noviembre 2022 – abril 2023. *Polo del conocimiento*, 9(1), 298-326. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/6379/15993>
- Cedeño, E., & Murillo, L. (2019). Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza. *Revista de ciencias humanísticas y sociales*, 4(1), 138-148. http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?pid=S2550-65872019000100138&script=sci_arttext
- Chamorro, W. (2018). *Diseño de un entorno virtual como recurso para el refuerzo académico en la asignatura de ciencias naturales en los estudiantes de octavo año educación general básica del colegio Miguel Ángel Buonarroti en el periodo académico 2017-2018*. Repositorio UCE. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/16853/1/T-UCE-0010-FIL-130.pdf>
- Delgado, E., Briones, M., & Morerira, J. G. (2023). Metodología educativa basada en recursos didácticos digitales para desarrollar el aprendizaje significativo. *Multidisciplinaria arbitrada de investigación científica*, 7(1), 94-110. doi:<https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.1.2023.94-110>
- Feldtmann, F. (2020). La educación a distancia, una gran oportunidad pedagógica: La experiencia de la educación en derecho constitucional en

el contexto de la pandemia COVID-19. *Forum: Revista del Centro de Derecho Constitucional de la Facultad de Derecho de la Pontificia Universidad Católica Argentina*(9).
<https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/10565/2/educacion-distancia-gran-oportunidad.pdf>

Gómez, V., Henríquez, E., & Blaschke, G. (2020). El conectivismo en el proceso de enseñanza aprendizaje significativo en el contexto actual. *Pertinencia Académica*, 4(4), 1-13. doi:<https://doi.org/10.5281/zenodo.4597534>

Gonzabay, F. (2023). Estrategia didáctica para el uso de aprendizaje en el límite y continuidad de los estudiantes de segundo de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal Pajan. *Revista Ciencia & Tecnología*, 23(38), 96-112. <https://cienciaytecnologia.uteg.edu.ec/revista/index.php/cienciaytecnologia/article/view/616/745>

Google Maps. (7 de abril de 2023). *Unidad Educativa José Julián Andrade*. <https://www.google.com/maps/search/unidad+educativa+jos%C3%A9+julian+andrade+bachillerato+intensivo/@0.59748,-77.8525962,14z>

Guzmán, J. (2022). Conservación de saberes ancestrales en el área de emprendimiento mediante la implementación de proyectos pedagógicos productivos en instituciones educativas de Coyaima-Tolima. *Innova*, 10(1), 31-49. doi:www.doi.org/10.54198/innova10.03

Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la Investigación* (6° ed.). McGRAW-HILL. <http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/handle/54000/1292>

Londoño, O., & Díaz, J. (2020). COVID-19 La transformación de la educación en el Ecuador mediante la inclusión de herramientas tecnológicas para un aprendizaje significativo. *Hamut'ay*, 7(2), 64-74. doi:<http://dx.doi.org/10.21503/hamu.v7i2.2134>

Lorenzo, G., Lorenzo, A., Lledó, A., & Pérez, E. (2023). Creación de un entorno de realidad virtual inmersiva para la comunicación e interacción social: estudio piloto en alumnado con trastorno. *RED. Revista de Educación a Distancia*, 23(73), 1-47. doi:<http://dx.doi.org/10.6018/red.539141>

- Masalema, A. (2021). *Moodle como herramienta mediadora del proceso de enseñanza aprendizaje de tercero de bachillerato, de la Unidad educativa del Milenio "Simón Bolívar" de la parroquia Pimocha del cantón Babahoyo, de la provincia de Los Ríos en el período lectivo 2020-2021*. Repositorio UNEMI.
<http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/5384/1/MASALEMA%20VACA%20ALEXIS%20RUBEN%20-%20INFORME%20DE%20INVESTIGACION.pdf>
- MINEDUC. (2019). ACUERDO Nro. MINEDUC-MINEDUC-2019-00011-A. Quito: MINEDUC. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/02/MINEDUC-MINEDUC-2019-00011-A.pdf>
- Mora, C., Punina, K., Sampedro, S., & Fernando, R. (2022). Estrategia aprendizaje – servicio y su implementación en la asignatura de: Emprendimiento y Gestión. *Dominio de las ciencias*, 7(2), 852-866. doi:<http://dx.doi.org/10.23857/dc.v8i2.2680>
- Morerira, M., San Nicolás, B., & Sanabria, A. (2018). Las aulas virtuales en la docencia de una universidad presencial: la visión del alumnado. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 21(2), 179-198. doi:<http://dx.doi.org/10.5944/ried.21.2.20666>
- Ospino, O. (2021). *Fortalecimiento de la comprensión en ciencias naturales a través del uso del ambiente Moodle en estudiantes de octavo grado en la institución educativa Juana Arias de Benavides del municipio de Plato Magdalena*. Facultad de Ciencias Sociales y Educación. Maestría en Recursos Digitales Aplicados a la Educación. Repositorio UC. https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/14776/TGF_Oscar%20Ospino%20Amador.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Paz, M. (2018). *La oferta y demanda de docentes que dictan la asignatura de Emprendimiento y Gestión de las Instituciones Educativas Fiscales de Bachillerato, del Distrito Metropolitano de Quito, en el año lectivo 2017-2018*. Repositorio UCE. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/15277>

- Quito, A. (2018). *Creación de un aula virtual en el área de ciencias naturales para el estudiante de décimo año de Educación general básica de la unidad educativa herlinda toral sección nocturna año lectivo 2017-2018*. Carrera de Pedagogía. Repositorio UPS. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17085/1/UPS-CT008176.pdf>
- RAE. (2023). *Aprendizaje*. <https://dle.rae.es/aprender>
- RAE. (17 de marzo de 2023). *Emprendimiento*. <https://dle.rae.es/emprendimiento?m=form>
- Rodríguez, J., & Reguant, M. (2020). Calcular la fiabilidad de un cuestionario o escala mediante el SPSS: el coeficiente alfa de Cronbach. *Reire Revista d'Innovació i Recerca en Educació*, 13(2), 1-13. <https://revistes.ub.edu/index.php/REIRE/article/view/reire2020.13.230048/31484>
- Rodríguez, K., Meneses, Z., & Velasco, Z. (2022). La tarea docente integradora como necesidad para potenciar un aprendizaje desarrollador. *Edusol*, 22(79), 1-11. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1729-80912022000200032&script=sci_arttext
- Román, P., Sánchez, R., Hervás, C., & Cotrino, J. (2023). Las aulas del futuro como recurso educativo en la formación de docentes y estudiantes. *Experiencias educativas*(1), 41-61. <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/146009/9788419506641completo-41-60.pdf?sequence=1>
- Saavedra, M., Saavedra, C., & Medina, C. (2022). Aulas híbridas: la nueva normalidad de la educación superior a partir del Covid-19. *Revista de Investigación Apuntes Universitarios*, 12(2), 162,178. doi:<https://doi.org/10.17162/au.v12i2.1044>
- Sáez, J. (2018). *Estilos de aprendizaje, métodos y enseñanza* (1° ed.). Madrid: UNED. <https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=fGVgDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=la+educaci%C3%B3n+universitaria+es+magistral+repe>

titiva+y+carente+de+metodos&ots=fSH2NUIB13&sig=iYuOM4cuEw4ZTy
xAYmbS4QQtlbY&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

Salas, S. (2019). *Uso de la Plataforma Virtual Moodle y el Desempeño Académico del Estudiante en el Curso de Comunicación II en el Periodo 2017-02 de la Universidad Privada del Norte, sede Los Olivos*. Repositorio UTP.

https://repositorio.utp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12867/1996/Sandro%20Salas_Trabajo%20de%20Investigacion_Maestria_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Salinas, J., De Benito, C., Pérez, A., & Gisbeth, M. (2018). Blended learning, más allá de la clase presencial. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 21(1), 195-207. doi:<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.5944/ried.21.1.18859>

Sanipatin, D. (2018). *Entornos virtuales de aprendizaje para la destrezas para el desarrollo de destrezas en Ciencias Naturales. Caso práctico del décimo año de la unidad educativa San Roque, año lectivo 2017-2018*. Instituto de Posgrado. Maestria en Gestion de la Calidad Educativa. Repositorio UTN.

<http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/8404/1/PG%20673%20TESIS.pdf>

Savio, A. (2020). El aula virtual como apoyo en la alfabetización académica. Evaluación de una experiencia. *Traslaciones*, 7(13), 234-254. <https://revistas.uncu.edu.ar/ojs3/index.php/traslaciones/article/view/3687>

Semplades. (2021). Plan Nacional de Desarrollo "Plan de creación de oportunidades". Quito. https://siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/sit_accion_files/plan_de_creacion_de_oportunidades.pdf

Torres, R., García, D., Cristian, E., & Erazo, J. (2020). Moodle y aulas virtuales iconográficas para la enseñanza-aprendizaje de diseño web en el bachillerato técnico. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, VI(3), 382-407. doi:DOI 10.35381/cm.v6i3.406

- Túquerres, M. (2021). *Entorno virtual moodle como herramienta de refuerzo didáctico de lectoescritura en educación general básica superior de la UECIB "Miguel Egas Cabezas"*. Repositorio UTN. <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/10924>
- UNESCO. (16 de noviembre de 2023). *Desigualdades socioeconómicas y aprendizaje*. <https://learningportal.iiep.unesco.org/es/fichas-praticas/mejorar-el-aprendizaje/desigualdades-socioeconomicas-y-aprendizaje>
- Vega, A. (2020). Del laboratorio al aula virtual y simuladores. *Experiencias sobre enseñanza remota*(1), 126-128. <https://revistas.unam.mx/index.php/req/article/view/77287>
- Zurita, S., & Monge, P. (2019). Aulas iconográficas, innovación que fortalece la educación online. *FIPCAEC*, 2(4), 1-11. doi:<https://doi.org/10.23857/fipcaec.v4i4.153>

ANEXOS

Anexo A. Instrumentos aplicados

ENTREVISTA A DOCENTES

Estimado docente gracias por el apoyo al participar en la investigación:

“LA PLATAFORMA MOODLE EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN”

A continuación, iniciaremos la entrevista a ejecutar, en este

lugar _____ y fecha: _____

siendo las _____ horas de am/pm, destaco que no hay respuestas buenas o malas, simplemente sus respuestas nos ayudarán a fortalecer la práctica educativa.

N°	ITEM
1	Saenz, (2018) en su investigación menciona que el aprendizaje es producto de un proceso generado a partir de experiencias, en atención a esta afirmación ¿De qué manera usted hace uso de los conocimientos previos de los estudiantes?
2	En las aulas virtuales, se puede utilizar una variedad de herramientas para facilitar el aprendizaje en línea, como materiales de lectura, videoconferencias, chat en línea, foros y tareas en línea ¿Cuál de estos recursos utiliza para trabajar en sus clases y por qué?
3	Londoño y Díaz (2020) consideran que las plataformas virtuales brindan oportunidades para aprender, reflexionar y compartir conocimientos, sin limitación de tiempo ni espacio en este sentido ¿Qué plataformas usan para impartir clases?
4	Chinga (2021) considera que la tecnología motiva a los estudiantes a participar en clases, con respecto a ese punto ¿Cree que el uso de la tecnología en las diferentes asignaturas es motivador para los alumnos y por qué?

5	Salas (2019) señaló que por ejemplo Moodle permite crear contenidos e incorporarlo en las actividades en este caso ¿Cómo organiza los contenidos del programa que desarrolla?
6	CEPAL (2020) plantea que los equipos más usados son los computadores, teléfonos inteligentes, tabletas electrónicas y demás dispositivos tecnológicos y los alumnos ¿Con que equipos tecnológicos cuentan en el aula?
7	Juca, <i>et al.</i> (2020) señalan que, hoy día los jóvenes son una generación con altos niveles de conocimiento en el manejo de la tecnología. Por esta razón el docente debe estar atento en mantenerlos interesados, ahora bien, ¿Considera que la manera en la que desarrolla las clases responde a los intereses de los estudiantes?
8	Saenz (2018) asegura que en el proceso de aprendizaje intervienen múltiples elementos, de acuerdo con este planteamiento ¿Considera que la atención que le presta a los estudiantes le permite asistirlos en las necesidades de aprendizaje, integración, motivación, preparación para aprender, situaciones de aprendizaje y las interacciones con otros compañeros y con la sociedad?
9	Saenz (2018) menciona la existencia de múltiples factores a considerar en el aprendizaje entre ellos la motivación ¿Considera que la manera en la que desarrolla las clases mantiene motivados a los estudiantes?
10	una plataforma de aprendizaje debe ser gratuita y de código abierto lo que significa que cualquiera puede descargarla, utilizarla y modificarla para satisfacer necesidades específicas. En relación con la plataforma virtual que se usa en la institución y de las siguientes cualidades (que debe poseer) indique su opinión: Despliegue de información Disponibilidad Acceso por diferentes dispositivos Usabilidad

Organización de contenidos

11 Salas (2019) indica que hay una serie de elementos que debe poseer una plataforma virtual educativa entre ellas están administrar Archivos, suministrar información de lo cargado en plataforma, banco de preguntas, cursos Virtuales y gamificación. ¿Cree usted que la institución debe adquirir una plataforma con esos elementos para mejorar el aprendizaje?

12 Dentro de las actividades virtuales recomendadas están los foros, tareas, recursos de video y variedad de archivos ¿En la institución es frecuente el uso de actividades y recursos como los mencionados impartir clases?

¡Gracias por participar!

ENCUESTA A ESTUDIANTES

Estimado estudiante gracias por el apoyo al participar en la investigación:

“LA PLATAFORMA MOODLE EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN”

A continuación, iniciaremos te facilitaremos una serie de interrogantes que responderás de acuerdo con tu criterio, destaco que no hay respuestas buenas o malas, simplemente sus respuestas nos ayudaran a fortalecer la práctica educativa.

ITEM	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Pocas veces	Nunca
1	De acuerdo con Sáez, (2018) el aprendizaje Significativo, ocurre a partir de la relación de conocimientos que ya tenías con los nuevos. De acuerdo con esto, ¿Considera que los contenidos y actividades impartidos en el aula de clases te ayudan a generar aprendizajes significativos?				
2	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Parcialmente de acuerdo	Nada de acuerdo
3	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Pocas veces	Nunca
¿Cree usted que el factor económico influye al momento de adquirir su aprendizaje?					

4	¿Cree usted que el factor ambiental influye en su aprendizaje?					
5	¿Considera que el horario de clases que tiene asignado le permite realizar actividades mediadas por las herramientas tecnológicas?					
6	¿Considera que las herramientas tecnológicas aligeran la carga horaria que tiene asignada?					
7	De los siguientes dispositivos cuales pone a su disposición la institución	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
	a) Portátil					
	b) Tablet					
	c) Celular					
	d) Proyector					
	e) Pizarra interactiva					
	f) Internet					
	g) Computador de escritorio					
	h) Laboratorio de computo					
	i) Simuladores					
	j) Otro ¿Cuál?					
8	Cuáles de estos aspectos usted considera presente en la enseñanza que recibe en la institución:	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
	a) Me preparan para aprender					
	b) Me facilitan múltiples situaciones de aprendizaje					
	c) Me motivan a lograr las metas					
	d) Me ayudan a integrarme con otros compañeros					

e) Me enseñan a integrarme con la sociedad

9	¿Cree que debe implementarse una Plataforma Virtual en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?	Totalmente de acuerdo	De acuerdo		Ni de acuerdo ni desacuerdo	Parcialment e de acuerdo	Nada de acuerdo
10	¿Con que frecuencia los docentes emplean en actividades y recursos: foro, tareas, recursos de video, ¿archivos?	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Pocas veces	Nunca	

¡Gracias por participar!

Anexo B. Validación del instrumento

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

RÚBRICA PARA EVALUAR EL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

OBJETIVO: Validar el instrumento de recolección de información (entrevista) para utilizarlo en el ámbito de la investigación planificada.

INSTRUCCIONES: Lea detenidamente cada ítem y coloque una X en la celda que crea se merece la calificación en base a la escala prevista y el valor que usted crea conveniente. Si desea realizar observaciones puede escribirlas en la parte inferior, por último coloque sus datos y firma respectiva.

1. ESTRUCTURA DEL INSTRUMENTO

TEMA: "La Plataforma Moodle en el proceso de aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión"

ÍTEM	EXPLICACIÓN DEL ÍTEM	1	2	3	4	5	TOTAL
		Deficiente	Regular	Buena	Muy buena	Sobresaliente	
1.1. Formulación de preguntas	Claridad en la pregunta			X			
	Uso de signos de puntuación				X		
	Presenta una correcta ortografía					X	
1.2. Pertinencia de las preguntas	Presenta escalas valorativas					X	
	Las preguntas están en relación a las variables				X		
	Las preguntas están en relación al tema.					X	
1.3. Contenido de las preguntas	Las preguntas están en relación a los objetivos de investigación				X		
	Las preguntas tienen un vocabulario especializado y acorde al objeto de investigación.				X		
	El contenido de las preguntas es idóneo e interesante para realizar la investigación.				X		
1.4. Aspecto científico de las preguntas	El texto contiene información que permita encontrar resultados fidedignos			X			
	El contenido de las preguntas permiten obtener datos que ayuden al procesamiento de datos.			X			
1.4. Aspecto científico de las preguntas	Las preguntas están vinculadas en áreas de importancia de la investigación.				X		
	Las preguntas se proyectan al desarrollo y conocimiento científico o metodológico del área.				X		
TOTAL				9	28	15	52
PORCENTAJE DE VALIDACIÓN							80,00

3. DATOS DEL VALIDADOR

Nombre y apellido del validador	Marco Antonio Yandún Velastegui
Cédula de ciudadanía	1002763959
Título profesional	Magíster en Sistemas Informáticos Educativos, Magíster en Auditoría de Tecnología de la Información
Años de experiencia profesional	23
Años de experiencia específica en el área	23
Código ORCID si lo dispone	https://orcid.org/0000-0001-5627-9838
FECHA DE VALIDACIÓN	11 de mayo de 2023

90 a 100% = Válido para aplicar

79 a 89% = Válido después de corregir observaciones

68 a 78% = No válida, necesita mejorar

Menos de 67%= Reformular

FIRMA DEL VALIDADOR

Gracias por su ayuda

Anexo C. Plan de trabajo

Plan de trabajo

Propuesta	Plataforma Moodle para mejorar el aprendizaje en estudiantes de EG en el primer año de bachillerato intensivo en la Unidad Educativa "José Julián Andrade" durante el año lectivo 2022-2023.						
Objetivo:	Diseñar la plataforma Moodle para el aprendizaje en estudiantes de EG en el primer año de bachillerato intensivo en la Unidad Educativa "José Julián Andrade" durante el año lectivo 2022-2023.						
Semana	Temas	Objetivo	Actividad	Responsable	Espacio	Tiempo	Recursos
1	<p>Fundamentos del emprendimiento</p> <ul style="list-style-type: none"> • Concepto de emprendimiento y su importancia en el contexto económico y social. • Características y habilidades del emprendedor. • Identificación de oportunidades de negocio y desarrollo de ideas emprendedoras. • Proceso de creación y puesta en marcha de un emprendimiento. • Plan de negocios • Evaluación de la viabilidad y 	Conocer los fundamentos del emprendimiento	Elaboración de un plan de negocios completo, que incluya la definición del modelo de negocio, análisis de mercado, estrategias de marketing, análisis financiero, entre otros aspectos	Docente de Emprendimiento y Gestión	Aula de clases	40 minutos	Aula Moodle, computadora, proyector.

	<p>sostenibilidad de un proyecto emprendedor.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificación de fuentes de financiamiento para emprendimientos. 						
2	<p>Gestión empresarial</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fundamentos de la gestión empresarial y su importancia en el éxito de un emprendimiento. • Organización y estructura de una empresa. • Gestión de recursos humanos, incluyendo reclutamiento, selección, capacitación y motivación de personal. • Gestión financiera y contable, incluyendo presupuesto, control de costos y análisis financiero. 	<p>Demostrar interés en la gestión de recursos de una empresa.</p>	<p>Presentar un organigrama de una empresa</p> <p>Explicar cómo se hace la gestión de recursos humanos, en la empresa seleccionada incluyendo reclutamiento, selección, capacitación y motivación de personal.</p> <p>Explicar cómo es la gestión financiera y contable, incluyendo presupuesto, control de costos y análisis financiero de la empresa seleccionada.</p>		Aula de clases	40 minutos	
3	<p>Marketing y ventas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estrategias de marketing para 	<p>Demostrar dominio de planificación</p>	<p>Planificar estrategia de marketing para vender un producto o servicio.</p>		Aula de clases	40 minutos	

	<p>emprendimientos, incluyendo segmentación de mercado, posicionamiento, estrategias de precios y promoción.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Canales de distribución y gestión de ventas. • Uso de herramientas digitales para la promoción y venta de productos o servicios. 	de estrategias comerciales					
4	<p>Innovación y tecnología</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fomento de la cultura de la innovación en los emprendimientos. • Uso de tecnologías digitales para mejorar la eficiencia y competitividad de un negocio. • Tendencias actuales en emprendimiento, como la economía colaborativa, la economía circular y la sostenibilidad. 	Emplear la tecnología para mejorar la eficiencia en el emprendimiento y gestión.	Exponer, qué tecnologías digitales se recomiendan para mejorar la eficiencia y competitividad de un negocio.		Laboratorio de computación	40 minutos	

5	Aspectos legales y administrativos <ul style="list-style-type: none"> • Marco legal y normativo para la creación y gestión de emprendimientos en Ecuador. • Registro de empresas y trámites administrativos requeridos. • Protección de la propiedad intelectual y derechos de autor. 		Exponer acerca del marco legal para la creación y gestión de emprendimientos en Ecuador.		Aula	40 minutos	
5	Presentar trípticos ante la institución (Tipo feria) que evidencian cada uno de los cursos y el aprendizaje obtenido				Patio central	40 minutos	Mesas, arreglos, trípticos